



## **Analisis Penggunaan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 04 Tanjung Alai**

**Fatma Pertiwi Setiawati<sup>1</sup>, Ferola Dwi Andarsa<sup>2</sup>, Adrias Adrias<sup>3</sup> Salmainsy Putri Syam<sup>4</sup>**

Universitas Negeri Padang

Email: : pertiwisetiawatif@gmail.com<sup>1</sup>, feroladwiandarsaa@gmail.com<sup>2</sup>, adrias@fip.unp.ac.id<sup>3</sup>,  
salmainsy@fip.unp.ac.id<sup>4</sup>

*Submitted Received 16 March 2025. First Received 25 March 2025. Accepted 28 May 2025*

*First Available Online 30 June 2025. Publication Date 30 June 2025*

### **Abstract**

*Mathematics learning in elementary schools is often considered difficult by students, especially in fractions. The lack of enthusiasm and interest of students in fractions material has an impact on their understanding and learning outcomes. This happens because the learning provided by teachers is less varied and only relies on textbooks. Therefore, innovation is needed in learning media that is in line with students' learning styles to increase the effectiveness of learning, namely the implementation of technology-based learning media such as animated videos assisted by Canva. Canva is an attractive alternative to support the learning process. The implementation of animated videos that combine visual and audio elements can increase students' interest, motivation, and enthusiasm in understanding the concept of fractions. This study was implemented through a qualitative approach using data collection techniques in the form of questionnaires distributed to grade IV students at SDN 04 Tanjung Alai. The results showed that 86.67% of students responded positively to the use of animated videos assisted by Canva which could increase students' interest and motivation in learning, make the learning process more interactive, and improve their understanding of the concept of fractions. So that animated video media assisted by Canva is an effective alternative in improving the quality of mathematics learning, especially in fractional material at SDN 04 Tanjung Alai. Therefore, teachers are expected to be able to utilize this technology in the teaching process with the aim of improving a more enjoyable learning experience and having deep meaning for students.*

**Keywords:** Animation Video, Canva, Fractions, Math learning

### **Abstrak**

*Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sulit oleh peserta didik, terutama dalam materi pecahan. Minimnya semangat serta ketertarikan peserta didik terhadap materi pecahan berdampak pada pemahaman mereka serta hasil belajarnya. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang diberikan guru kurang variatif dan hanya mengandalkan buku paket. Oleh karena itu diperlukannya inovasi dalam media pembelajaran yang sejalan dengan gaya belajar peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yakni pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi berbantuan canva. Canva menjadi alternatif yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran. Pengimplementasian video animasi yang memadukan elemen visual serta audio dapat meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme peserta didik dalam memahami konsep pecahan. Penelitian ini diterapkan melalui pendekatan kualitatif memakai teknik pengumpulan data berupa angket atau kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik kelas IV di SDN 04 Tanjung Alai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 86,67% peserta didik merespons secara positif terhadap penggunaan video animasi berbantuan canva yang bisa menambah minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, membuat proses belajar lebih interaktif, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pecahan. Sehingga media video animasi berbantuan canva ialah alternatif yang efektif dalam menambah kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam materi pecahan di SDN 04 Tanjung Alai. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini dalam proses mengajar dengan tujuan meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memiliki makna yang mendalam bagi peserta didik.*

**Kata Kunci:** Video Animasi, Canva, Pecahan, pembelajaran Matematika

## PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika ialah mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam pendidikan karena berkontribusi besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi, serta penerapannya didalam kehidupan. Pembelajaran matematika ialah disiplin ilmu yang berfokus pada perhitungan, analisis dengan penalaran, serta pengembangan kemampuan berpikir logis (Yufri Anggraini, 2021). Pembelajaran matematika memiliki peran krusial dalam mengembangkan pola pikir yang logis dan terstruktur bagi peserta didik terutama di sekolah dasar (Novendra et al., 2024). Di era digital saat ini, banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan, cukup sulit untuk dipahami.

Pecahan merupakan topik penting dalam mata pelajaran matematika yang menjadi dasar bagi peserta didik untuk mempelajari aljabar dan konsep lainnya (Yuliandari et al., 2024). Pecahan ialah bilangan yang terdiri dari penyebut dan pembilang, bilangan ini berbentuk  $\frac{a}{b}$ , dimana a dan b ialah bilangan bulat dengan ketentuan  $b \neq 0$ . Pada pecahan, a disebut sebagai pembilang, sedangkan b berperan sebagai penyebut (Rismawati, 2022). Dengan memahami materi pecahan dapat mempunyai keterampilan memecahkan masalah sehingga mendukung pengembangan kognitifnya. Akan tetapi

kebenarannya masih banyak peserta didik yang tidak paham dengan konsep pecahan sehingga mereka tidak berminat dalam materi pecahan dan mengalami kesulitan dalam belajar.

Kesulitan belajar ialah suatu keadaan di mana peserta didik mengalami berbagai hambatan dalam proses belajarnya, sehingga hasil belajar tidak optimal dikarenakan tidak mampu menyerap dan memahami materi pelajaran sebagaimana mestinya (Elizabeth Agnesia Manik, Yeri Lestari Gulo, Adrias Adrias, 2024).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 04 Tanjung Alai bahwa peserta didik tidak paham materi pecahan dikarenakan pendidik yang hanya menjelaskan materi dengan menggunakan buku paket saja. Ketidaksesuaian dengan gaya belajar peserta didik yang mengakibatkan peserta didik tidak paham dan bosan saat pendidik menjelaskan materi. Pendapat ini juga di dukung oleh (Lestari et al., 2024) bahwa Kesulitan peserta didik dalam memahami konsep pecahan dapat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan oleh pendidik. Hal ini terjadi karena keterbatasan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai, sehingga guru cenderung hanya mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi.

Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan mengajar untuk guru harus diberikan. bagaimana guru perlu meningkatkan keterampilan mengajar dengan memanfaatkan teknologi, khususnya media berbasis video seperti animasi. Penggunaan media ini penting karena mudah diakses serta tidak memerlukan fasilitas yang kompleks. Selain itu, video animasi juga dapat merangsang minat peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Nuraeni et al., 2023).

Video Animasi ialah kombinasi dari media visual dan audio yang menampilkan gerakan. Media ini memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif. (Faridah Hayati, 2020). Salah satu opsi yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam merancang media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan video animasi. Penggunaan video animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat berkontribusi dalam memajukan dan efisiensi proses belajar-mengajar, sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik (Febrianita et al., 2021). Jadi dapat dikatakan bahwa desain yang menarik dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik, video animasi ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik belajar. Aplikasi yang dapat membantu

mendesain video animasi dengan menarik adalah aplikasi canva.

Canva ialah perangkat lunak yang menawarkan berbagai fitur, termasuk beragam jenis desain, pilihan font, GIF, tautan desain, barcode, dan lainnya. Pengguna juga dapat mengunggah gambar, video, serta audio, dan memanfaatkan berbagai fitur seperti transisi, animasi, hyperlink, serta banyak fitur menarik lainnya (Miftahul Jannah et al., 2023). Pemanfaatan media canva dapat menolong guru dalam merancang materi agar tidak sulit dan menghemat waktu dalam proses desain.

Selain itu, canva juga mendukung keberhasilan dalam penyampaian materi yang lebih efektif. Bagi peserta didik, media ini mempermudah pemahaman pelajaran. Karena mampu menghadirkan beragam elemen, seperti grafik, video, suara, gambar, tulisan, dan animasi sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya beragam elemen tersebut, materi yang disampaikan dapat lebih efektif dan beradaptasi dengan berbagai gaya belajar yang beragam. Dengan desain yang memikat perhatian, sehingga canva ini dapat meningkatkan fokus peserta didik saat belajar, memiliki ketertarikan dan terlibat dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Adanya pembuatan video animasi berbantuan aplikasi canva yang memiliki fitur-fitur yang menarik dapat mendukung untuk

membuat desain video animasi yang menarik. Diharapkan bahwa pembelajaran yang berbasis anime ini dapat menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap informasi dan materi yang diberikan. Selain itu, media ini juga dapat mendorong kreativitas pendidik sekaligus menjadikan proses pengajaran lebih efektif dan praktis (Zulherman Gita Permata Puspita Hapsari, 2021). Artikel ini akan membahas bagaimana video animasi berbantuan canva dapat berhasil dimanfaatkan dalam materi pecahan di kelas IV untuk meningkatkan minat, hasil belajar, motivasi, dan partisipasi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan ialah kualitatif. Penelitian kualitatif ialah jenis penelitian yang berorientasi pada aspek humanistik, di mana individu diposisikan sebagai subjek utama dalam suatu fenomena sosial (Safarudin et al., 2023). Data dikumpulkan melalui penyebaran angket atau kuesioner untuk peserta didik kelas IV di SDN 04 Tanjung Alai. Teknik ini diterapkan guna mendapatkan informasi langsung dari peserta didik mengenai aspek yang diteliti. Dengan menggunakan angket, responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan pemahaman dan pengalaman mereka, maka data yang didapat lebih objektif dan akurat. Respon peserta didik

mencerminkan minat mereka dalam pembelajaran, baik dalam pengimplementasian media pembelajaran maupun dalam memahami suatu materi. Untuk mengumpulkan informasi tentang tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang diterapkan, dapat menggunakan paduan respon peserta didik dari penelitian yang dilakukan oleh Qohar dkk, 2022 (Qohar et al., 2022) .

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 04 Tanjung Alai, yang berada di Nagari Tanjung Alai, Kecamatan X Koto Singkarak, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Subjek penelitian terdiri dari 15 peserta didik kelas IV. Data dikumpulkan melalui angket atau kuesioner yang diberikan kepada responden. Proses analisis data dikerjakan melalui tiga fase, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan video animasi berbasis Canva dalam pembelajaran materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. Observasi di kelas IV SDN 04 Tanjung Alai telah dilakukan pada hari Sabtu, 10 Maret 2025.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini terdiri tiga aspek, yakni; (1) penggunaan Video Animasi berbantuan canva, (2) Analisis penggunaan video animasi berbantuan canva pada materi pecahan kelas IV SDN 04 Tanjung Alai, (3) Respon peserta didik dalam penggunaan video animasi

berbantuan canva. Berikut ini pembahasannya sebagai berikut:

### 1. Penggunaan Video Animasi Berbantuan Canva

Video animasi merupakan media yang sangat efektif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu pengimplementasian video animasi dalam proses belajar dapat memajukan partisipasi peserta didik serta berdampak baik pada pemahaman dan hasil belajar mereka (Sekarwati Puji Ningrum, 2024). Dengan kombinasi gambar bergerak dan suara, video animasi menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, maka peserta didik cenderung lebih paham materi yang dipelajari ketika menggunakan video animasi (Agustiningrum et al., 2023). Jadi video animasi ialah media pembelajaran efektif karena kolaborasi elemen audio dan visual untuk meningkatkan keikutsertaan peserta didik yang menjadikan hasil belajar meningkat.

Aplikasi yang dapat membantu mendesain video animasi dengan menarik ialah aplikasi canva. Aplikasi ini menyediakan beragam fitur yang memudahkan pengguna dalam merancang desain sesuai kebutuhan dengan tampilan yang menarik dan profesional (Junaedi, 2021). Canva merupakan aplikasi desain yang menyediakan berbagai fitur, termasuk pembuatan presentasi, video, dan

elemen animasi yang dapat digunakan secara langsung.

Canva bisa menambahkan teks dengan beragam gaya serta efek visual yang menarik. Dengan fitur animasi teks, slide presentasi yang saat ditulis kata-kata bisa muncul atau bergerak. Efek visual seperti perubahan warna dan opacity dapat diterapkan untuk membuat tampilan animasi lebih atraktif. Selain menggunakan Canva, Microsoft PowerPoint juga dapat dimanfaatkan untuk memperbanyak fitur gerak dalam animasi, maka menciptakan kemampuan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis (Sari & Yatri, 2023).

Berikut adalah langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Canva untuk merancang video animasi, baik melalui perangkat seluler maupun laptop, dengan cara yang mudah diakses oleh pengguna:

- 1) Akses canva melalui situs web <https://www.canva.com> atau unduh aplikasinya diperangkat yang digunakan.
- 2) Jika sudah mempunyai akun, cukup login menggunakan email atau media sosial. Jika belum buat akun baru dengan mengisi data yang diperlukan.
- 3) Setelah masuk ke halaman utama, pilih jenis desain yang ingin dibuat, seperti poster, presentasi, kartu undangan, atau lainnya. Canva menyediakan

- berbagai template yang bisa digunakan.
- 4) Gunakan fitur pencarian untuk menemukan template yang sesuai. Setelah memilih template, ubah elemen-elemen dalam desain, seperti teks, warna, gambar, dan ikon sesuai keinginan.
  - 5) Untuk membuat video animasi pilih templet presentasi kemudian mulai menyalin materi yang ingin dibuat.
  - 6) Untuk mempercantik desain, tambahkan elemen lain seperti ilustrasi, stiker, atau bentuk yang tersedia di Canva. Bisa juga mengunggah gambar sendiri jika diperlukan salah satu contohnya animasi guru.
  - 7) Sesuaikan ukuran, posisi, dan warna setiap elemen agar desain terlihat menarik dan profesional. Gunakan fitur seperti pengaturan font, efek teks, serta filter gambar untuk hasil yang lebih baik.
  - 8) Setelah selesai mendesain berikan efek suara kita dengan memilih unggahan kemudian pilih rekam diri anda.
  - 9) Setelah selesai, klik tombol "Unduh" untuk menyimpan desain dalam format yang diinginkan (video MP4). Jika ingin dibagikan langsung, Canva juga menyediakan opsi untuk

membagikan desain melalui tautan atau media sosial.

## **2. Analisis Penggunaan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 04 Tanjung Alai**

Pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar Negeri 04 Tanjung Alai. Materi pecahan dianggap sulit dan tidak menyenangkan. Peserta didik seringkali merasa bosan dalam proses pembelajaran dikelas. Faktor yang menjadi penyebabnya, yakni (1) Sebagian peserta didik merasa bahwa mata pelajaran matematika itu sulit, maka mereka memiliki motivasi dan semangat belajar yang rendah;(2) Guru hanya menggunakan buku teks sebagai sarana pengajaran, yang menyebabkan rendahnya semangat dan minat peserta didik dalam belajar;(3) keterbatasan guru dalam mencari media pembelajaran yang menyenangkan.

Adapun solusi yang ditemukan penulis untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yakni dengan adanya pengimplementasian video animasi dalam proses belajar. Dengan menganalisis penggunaan video animasi pada materi pecahan di kelas IV SDN 04 Tanjung Alai. Menghadirkan efek yang besar terhadap kegiatan belajar peserta didik pecahan di kelas IV SDN 04 Tanjung Alai. pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif serta Memberikan dorongan dan semangat kepada peserta didik sangat penting agar mereka lebih antusias dalam

belajar. Keterlibatan peserta didik meningkat karena video animasi menerapkan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan interaktif dibandingkan dengan menggunakan buku paket saja. Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar peserta didik menggunakan video animasi berbantuan canva dengan buku paket saja.

Fasilitas multimedia dan interaktif dalam video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan daya tangkap siswa lebih cepat dalam memahami materi pecahan. Kemudian akses penggunaan video animasi juga salah satu keunggulan utama karena peserta didik bisa mengakses kapan saja dan dimana saja selagi masih terhubung koneksi internet. Hal ini sangat membantu terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Penggunaan video animasi tidak hanya menambah pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan digital sehingga siswa tidak tertinggal sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi pada zaman sekarang sehingga bermanfaat untuk masa depan.

### 3. Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Video Animasi Berbantuan Canva pada Materi Pecahan Kelas IV SDN 04 Tanjung Alai

Data terkait diperoleh melalui kuesioner yang sudah diisi oleh 15 responden. Berikut

ini merupakan hasil analisis dari data yang telah dikumpulkan:

**Tabel 1. (Hasil pengelolaan data dari angket)**

Pertanyaan	SS		S		TS		STS	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Saya antusias mengikuti pembelajaran dalam bentuk video	14	93	1	7				
saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran menggunakan video	3	20	10	67			2	13
Belajar menggunakan video pembelajaran sangat menyenangkan	12	80	3	20				
Saya aktif menjawab pertanyaan guru saat proses pembelajaran	2	13	11	74	2	13		
Saya menyimpulkan ringkasan materi pembelajaran	3	20	8	53	4	27		
Saya mengamati video pembelajaran dari awal sampai akhir	6	40	9	60				



**Gambar 1. (screenshot video animasi yang telah dirancang)**



## Gambar 2. (penyajian video animasi di SDN

### 04 Tanjung Alai)

- a. Hasil jawaban responden terhadap pertanyaan pertama, yaitu "Saya antusias mengikuti pembelajaran dalam bentuk video," menunjukkan bahwa dari 15 responden yang berpartisipasi, sebanyak 93% menyatakan sangat setuju, sementara 7% lainnya menyatakan setuju. Dengan kata lain, mayoritas responden memiliki tingkat antusiasme yang sangat tinggi terhadap pembelajaran berbasis video. Temuan ini dapat dikategorikan sebagai sangat baik, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik merasa termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan melalui media video.
- b. Hasil tanggapan responden terhadap pertanyaan kedua, yakni "saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran memakai video," dari total 15 responden, sebanyak 20% memutuskan sangat setuju, 67% memutuskan setuju, dan 13% memutuskan sangat tidak setuju. Mayoritas responden memberikan respon positif terhadap pemanfaatan video dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa

- penggunaan video animasi dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang efektif, karena lebih dari setengah peserta didik merasa mudah mendalami materi yang disampaikan melalui media tersebut.
- c. Hasil tanggapan responden terhadap pertanyaan kedua, yakni "Belajar menggunakan video pembelajaran sangat menyenangkan" didapatkan bahwa dari total 15 responden. Sebanyak 80% responden memutuskan sangat setuju, dan 20% responden memutuskan setuju. Hal ini melihatkan bahwa kebanyakan responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Berdasarkan data ini, respons peserta didik terhadap penggunaan video animasi dalam pembelajaran tergolong baik, yang menandakan bahwa mereka menikmati proses belajar dengan media tersebut.
- d. Hasil tanggapan responden terhadap pertanyaan keempat, yaitu "Saya aktif menjawab pertanyaan guru saat proses pembelajaran," menunjukkan bahwa dari total 15 responden, sebanyak 13% memutuskan sangat setuju, 74% memutuskan setuju, dan 13% memutuskan tidak setuju. Dengan demikian, mayoritas

- responden memberikan jawaban setuju. Kondisi ini dapat dikategorikan sebagai baik. 1 respon peserta didik mencerminkan keterlibatan mereka yang cukup aktif dalam proses pembelajaran.
- e. Hasil tanggapan responden terhadap pertanyaan kelima, yakni “Saya menyimpulkan ringkasan materi pembelajaran” didapatkan bahwa dari total 15 responden. Sebanyak 20% responden memutuskan sangat setuju, 53% responden memutuskan setuju dan 27% responden memutuskan tidak setuju. mayoritas responden menunjukkan kecenderungan untuk menyetujui pernyataan tersebut. Dari hasil pemerolehan data respon peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik cukup baik dalam meringkas materi pelajaran. Mayoritas peserta didik cenderung membuat rangkuman materi pembelajaran, namun kebiasaan ini belum selalu konsisten, sebagaimana terlihat dari jawaban mereka dalam angket.
- f. Hasil tanggapan responden terhadap pertanyaan kedua, yakni “Saya menyimpulkan ringkasan materi pembelajaran” didapatkan bahwa dari jumlah 15 responden. sebesar 40% responden memutuskan sangat setuju, dan 60% responden memutuskan setuju. Mayoritas responden menyatakan persetujuan mereka, yang mengindikasikan bahwa situasi ini dapat dikategorikan sebagai baik. Dengan kata lain, sebagian besar peserta didik menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran terpadu yang diberikan melalui video.
- Berdasarkan hasil data yang didapat, pengimplementasian video animasi dalam proses belajar mengajar memberikan kontribusi yang baik dalam menambah wawasan peserta didik terhadap materi pecahan kelas IV yang telah disajikan. keterlibatannya didalam proses pembelajaran dan daya tangkap peserta didik dalam memahami isi pembelajaran dengan lebih efektif. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik menerangkan adanya peningkatan motivasi mereka dalam mempelajari matematika, terutama pada materi pecahan di kelas IV Sekolah Dasar. Dapat diamati dari antusiasme dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran materi pecahan menggunakan video animasi yang dibuat dengan Canva. Peserta didik tetap termotivasi selama proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan. Kondisi ini memberikan dampak positif terhadap keberhasilan

belajar, terutama dalam memahami materi pecahan.

Berdasarkan data sebelumnya, peserta didik yang tidak paham dengan materi pecahan dikarenakan guru hanya mengandalkan buku paket saja. Peserta didik juga merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang tidak menyenangkan sehingga berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran. Video animasi yang dibuat dengan Canva dapat menjadi alat bantu yang berguna bagi peserta didik dalam mengerti konsep pecahan dengan lebih baik. Selain itu pengimplementasian video ini juga dapat menambah motivasi mereka dalam belajar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil angket yang telah didapatkan, sebanyak 86,67% peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan video animasi yang dibuat menggunakan Canva. Hal ini menentukan bahwa pengimplementasian media video dalam pembelajaran terbukti dapat menambah motivasi, meningkatkan pemahaman, dan memperkuat keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, video animasi juga dapat mengatasi kebosanan peserta didik yang sebelumnya hanya mengandalkan buku paket. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbantuan canva pada materi

pecahan di kelas IV SDN 04 Tanjung Alai patut dipertimbangkan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada materi pecahan di Sekolah Dasar.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Elizabeth Agnesia Manik, Yeri Lestari Gulo, Adrias Adrias, N. A. A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Matematika , Khususnya Dalam Perkalian Berbentuk Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4).
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Febrianita, D., Ginting, B., Aprilia, S., & Mulyadiprana, A. (2021). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi*. 8(3), 550–561.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Lestari, R., Suryana, Y., Apriani, I. F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2024). *Creative of Learning Students Elementary Education*. 07(03), 473–487.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Novendra, A., Heryanto, D., & Indrayana, I. (2024). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika melalui Media Pembelajaran Papan Nilai Tempat Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. 11(3), 521–532.
- Nuraeni, W., Kurnianti, E., & Hasanah, U. (2023). Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 81–95. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.415>
- Qohar, A., Rahardjo, S., Negeri, U., Jl, M., Malang, S., & Timur, J. (2022). *Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika*. 10(2), 153–162.
- Rismawati, M. (2022). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Matematika pada Materi Pecahan*

*Sederhana*. 9(2), 281–292.

Safarudin, R., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023).

*Penelitian Kualitatif*. 3, 9680–9694.

Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui

Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah

Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi*

*Pendidikan*, 2(3), 159–166.

<https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>

Sekarwati Puji Ningrum, S. (2024). Pengaruh

Penggunaan Media Video Animasi Berbasis

Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS.

*Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968.

Yufri Anggraini. (2021). Analisis Persiapan Guru

dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2415–2422.

<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/97>

1

Yuliandari, R. N., Anggraini, D. M., Rahmah, U. N.,

Zahroo, F., & Fatmawati, F. (2024).

Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan

Siswa Sekolah Dasar dengan Media Kertas

Lipat. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*,

4(1), 93–102.

<https://doi.org/10.35878/guru.v4i1.1085>

Zulherman Gita Permata Puspita Hapsari. (2021).

*Analisis Kebutuhan Pengembangan Media*

*Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada*

*Pembelajaran IPA*. 6(April), 22–29.

<https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>