

Integrasi canva dan *problem based learning* dalam pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SD

Sika Pitri Mustika Rahayu¹, Jozua Sabandar², Siti Chotimah³

^{1,2,3} IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ sikafitri28@gmail.com, ² jsabandar17@gmail.com, ³ chotimahsiti@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low mathematical concept comprehension ability of third-grade elementary school students, caused by the lack of use of attractive and interactive technology-based learning media. The purpose of this study is to develop animated video media assisted by the Canva application with the Problem Based Learning (PBL) model to improve concept comprehension ability in third-grade elementary school students. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 35 third-grade elementary school students. Research instruments included expert validation questionnaires, student response questionnaires, and concept comprehension tests. The material expert validation results obtained a percentage of 95%, media experts 94%, so the overall product was declared very feasible. Trial results showed an increase in the average student concept comprehension score from 39,6 (pretest) to 82,34 (posttest), with an N-Gain value of 0,71 which is in the medium category. Thus, Canva-assisted animated video media with the PBL model has been proven effective in improving the mathematical concept comprehension ability of third-grade elementary school students.

Keywords: Animated Video, Problem Based Learning, Concept Understanding

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD, yang disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media video animasi berbantuan aplikasi Canva dengan model *Problem Based Learning* (PBL) guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD sebanyak 35 orang. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli, angket respons siswa, dan tes pemahaman konsep. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 95%, ahli media sebesar 94%, sehingga keseluruhan produk dinyatakan sangat layak. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pemahaman konsep siswa dari 39,6 (*pretest*) menjadi 82,34 (*posttest*), dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media video animasi berbantuan Canva dengan model *Problem Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Video Animasi, *Problem Based Learning*, Pemahaman Konsep

1. Pendahuluan

Matematika merupakan Merupakan salah satu disiplin ilmu esensial yang diajarkan di setiap tingkat pendidikan, termasuk sekolah dasar. Pendidikan matematika berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif siswa. Selain itu, matematika juga memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Keahlian tersebut sangat penting untuk membentuk dasar pemikiran siswa sejak usia dini. Pendidikan matematika hendaknya tidak semata-mata berkonsentrasi pada hasil akhir tetapi juga pada kemampuan

memahami konsep dan memecahkan masalah secara akurat menurut penelitian (Yunita, 2026). Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar harus dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami konsep dengan baik.

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan Keahlian siswa dalam memahami, mengonstruksi, dan membentuk konsep-konsep matematika untuk menyelesaikan masalah dengan akurat menurut (Andriani et al., 2024). Keahlian ini menjadi fondasi bagi pengembangan kemampuan matematis lainnya, seperti pemecahan masalah, penalaran, dan komunikasi matematis. Rubiyanti & Novyanti (2025) menegaskan rendahnya pemahaman konseptual siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik dan monoton. Penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada buku teks dan metode ceramah mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Media video animasi dapat menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap konten pembelajaran. Penelitian Sihombing & Zainuddin (2024) menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Canva* dinilai layak, praktis, dan efektif untuk digunakan di pendidikan dasar, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Temuan penelitian menunjukkan tingkat kelayakan material sebesar 85%, desain media sebesar 86%, dan kepraktisan sebesar 93,3%, sehingga mengklasifikasikan media tersebut sangat cocok untuk digunakan. Kekuatan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang sistematis dan pengujian langsung kepada siswa sekolah dasar, namun kelemahannya terletak pada cakupan materi yang masih terbatas pada mata pelajaran IPAS sehingga belum secara khusus mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika (Permadi & Risnawati, 2025).

Selain penggunaan media pembelajaran, pemilihan model pembelajaran juga merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah model Pembelajaran Berbasis Masalah. Model *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan menyajikan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui model ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, mencari solusi, berdiskusi, dan secara mandiri menemukan konsep pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses penemuan pengetahuan. Penelitian Wahyuni dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan paradigma Pembelajaran Berbasis Masalah yang dipadukan dengan media pendidikan secara signifikan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berbasis masalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap permasalahan secara lebih konkret, sehingga proses penyelesaian masalah menjadi lebih efisien. Kekuatan penelitian ini terletak pada analisisnya yang komprehensif terhadap beberapa penelitian sebelumnya, sehingga memberikan gambaran luas mengenai efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan media. Namun, kelemahannya adalah penelitian ini menggunakan metode studi literatur sehingga tidak menguji secara langsung pengaruh model tersebut pada subjek penelitian tertentu.

Penerapan paradigma *Problem Based Learning* dalam pendidikan matematika juga dinilai dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. Dengan penyajian masalah kontekstual, siswa dapat menguasai konsep matematika dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih signifikan. Selain itu, model *Problem Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Penelitian Primadewi & Agustika (2022) menjelaskan bahwa video animasi yang dikembangkan dengan orientasi Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pendidikan matematika. Melalui keterlibatan aktif tersebut, pemahaman konsep siswa dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan ADDIE dengan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan

persentase melebihi 90% dengan kategori sangat baik. Kekuatan penelitian ini terletak pada proses validasi media yang melibatkan pakar materi, pakar desain, dan uji coba dengan kelompok siswa, sedangkan kelemahannya adalah fokus penelitian yang lebih pada motivasi belajar daripada pemahaman konsep matematika siswa secara mendalam.

Pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *Canva* dengan Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu solusi yang dapat diimplementasikan dalam pengajaran matematika di sekolah dasar. Media video animasi dapat menyajikan pembelajaran secara visual dan menarik, sedangkan model *Problem Based Learning* membantu siswa memahami konsep melalui penyelesaian masalah nyata. Kombinasi media dan model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Ini didukung oleh penelitian.

Menurut Sri (2024) langkah-langkah model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

- Orientasi siswa terhadap permasalahan
- mengatur peserta didik untuk proses pembelajaran
- Mengarahkan penelitian individu maupun kelompok
- Menyebarkan dan menyajikan produk karya
- Menganalisis dan memulai proses penyelesaian masalah

Penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika menghubungkan materi dengan situasi nyata pada kehidupan sehari-hari diharapkan mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. Berikut merupakan indikator-indikator kemampuan pemahaman konsep matematis menurut Erawati et al (2025):

- Menyatakan ulang sebuah konsep
- Mengklasifikasikan objek sesuai konsep
- Membndingkan sifat-sifat operasi atau konsep
- Mampu menyajikan konsep pada bentuk representasi matematis
- Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan pengembangan media video animasi berbantuan aplikasi *Canva* menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar. Inovasi pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, interaktif, efektif, dan bermakna, sehingga siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik.

2. Metode

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development* (R&D). Metode ini diterapkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang dapat membantu proses belajar siswa, baik berupa media, bahan ajar, maupun model pembelajaran. Selain itu, metode R&D juga berfungsi untuk menyempurnakan produk yang sudah ada agar menjadi lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam penelitian ini, peneliti mengadaptasi langkah-langkah pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Berikut design pengembangan ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Design ADDIE

Sumber : Siregar & Rhamayanti (2025)

Analisis N-Gain digunakan untuk menilai keefektifan media video animasi berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Margahayu 04 dengan subjek penelitian berupa 35 siswa kelas III. Data penelitian diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* sebelum pembelajaran dan *posttest* setelah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi berbasis *Problem Based Learning*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan pemahaman konsep matematis yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli evaluasi. Ujian tersebut disusun berdasarkan indikator kemampuan pemahaman konsep matematis yang telah ditentukan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes kepada siswa sebelum dan sesudah intervensi untuk mendapatkan nilai awal (*pretest*) dan nilai akhir (*posttest*).

Selanjutnya data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengukur peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah mengikuti pembelajaran. Nilai N-Gain dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{ideal}} - S_{\text{pre}}}$$

Sumber : Condong et al. (2026)

Keterangan :

S post = Skor rata-rata *posttest* yang diperoleh peserta didik

S pre = Skor rata-rata *pretest* yang diperoleh peserta didik

S ideal = Skor maks

Berikut kriteria N-Gain menurut Condong et al. (2026) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria N-Gain

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber : Condong et al. (2026)

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Hasil pengembangan media video animasi berbantuan *Canva* dengan Model *Problem Based Learning* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas III sekolah dasar dalam pemecahan masalah matematis. Media yang dikembangkan memiliki desain menarik, menggunakan bahasa yang sederhana, dan terhubung dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga lebih mudah dipahami.

Pengembangan media dilakukan melalui beberapa tahap, termasuk validasi oleh dua dosen dan satu praktisi yang berfungsi sebagai validator ahli media dan ahli materi. Selain itu, uji coba dilakukan terhadap peserta didik untuk mempelajari tingkat kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan. Tahapan tersebut bertujuan memperoleh masukan, saran, kritik, dan penilaian agar media yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan penggunaan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh tiga validator, diperoleh hasil. Berikut Hasil Uji kelayakan media disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Kelayakan Aspek Materi	74	75	98%
2	Kelayakan Aspek Media Video	70	75	93%
3	Kelayakan Audio dan Bahasa	50	60	91%
4	Kelayakan Aspek Pembelajaran	42	45	93%

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
	Rata-Rata	59	64	94%
	Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji kelayakan media diperoleh total skor sebesar 236 dari skor ideal maksimal sebesar 255. Hasil tersebut menunjukkan persentase kelayakan sebesar 94%, yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media yang telah dikembangkan kriteria validitasnya dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut Hasil Uji kelayakan materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan Materi

No	Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
1	Kelayakan Aspek Materi	72	75	96%
2	Kelayakan Aspek Penyajian Materi	73	75	97%
3	Kelayakan Bahasa	57	60	95%
4	Kelayakan Aspek Pembelajaran	41	45	91%
	Rata-Rata	61	62	95%
	Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji kelayakan materi diperoleh total skor 243 dari skor ideal maksimal 255. Persentase kelayakan yang diperoleh mencapai 95% dan tergolong dalam kategori “Sangat Valid”, sehingga materi dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut hasil uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan

Indikator	Hasil Skor	Skor Maksimum	Persentase
Bahasa	503	560	89%
Tampilan Video	510	560	91%
Kejelasan Materi	389	420	92%
Penggunaan Video	514	560	91%
Kategori			Praktis

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji kepraktisan sangat praktis . Siswa menilai bahwa media yang digunakan mudah dipahami, menarik perhatian, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, berkat tampilan visual yang menarik dan menyampaikan materi yang lebih interaktif. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dapat diklasifikasikan sebagai media yang “Praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya hasil evaluasi efektivitas media diperoleh melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa yang disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Rata-Rata Nilai
<i>Pretest</i>	39,6
<i>Posttest</i>	82,34

Berdasarkan Tabel 5, hasil yang diperoleh *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata kelas dari kondisi awal serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik. Dengan meningkatnya hasil *posttest*, dapat disimpulkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa juga dihitung menggunakan nilai N-Gain pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil N-Gain

Keterangan	Score	Persentase	Kategori
N- Gain	0,71	71,73%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh hasil N-Gain terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa setelah penerapan media pembelajaran. Hasil posttest menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan pretest, sehingga dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan, media video animasi yang dikembangkan menggunakan Canva dalam penelitian ini tergolong dalam kategori “Sangat Valid”, “Praktis”, dan “Sangat Efektif”, sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

3.2. Diskusi

Pada hasil uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan video animasi berbantuan aplikasi *canva* dengan model *Problem Based Learning*, diperoleh Media yang dikembangkan memenuhi kriteria yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut hasil evaluasi kelayakan, media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid oleh para validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, isi, penyajian pembelajaran, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rohim et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan paradigma pembelajaran berbasis masalah berbantuan video animasi berdampak positif pada pendidikan matematika di sekolah dasar. Penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar materi pecahan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dengan bantuan video animasi. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa video animasi dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih konkret, menarik, dan bermakna, sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Azizah & Sukma (2025) menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva yang dikembangkan mencapai tingkat validitas sangat tinggi yaitu sebesar 94,6% dari ahli media, 93,8% dari ahli konten, dan 96% dari ahli Bahasa. Selain itu, media tersebut dianggap praktis dan efektif untuk tujuan pendidikan karena secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan video animasi dapat menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Selanjutnya berdasarkan hasil evaluasi kepraktisan melalui angket respon siswa, video animasi yang dibantu oleh *Canva* dengan model *Problem Based Learning* memperoleh kategori sangat praktis. Para siswa memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan, karena desainnya menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Pemanfaatan kombinasi gambar, animasi, teks, warna, dan audio dalam video edukasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran. Temuan ini konsisten dengan penelitian Nuroktavia dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Melalui visualisasi yang menarik dan kontekstual, *Canva* memfasilitasi siswa dalam bentuk konsep matematika dengan situasi nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Analisis N-Gain mengenai efektivitas media menunjukkan bahwa penggunaan video animasi yang dibuat dengan aplikasi *Canva* dalam model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat dari peningkatan skor pretest dan posttest setelah siswa terlibat dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui metode *Problem Based Learning*, siswa dihadapkan pada permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-

hari, mendorong mereka untuk memahami konsep secara mendalam dan berkaitan dengan materi dengan pengalaman nyata. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Widianingsih dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika secara efektif meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar, dengan nilai N-Gain sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penyampaian materi melalui video animasi memfasilitasi siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, sehingga lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian tambahan yang mendukung adalah karya Rahmawati dkk. (2025) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* yang didukung oleh media animasi interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif mencari solusi terhadap masalah yang diberikan, berdiskusi, serta mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan & didukung oleh berbagai penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *Canva* dengan model *Problem Based Learning* memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk pembelajaran. Media yang dikembangkan dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, video animasi yang dihasilkan melalui *Canva* dengan pendekatan *Problem Based Learning* dapat berfungsi sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan diskusi, kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media video animasi berbasis *Canva* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa adalah sebagai berikut:

- Tingkat validitas Video animasi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Canva* dinyatakan sangat layak (sangat valid) berdasarkan penilaian dari dua dosen dan satu praktisi sebagai validator, dengan mencakup ahli media dan ahli materi. Hasil validasi media mencapai 94%, tergolong sangat valid, sementara hasil validasi materi mencapai 95%, juga tergolong sangat valid, sehingga media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran siswa kelas III sekolah dasar.
- Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* dianggap praktis berdasarkan hasil angket respon siswa. Rata-rata persentase respon siswa mencapai 91% dengan kategori praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- Efektivitas media pembelajaran video animasi berbantuan *Canva* dinilai efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 39,6 meningkat menjadi 82,34 pada *posttest*, mengindikasikan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai 0,71 yang tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konseptual matematika siswa berada pada tingkat sangat tinggi setelah penggunaan media pembelajaran.

5. Referensi

- Andriani, N. P. N., I Suparta, N., & Sudiarta, I. G. P. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Berdasarkan Teori APOS Ditinjau Dari Gaya Kognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 15(1), 37–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpm.v15i1.71306>
- Azizah, N., & Sukma, E. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Canva* pada keterampilan menulis teks narasi di kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 12891–12897. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/26859?utm>

- Condong, D. M., Sihalohe, M., & Thayban, T. (2026). Uji N-Gain pada Implementasi STEM pada Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Entropi*, 21(1), 15-21. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JE/article/view/37561>
- Erawati, D. Y., Riswari, L. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas media pembelajaran cibatar terhadap pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 64-75. <https://doi.org/10.37478/jupika.v8i1.5393>
- Nuroktavia, S. A., Afrilianto, M., & Linda, L. (2026). Penggunaan pendekatan realistic mathematic education berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 9(2), 499-506. <https://doi.org/10.22460/collase.v9i2.29570>
- Permadi, M., & Risnawati, A. (2025). Meningkatkan hasil belajar ipa melalui metode pemberian tugas di kelas v sd negeri 35 talang kelapa. *Journal Glosains*, 6(2), 78-86.
- Primadewi, N. M. A., & Agustika, G. N. S. (2022). Video Animasi Berorientasi Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 167-177. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/46477>
- Rahmawati, A., Harahap, Y. N., & Matondang, K. (2026). Pengaruh model problem based learning berbantuan media animasi interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 190-198. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/41091>
- Rohim, I. S., Ramlan, R., & Rohimah, S. M. (2026). Pengaruh model problem based learning berbantuan video animasi terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 6(1), 1128-1134. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/4121>
- Rubiyanti, D., & Novianti, N. (2025). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar. *JADIK: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 44-51. <https://jurnal.lppmamanah.org/index.php/jadika/article/view/35>
- Sihombing, F., & Zainuddin, M. (2024). Pengembangan video animasi berbasis Canva pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 173243 Aek Botik T.A. 2023/2024. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 17701-17709. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/40422>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Sri Rahayu, P. M., Makkasau, A., & Makkasau, A. (2024). Problem Based Learning sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3). <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52238>
- Wahyuni, N., Mulyono, D., & Mawardi, D. N. (2024). Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui model Problem Based Learning berbantuan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(2), 153-166. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.8.2.153-166>
- Widianingsih, D., Widyaningti, N. T., Melinda, R. U., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Efektivitas Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 13089-13094. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i11.6305>
- Lestari, Y., Nurjanah, S., Pangestu, D., & Destini, F. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 800-814.