

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA

Oleh :

Roslian Lubis¹⁾, Nunik Ardiana²⁾ Andre Inal Harahap^{*3)}

^{1,2,3}Fakultas MIPA, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

andreinal0904@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di SMP Negeri 2 Angkola Timur. Media pembelajaran yang dikembangkan akan dievaluasi dari segi validitas, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah 28 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur. Instrumen penelitian yang digunakan adalah 1) lembar angket validasi oleh ahli untuk melihat kevalidan produk yang dikembangkan yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, 2) angket respon siswa untuk melihat kepraktisan produk, dan 3) lembar tes untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan berdasarkan kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan 1) validitas produk adalah 84% (kategori valid), 2) kepraktisan produk adalah 92% (kategori sangat praktis), dan keefektifan produk adalah 87% (kategori sangat efektif).

Kata kunci: media pembelajaran, video animasi, kemampuan pemecahan masalah

Abstract

This study aimed to develop canva-based animated video learning media to improve students' problem-solving abilities at SMP Negeri 2 Angkola Timur. The learning media developed would be evaluated in terms of validity, practicality, and effectiveness. This study used a Research and Development (R&D) approach by applying ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects in this study were 28 seventh grade students of SMP Negeri 2 Angkola Timur. The research instruments used 1) the validation questionnaire sheet by experts to see the validity of the developed product which included media experts, material experts, and language experts, 2) the student response questionnaire to see the practicality of the product, and 3) the test sheet to test the effectiveness of the developed product based on problem-solving abilities. The results of the study showed 1) product validity is 84% (valid category), 2) product practicality is 92% (very practical category), and product effectiveness is 87% (very effective category).

Keywords: learning media, animated videos, problem solving skills

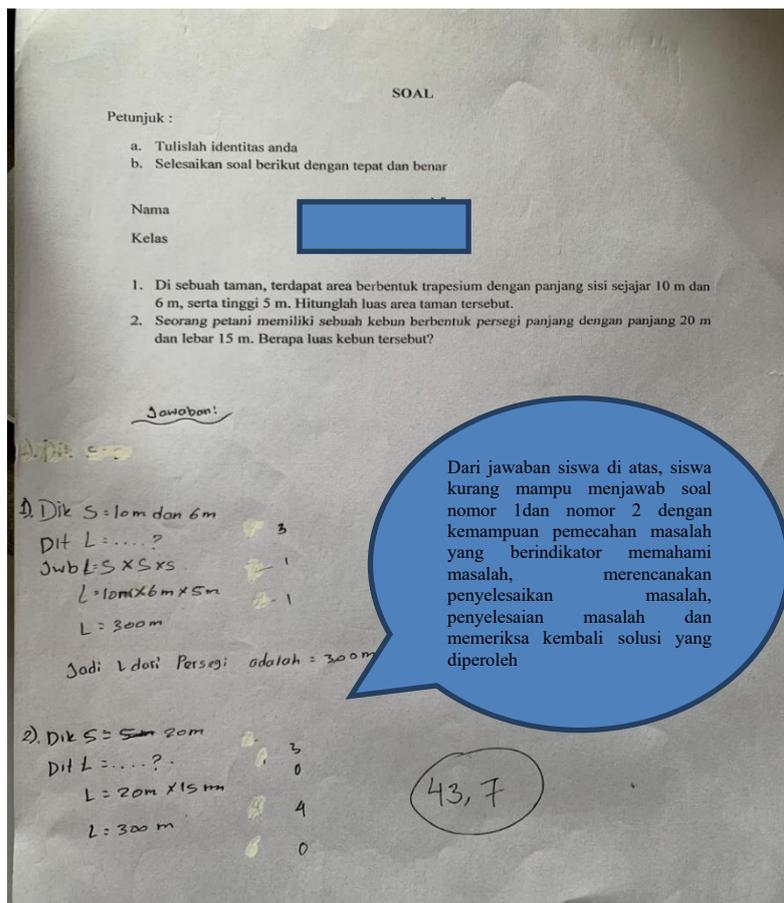
1. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sampai ke Perguruan Tinggi. "Matematika merupakan dasar dari berbagai disiplin ilmu karena setiap ilmu pasti memuat matematika di dalamnya (Stoet & Geary, 2018; Luritawaty, 2019; Sugianto, dkk., 2022). Matematika juga merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa (Jufriada, dkk., 2019; Masfufah & Afriansyah, 2021). Namun meskipun begitu matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit, namun matematika sangat penting untuk dipelajari (Siregar, 2017; Diva & Purwaningrum, 2022) dalam (Marthani & Ratu, 2022).

Kemampuan dalam memecahkan masalah matematis merupakan hal penting yang harus dimiliki siswa dan merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar matematika, Zakiyah, Hidayat, & Setiawan dalam (Nurhasanah & Luritawaty, 2021). Pernyataan tersebut

dapat dipertegas dalam *National Council of Teachers of Mathematics*, Manik yang menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis sudah seharusnya menjadi tujuan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah. Keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah dapat diukur dengan keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari bagaimana siswa menyelesaikan suatu permasalahan. Hal serupa juga dikatakan oleh Dahar dalam Ahmad dan Asmaidah, "Pemecahan masalah adalah suatu kegiatan manusia yang menggabungkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang telah diperoleh sebelumnya, tidak sebagai keterampilan generic" (H. M. Harahap & Lubis, 2019). Kemudian hal serupa dinyatakan oleh Polya dalam Lestari dan Sofyan, pemecahan masalah adalah usaha mencari jalan dari suatu kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak segera dapat dicapai (H. M. Harahap & Lubis, 2019). Dan menurut (Tanjung et al., 2020) kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan sangat penting yang harus dimiliki oleh siswa khususnya dalam pembelajaran matematika, hendaknya kemampuan tersebut harus menjadi fokus dalam pembelajaran matematika di sekolah. Selanjutnya menurut Polya dalam Lubis dan Harahap menyatakan bahwa langkah-langkah dalam pemecahan masalah yakni: memahami masalah, merencanakan pemecahan masalah, melaksanakan pemecahan masalah, memeriksa kembali hasil pemecahan masalah (E. R. Harahap et al., 2020).

Berdasarkan fakta yang peneliti temukan pada saat observasi lapangan di SMP Negeri 2 Angkola Timur pada tanggal 26 Oktober 2024, bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti. Melalui pemberian soal oleh peneliti kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur menunjukkan bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Jawaban salah satu siswa

Peneliti juga mewawancarai guru matematika di SMP Negeri 2 Angkola Timur yaitu, ibu Romaito Siregar, S. Pd. Beberapa fakta yang ditemukan yaitu masih banyak para siswa yang belum hafal terhadap perkalian, pengurangan, pembagian, penjumlahan, dan rumus. Kemudian berakibat juga pada

saat proses pembelajaran masih terpusat pada guru dengan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Dengan kurangnya variasi media pembelajaran yang disajikan membuat para siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran matematika serta media pembelajaran yang tidak sering ditampilkan membuat variasi belajar terkesan monoton. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada guru peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas VII. Siswa menyampaikan bahwa pelajaran matematika sangat sulit dikarenakan mereka masih belum hafal perkalian dan pembagian. Kemudian model pembelajaran yang digunakan guru juga masih tergolong konvensional dan penggunaan media pembelajaran juga kurang bervariasi.

Model pembelajaran belum dikembangkan atau diperkenalkan secara optimal kepada siswa melalui media video animasi menggunakan aplikasi *canva*. Diakibatkan keterbatasan sarana dan prasarana, menghalangi guru dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang. Maka dari beberapa hal tersebut, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu pendekatan yang dapat atau memfasilitasi siswa untuk menghubungkan materi pelajaran yang abstrak dengan objek yang nyata dan bisa memahami konsep atau pernyataannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu media teknologi dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran menggunakan video animasi berbasis *canva*. menurut Yusufhadi Miarso (2011), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Sugiantara et al., 2024). Sejalan dengan Arsyad (2013:10) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Ulfah, Tri Azizah., Wahyuni, Eva Ari., Nurtamam, 2021).

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Netriwati dan Mai Sri Lena yaitu : a) media pembelajaran yang digunakan dapat menarik dan memperbesar peserta didik terhadap materi pengajaran yang disajikan, b) media pengajaran bisa mengatasi perbedaan pengalaman belajar peserta didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi, c) media pengajaran bisa membantu dalam memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara lain, d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya (Adolph, 2016). Adapun kelebihan dari *canva* yaitu : memiliki beragam desain yang sangat menarik, dapat meningkatkan kreatifitas guru dan peserta didik untuk mendesain media pembelajaran karena banyaknya fitur yang tersedia, menghemat waktu untuk media pembelajaran secara praktis Tanjung & Faiza dalam (Mahlianurrahman, 2021). Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis *canva* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka artikel ini akan membahas mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Menurut Sugiyono 2014 dalam (Mesra, 2023) metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk melihat sejauh mana produk benar-benar berkualitas serta sesuai dengan tujuan pembuatannya. Selanjutnya Gall, et. All pada dasarnya tujuan dari penelitian serta pengembangan tersebut berupa pengembangan suatu produk dan juga pengujian keefektifitasannya (Mesra, 2023). Sumber data penelitian ini adalah 28 siswa dan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 2 Angkola Timur. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri 5 tahapan, Tahap Analysis (Analisis), Tahap Design (Desain), Tahap Development (Pengembangan), Tahap Implementation (Implementasi), dan Tahap Evaluation (Evaluasi).

Instrumen dan Teknik Penelitian

Penelitian dilakukan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data dan mengukur kualitas media pembelajaran berupa lembar angket validasi ahli, lembar angket respon siswa dan lembar tes kemampuan pemecahan masalah siswa untuk mengetahui aspek kevalidan, kepraktisan, keefektivan dan respon siswa terhadap media pembelajaran. Validator ahli terdiri dari 3 dosen ahli yakni, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kemudian diujicobakan terhadap 28 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola

Timur dan yang terakhir memberikan angket respon siswa untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket, teknik tes dan teknik dokumentasi. Teknik angket merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang, dalam tujuan mengukur variable penelitian (Sekaran & Bougie, 2016) dalam (Ardiansyah et al., 2023). Teknik pengisian angket dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan serta respon siswa dari penggunaan video animasi berbasis *canva* dalam proses belajar mengajar. Teknik tes dilaksanakan dengan pemberian tes berupa soal kepada siswa. Adapun kegunaan dari pemberian tes ini adalah untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa. Adapun indikator dari kemampuan pemecahan masalah yang dijadikan sebagai teknik penilaian antara lain yaitu: 1) memahami masalah, 2) merencanakan masalah, 3) melaksanakan penyelesaian, 4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Teknik dokumentasi Menurut Sugiyono (2018:476), “dokumentasi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian”. Dokumentasi bisa berupa buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto, data yang relevan dan lain-lain yang dapat dijadikan sebagai sebuah sumber informasi.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan kuantitatif dan kualitatif. Data deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini adalah data hasil uji validitas media pembelajaran yang dikembangkan dan hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Sedangkan, data kualitatif diperoleh dari lembar validasi berupa saran dan komentar para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta respon dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Klasifikasi Aspek Validitas

No	Nilai	Kategori
1	90%-100%	Sangat Valid
2	80%-90%	Valid
3	65%-79%	Cukup Valid
4	55%-64%	Kurang Valid
5	≤54%	Tidak Valid

(Sumber: purwanto, 2010:82)

Tabel 2. Klasifikasi Aspek Kepraktisan

No	Nilai	Kategori
1	86%-100%	Sangat Praktis
2	76%-85%	Praktis
3	60%-79%	Cukup Praktis
4	55%-59%	Kurang Praktis
5	≤54%	Tidak Praktis

(Sumber: purwanto, 2010:103)

Tabel 3. Klasifikasi Aspek Efektivitas

No	Nilai	Kategori
1	80%-100%	Sangat Efektif
2	60%-80%	Efektif
3	40%-60%	Kurang Efektif
4	20%-40%	Tidak Efektif
5	≤20%	Sangat Tidak Efektif

(Sumber: modifikasi dari Arikunto dalam Fitriyana, Mailizar dan Seruni, (2021))

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 5 tahap, berikut adalah hasil yang didapat dari masing-masing tahapan yang dilalui dalam penelitian ini:

Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 2 Angkola Timur untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan informasi dari salah satu guru mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, maka perlu juga dilakukan tahapan berikutnya.

b. Analisis Kurikulum

Hasil yang didapatkan dari analisis kurikulum adalah pengembangan media pembelajaran menggunakan materi persegi panjang berupa pengertian persegi panjang, ciri-ciri persegi panjang, mencari luas dan keliling persegi panjang serta soal-soal persegi panjang. Analisis ini dilaksanakan berdasarkan pada Kurikulum Merdeka.

c. Analisis Karakteristik Siswa

Hasil analisis yang dilaksanakan untuk mengidentifikasi kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap pembelajaran matematika, pembelajaran yang digunakan siswa dan media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa terhadap materi persegi panjang. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Angkola Timur, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika di Kelas VII masih sering menggunakan buku paket dan pernah juga melaksanakan pembelajaran matematika dengan menggunakan *canva* tetapi dikarenakan kurangnya fasilitas sekolah jadi proses pembelajaran seperti itu jarang untuk digunakan. Dengan pembelajaran seperti ini siswa merasa tidak tertarik dan membuat siswa menjadi kurang aktif. Dari kondisi tersebut, maka peneliti memandang perlunya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Tahap Desain (*Design*)

Hasil dari tahap analisis ini dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan desain media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva*. Adapun beberapa kegiatan yang telah dilakukan peneliti pada tahap desain yaitu:

a. Pemilihan Materi

Berdasarkan dari masalah yang ditemukan bahwa materi yang digunakan di dalam media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* adalah materi persegi panjang.

b. Merancang Model Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan kerangka dari media video animasi berbasis *canva* dari desain, animasi, isi materi, suara dan music serta menentukan komponen-komponen pendukung apa saja yang dibutuhkan dalam tahap realiasi media. Adapun hasil rancangan media video animasi berbasis *canva* adalah sebagai berikut:

- 1) Video didesain dengan menggunakan aplikasi *canva*, yang dimana terdapat banyak fitur-fitur yang dapat digunakan dalam membantu tampilan video menjadi lebih sangat menarik.
- 2) Menentukan komponen pendukung dari media, seperti menentukan suara, animasi, gambar, latar belakang, warna, music dan transisi video serta mencari referensi desain dan referensi materi, soal serta konten video.
- 3) Penyusunan instrumen validasi, angket respon siswa terhadap kemenarikan video dan soal tes.

c. Penyusunan Instrumen Validasi, Angket Respon Siswa dan Soal Tes

Instrumen validasi adalah alat pengumpulan data yang dapat digunakan dalam proses validasi, dimana pada proses validasi ini media yang dikembangkan akan dinilai kevalidannya oleh beberapa ahli. Penyusunan isi instrumen validasi ditentukan dengan berdasarkan indikator yang bersumber dari buku, jurnal penelitian serta arahan dari dosen pembimbing. Bentuk instrumen validasi tersebut berbentuk berupa angket ceklis yang masing-masing terdiri dari beberapa pertanyaan yang memiliki 5 skala penilaian dan pada angket validasi juga diberikan kolom kritik dan saran yang dimana bertujuan untuk para validator. Kemudian selain angket validasi peneliti juga menyusun angket siswa yang ditujukan kepada siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa tentang media video animasi berbasis *canva* yang telah dikembangkan, angket tersebut terdiri dari 10 pertanyaan yang juga memiliki 5 skala penilaian.

Pada tahapan ini juga peneliti menyusun soal tes yang digunakan untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa serta mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media

video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran matematika. Soal tes tersebut juga terdiri dari masing-masing 1 soal dengan 4 bagian yang dimana hasil dari test tersebut akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari pengaruh media yang dikembangkan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Media

Pada tahapan ini proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* adalah tahap *development* (pengembangan). Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yang digunakan untuk merancang video pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya.

b. Validasi Media

Selain pengembangan media, ada juga tahapan yang dilakukan yaitu tahap validasi. Validasi dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kegiatan validasi ini menggunakan bantuan angket yang telah disusun peneliti. Adapun beberapa tahapan validasi yang dilakukan oleh peneliti sampai mendapatkan nilai yang valid ataupun apabila ada dari para ahli atau validator yang belum memenuhi nilai valid, maka produk yang dikembangkan harus direvisi sesuai dengan saran atau arahan dari para validator. Tim ahli yang bertugas sebagai validator terhadap penelitian ini adalah, Bapak Marzuki Ahmad, M. Pd yang dimana beliau adalah dosen Pendidikan Matematika, kemudian Ibu Rahmatika Elindra, S. Pd., M. Pd yang mana beliau juga merupakan dosen Pendidikan Matematika dan kemudian adalah Ibu Dr. Rabiyyatul Adawiyah Siregar, M. Pd dimana beliau adalah merupakan dosen Universitas Lampung.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini dilakukan setelah media yang dikembangkan telah sampai pada tahap validasi oleh beberapa validator. Kegiatan uji coba lapangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* dilakukan terhadap 28 siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur. Kegiatan uji coba media dilakukan melalui menonton video dengan menggunakan *infocus* dikelas. Kegiatan uji coba ini diawali dengan membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menjelaskan cakupan penilaian pada pembelajaran dan kemudian apersepsi guru mengenai materi persegi panjang, kemudian menjelaskan kepada siswa agar menulis hal-hal penting yang ada pada video pembelajaran yang ditampilkan di *infocus*. Setelah itu siswa melakukan kegiatan proses belajar mengajar melalui video pembelajaran yang ditampilkan di *infocus*.

Setelah peneliti melakukan kegiatan uji coba, peneliti membagikan soal tes serta angket respon siswa kepada siswa yang dimana akan digunakan untuk mengetahui hasil kemampuan pemecahan masalah siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* pada pembelajaran matematika. Nilai yang dihasilkan dari tes tersebut peneliti akan menganalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* tersebut.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi merupakan tahapan yang mampu untuk mengevaluasi keseluruhan model disetiap tahapannya, dimana pada produk yang dikembangkan akan dievaluasi untuk mengetahui tingkat kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga pada tahapan ini peneliti akan menganalisis data hasil validasi, angket respon siswa dan nilai tes siswa serta komentar dan saran dari berbagai pihak. Apabila proses evaluasi sudah disimpulkan bahwa media masih belum layak digunakan maka peneliti harus melakukan perbaikan.

Pembahasan

Hasil produk akhir dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* pada penelitian ini melakukan beberapa tahap validasi yakni, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba untuk mengetahui respon siswa dan mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah siswa. Tahapan ini dilaksanakan untuk mendapatkan saran, kritik dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan sehingga memenuhi kriteria validitas, kepraktisan dan keefektifitasan.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini mendapatkan respon positif dari siswa pada saat pelaksanaan uji coba. Media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* didesain untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi persegi panjang. Penggunaan media pembelajaran ini menjadikan siswa lebih berperan aktif dalam kegiatan proses belajar, ini dikarenakan siswa memiliki sumber belajar tambahan berupa video animasi. Pada penelitian

pengembangan produk media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa memiliki keterbatasan penelitiannya, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan video animasi berbasis *canva* pada materi bangun datar.
2. Media pembelajaran dalam produk yang dikembangkan video animasi berbasis *canva* dalam pembelajaran adalah siswa bisa mencapai kompetensi yang diharapkan secara mandiri.
3. Pengembangan video animasi berbasis *canva* dalam pembelajaran mengacu kepada Kurikulum Merdeka.
4. Uji coba produk hanya dilakukan di kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur.

Kelayakan media pembelajaran ditinjau dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta uji coba produk dengan angket respon siswa dan tes. Dari keseluruhan tahapan pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil penelitan “Valid” digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran matematika materi persegi panjang. Perolehan data uji validitas dilakukan dengan pemberian angket validasi kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berikut adalah rincian hasil validasi ahli media:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Kelayakan isi video	102	120	85%
2	Kelayakan konten video	27	30	90%
3	Kelayakan bahasa	75	90	83%
Rata-Rata				86%
Kategori				Valid

Berdasarkan hasil penilaian dari 3 ahli media dengan skor 204 sedangkan skor maksimum ideal adalah 240. Jadi, hasil kelayakan media dari penilaian ketiga validator media adalah 86% dengan kategori “Valid” untuk diuji cobakan kepada siswa. Kemudian, pada validasi ahli materi dengan 3 aspek penilaian yang meliputi cakupan penggunaan bahasa, materi dan penyajian materi. Berikut adalah rincian hasil validasi ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Penggunaan bahasa	66	75	88%
2	Materi	85	105	81%
3	Penyajian materi	50	60	83%
Rata-Rata				84%
Kategori				Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh 3 dosen validator materi dengan skor 201 sedangkan skor maksimum ideal adalah 240. Jadi, hasil kelayakan media dari penilaian 3 dosen validator media adalah 84% dengan kategori “Valid”. Selanjutnya, pada validasi ahli bahasa dengan 2 aspek penilaian yaitu: penggunaan tata bahasa dan penggunaan huruf. Berikut adalah rincian hasil validasi ahli bahasa:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Penggunaan tata bahasa	65	75	86%
2	Penggunaan huruf	61	75	81%
Rata-Rata				84%
Kategori				Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh 3 dosen validator bahasa dengan skor 126 sedangkan skor maksimum ideal adalah 150. Jadi, hasil kelayakan bahasa dari penilaian validator bahasa adalah 84% dengan kategori “Valid”.

Hasil akhir penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE yang dimana pada tahap analisis telah dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik siswa demi mengetahui kebutuhan awal yang diperlukan pada kelas tersebut.

Kemudian pada saat tahap desain, peneliti menentukan rancangan apa saja untuk merancang media pembelajaran, yaitu video animasi berbasis *canva* dengan menyesuaikan materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum yaitu Kurikulum Merdeka dan materi persegi panjang, serta merancang bagian-bagian apa saja yang ingin dicantumkan pada video animasi berbasis *canva*. Selanjutnya adalah tahap pengembangan yang dimana peneliti memulai mengembangkan video pembelajaran melalui aplikasi *canva* dan berbantuan dengan tiktok, kedua aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang dapat untuk menunjang sebuah video animasi menjadi lebih menarik. Setelah media pembelajaran dikembangkan maka peneliti melakukan tahap implementasi yang dimana pada tahap ini video animasi yang sudah dikembangkan atau di ujicobakan kepada 3 orang validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur dengan jumlah 28 siswa. Setelah tahap implementasi dilakukan maka tahapan selanjutnya dari pengembangan ini adalah tahap evaluasi, yang dimana video animasi telah diujicobakan maka produk tersebut diperbaiki ataupun direvisi sesuai dengan kritik dan saran serta masukan dari para validator dan angket respon siswa demi keefektifan, kepraktisan dan kevalidan dari sebuah produk yang dikembangkan sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMP.

Kelayakan dari media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk kemampuan pemecahan masalah siswa ditinjau dari suatu hasil validasi oleh beberapa ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta dengan uji coba produk dengan angket respon siswa dan tes kemampuan pemecahan masalah diperoleh dari hasil penilaian yaitu “Sangat Efektif” digunakan di dalam pembelajaran matematika terkhususnya dengan materi persegi panjang. Dimana media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa oleh validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan rata-rata 84% dengan kategori “Valid”, angket respon siswa dalam kepraktisan media mendapatkan rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Praktis” dan pemberian tes berdasarkan kemampuan pemecahan masalah untuk mengevaluasi keefektifan media diperoleh rata-rata 87% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Hasil data uji validitas didapatkan dari hasil pemberian lembar angket validasi kepada 3 dosen ahli yaitu, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta instrument soal dan angket respon siswa. Pada lembar angket media ada 3 aspek yang dinilai yaitu, kelayakan isi, kelayakan konten dan kelayakan bahasa mendapatkan hasil dengan rata-rata 86% dengan kategori “Valid” Kemudian lembar angket validasi materi memiliki 3 aspek yaitu, penggunaan bahasa, materi dan penyajian materi didapatkan hasil rata-rata 84% dengan kategori “Valid” Selanjutnya lembar angket validasi bahasa memiliki 2 aspek yaitu, penggunaan tata bahasa dan penggunaan huruf pada video pembelajaran dan mendapatkan hasil rata-rata 84% dengan kategori “Valid”.

Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon siswa yang berisi sejumlah pernyataan terkait dengan seputar video pembelajaran yang diberikan berdasarkan kemampuan pemecahan masalah yang berjumlah 10 pernyataan. Angket respon siswa ini diberikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Angkola Timur yang berjumlah 28 siswa sebagai responden. Dengan diberikannya angket terhadap responden didapatkan hasil dari keseluruhan responden rata-rata 92% dengan kategori “Sangat Praktis” Berdasarkan hasil perolehan kepraktisan, maka media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* didalam kegiatan pembelajaran merupakan yang sangat praktis.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa, kemudian dianalisis sesuai dengan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah diperoleh nilai rata-rata sebesar 87% yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”. Indikator dari kemampuan pemecahan masalah yang digunakan meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Hasil efektifitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan, Kesimpulan yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah sebagai berikut:

- a. Tingkat validitas media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* diperoleh melalui penilaian dari tiga validator, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ahli media menghasilkan penilaian dengan rata-rata 86% dan termasuk dalam kategori “Valid”. Ahli materi menghasilkan penilaian dengan rata-rata 84% yang masuk dalam kategori “Valid”, sedangkan ahli bahasa menghasilkan penilaian rata-rata 84% yang juga termasuk dalam kategori “Valid”. Berdasarkan dari

- hasil ketiga validator tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* yang dikembangkan dinyatakan “valid” dan layak untuk digunakan,
- Tingkat kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* diperoleh dari hasil uji coba produk yang telah dikembangkan dengan menyebarkan angket respon siswa. Hasil dari angket respon siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 92%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”,
 - Efektivitas media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva* diukur melalui tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Berdasarkan hasil tes tersebut, diperoleh rata-rata nilai sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran pemanfaatan produk, antara lain:

1. Saran untuk siswa

Dengan dilakukannya media pembelajaran berupa video animasi berbasis *canva*, diharapkan agar peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar karena mendapatkan sumber belajar tambahan.

2. Saran untuk pendidik

Dengan adanya video matematika yang dikembangkan berupa video animasi diharapkan agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif di dalam kelas.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya

Video pembelajaran berupa animasi berbasis *canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas karena hanya pada materi persegi panjang untuk siswa kelas VII SMP. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mencakup materi yang lebih beragam dan luas.

5. REFERENSI

- Adolph, R. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS POWTOON PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII SMP/MTS*. 1–23.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Harahap, E. R., Farida, L. N., & Lubis, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang Bolak Julu. *MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 3(3), 15–22. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Harahap, H. M., & Lubis, R. (2019). Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Negeri 7. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 2(2), 105–113. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Marthani, G. Y., & Ratu, N. (2022). Media Pembelajaran Matematika Digital “BABADA” pada Materi Kesebangunan Bangun Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 305–316. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.722>
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Nurhasanah, D. S., & Luritawaty, I. P. (2021). PLUSMINUS : Jurnal Pendidikan Matematika Model Pembelajaran REACT Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 71–82.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Tanjung, H. P., Ardiana, N., & Harahap, S. D. (2020). EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM POSING TERHADAP Oleh : *Jurnal MathEdu*, 3(3), 35–41.
- Ulfah, Tri Azizah., Wahyuni, Eva Ari., Nurtamam, M. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Kartu Uno Pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Panjang. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 955–961. <https://osf.io/qt4mv>