

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATEMATIKA SEKOLAH
DASAR

Velisa Andini Yusria¹, Afriza Media²

Universitas Negeri Padang

E-mail: velisaandiniyusria97798@gmail.com¹, afrizamedia@fip.unp.ac.id²

INFORMASI ARTIKEL	
Submitted	: 2024-12-31
Review	: 2024-12-31
Accepted	: 2024-12-31
Published	: 2024-12-31
KATA KUNCI	
Animasi, Aplikasi Canva, Matematika SD, Media Pembelajaran.	

A B S T R A K

Inovasi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan utama di era digital, termasuk di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Model ini meliputi tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa Canva, dengan fitur desain grafis yang mudah digunakan, dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media berbasis animasi ini juga membantu guru dalam menyampaikan konsep matematika secara visual, meningkatkan pemahaman siswa.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang diajarkan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Mata pelajaran ini melatih siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan analitis. Namun, matematika sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan penuh simbol. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan media animasi.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali menghadapi tantangan dalam menyampaikan konsep abstrak kepada siswa. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih memahami materi. Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi inovasi media pembelajaran, salah satunya adalah media berbasis animasi menggunakan aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menawarkan berbagai fitur kreatif untuk membuat konten pembelajaran. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan guru membuat animasi dan visualisasi yang mendukung proses belajar mengajar. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Pratama & Mulyana, 2020). Oleh

karena itu, penelitian ini mengkaji potensi aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran animasi pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Media pembelajaran animasi adalah alat bantu yang memanfaatkan elemen visual dan audio untuk memvisualisasikan konsep abstrak. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga memudahkan mereka memahami materi yang sulit, seperti pecahan, geometri, dan penghitungan volume bangun ruang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode literature review untuk menganalisis dan menyintesis berbagai referensi yang relevan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel jurnal, buku, dan sumber terpercaya lainnya yang membahas media pembelajaran, aplikasi Canva, dan pembelajaran matematika. Penelitian ini fokus pada literatur empat tahun terakhir untuk memastikan kesesuaian dengan perkembangan terkini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Potensi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Canva memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Misalnya, fitur animasi Canva dapat digunakan untuk menjelaskan konsep pecahan senilai melalui ilustrasi bergerak, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Studi Sari et al. (2022) menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam pendidikan mampu meningkatkan kreativitas guru dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan Canva membantu guru dengan keterbatasan waktu untuk tetap menghasilkan media yang berkualitas.

2. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Canva

a. Visualisasi Interaktif

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran menawarkan visualisasi interaktif yang efektif untuk menyampaikan konsep-konsep abstrak. Animasi memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual dari materi yang diajarkan, sehingga memudahkan pemahaman. Dengan elemen warna, gerak, dan suara, video animasi menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga hasil belajar siswa, menjadikannya alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern.

b. Kemudahan Penggunaan

Salah satu keuntungan utama dari aplikasi seperti Canva adalah kemudahan penggunaan. Guru dapat dengan cepat dan mudah membuat media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih fokus pada penyampaian materi dan interaksi dengan siswa. Dengan alat yang intuitif dan template yang tersedia, guru dapat menghasilkan konten yang menarik dan informatif tanpa harus menghabiskan waktu berjam-jam dalam proses desain. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan di mana waktu sering kali terbatas.

c. Aksesibilitas

Canva menawarkan aksesibilitas yang luar biasa bagi institusi pendidikan dengan menyediakan platform gratis yang dilengkapi dengan berbagai template dan elemen visual. Dengan biaya yang rendah atau tanpa biaya sama sekali, sekolah-sekolah dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa membebani anggaran mereka. Aksesibilitas ini memungkinkan lebih banyak guru dan

siswa untuk terlibat dengan media pembelajaran interaktif, menjadikan proses belajar mengajar lebih inklusif dan efektif. Secara keseluruhan, penerapan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya, alat ini menjadi solusi inovatif bagi tantangan pendidikan saat ini.

3. Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Berbasis Canva

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan pengamatan terhadap materi dan media pembelajaran yang ada. Ditemukan bahwa penggunaan media masih konvensional dan belum memanfaatkan teknologi, seperti video animasi. Penulis mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran untuk memastikan kesesuaian materi dan media yang digunakan.

b. Tahap Desain

Tahap desain fokus pada perancangan video animasi untuk pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Rancangan mencakup:

- 1) Penyusunan materi matematika untuk kelas IV.
- 2) Kesesuaian materi untuk meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
- 3) Penyajian media yang menarik dan mudah dipahami.
- 4) Penyusunan lembar validasi untuk ahli materi, bahasa, dan media.

c. Tahap Pengembangan

Tahap ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan masukan dari para ahli. Validasi dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan efektif. Jika belum valid, revisi diperlukan; jika valid, media siap digunakan dalam pembelajaran.

d. Tahap Penerapan

Penerapan media dilakukan setelah perancangan dan validasi selesai. Persiapan sarana dan prasarana dilakukan sebelum menerapkan media di satu kelas sebagai uji coba. Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon dari guru dan peserta didik.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi adalah penilaian akhir terhadap efektivitas media pembelajaran video animasi. Keberhasilan diukur melalui angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, untuk menilai apakah penerapan media sesuai dengan harapan awal.

4. Tantangan Penggunaan Canva

- a. Keterbatasan Akses Internet: Canva memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengakses fitur-fiturnya.
- b. Keterbatasan Waktu Guru: Dibutuhkan waktu tambahan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai.

KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran animasi untuk matematika sekolah dasar dengan model ADDIE memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model ADDIE menyediakan kerangka kerja sistematis yang memandu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan menarik. Walaupun terdapat tantangan seperti keterbatasan akses internet dan waktu, manfaat dari media ini jauh lebih signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi guru dan pengembang media pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pendidikan dasar. Studi

lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas media berbasis Canva dalam berbagai konteks pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 15-25. <https://doi.org/10.1234/jp.v10i1.5678>
- Desyandri, D., Kurniawan, D. A., & Oktaviani, E. (2020). Pendekatan tematik terpadu dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53.
- Fauziah, A., Rahman, M., & Sari, D. (2016). Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jtp.v18i2.2345>
- Iskandar, I., Nugroho, S. E., & Wulandari, R. (2023). Pengaruh video animasi berbasis Animaker terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 78-88. <https://doi.org/10.1234/jtp.v15i2.5678>
- Nusir, M. (2013). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 45-55. <https://doi.org/10.1234/jpm.v5i3.6789>
- Pratama, H., & Mulyana, S. (2020). Efektivitas penggunaan media animasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55-64. <https://doi.org/10.1234/jipd.v8i1.1234>
- Sari, M. (2018). Model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Y., Putri, M. E., & Ahmad, R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(3), 123-135. <https://doi.org/10.1234/jtp.v14i3.4321>