

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK  
MATERI PENGUKURAN BERUPA VIDEO ANIMASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

**DWI OKTAVIANI LUKMAN**

**NPM. 2210013411084**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUNG HATTA  
PADANG  
2026**

## HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

### HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Dwi Oktaviani Lukman  
NPM : 2210013411084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas III Sekolah Dasar.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Syukma Netti, M.Si

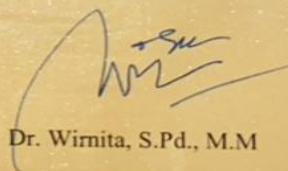
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wimita, S.Pd., M.M




## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

### HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh Bulan Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Dwi Oktaviani Lukman  
NPM : 2210013411084  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Bung Hatta  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas III Sekolah Dasar.

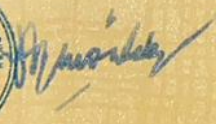
#### Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Syukma Netti, M.Si	Ketua :	
2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.	Penguji 1 :	
3. Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd.	Penguji 2 :	

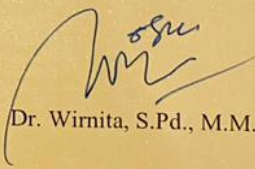
Mengetahui,

Dekan FKIP



  
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

  
Dr. Wirmita, S.Pd., M.M.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Oktaviani Lukman

NPM : 2210013411084

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas III Sekolah Dasar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas III Sekolah Dasar” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 2 Maret 2026

Saya yang menyatakan



Dwi Oktaviani Lukman

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK  
MATERI PENGUKURAN BERUPA VIDEO ANIMASI  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA  
KELAS III SEKOLAH DASAR**

**Dwi Oktaviani Lukman<sup>1</sup>, Syukma Netti<sup>1</sup>**  
**<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Universitas Bung Hatta**  
**Email : [dwio5040@gmail.com](mailto:dwio5040@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa video animasi pada materi pengukuran panjang untuk siswa kelas III sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi serta angket praktikalitas guru dan peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli bahasa ahli media, dan ahli materi, sedangkan uji kepraktisan dilakukan oleh satu orang pendidik dan 23 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan memperoleh persentase rata-rata validitas sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas 98% dari ahli bahasa, 88% dari ahli media, dan 91,6% dari ahli materi. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase 92,2% dengan kategori sangat praktis, yaitu 98,3% dari angket guru dan 86,1% dari angket siswa. Efektivitas media ditunjukkan melalui tes evaluasi berupa 5 soal esai di akhir video, di mana 87% siswa tuntas dalam memahami materi pengukuran panjang. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran video animasi dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar.

**Kata Kunci : Video animasi, Media Pembelajaran, Matematika**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji Syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Canva* Kelas III Sekolah Dasar". Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Pada proses penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan pemikiran, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain :

1. Ibu Dr. Syukma Netti, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi hingga selesai.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd, selaku penguji 1 dan Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen penguji 2 serta validator ahli materi yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
3. Bapak Rio Rinaldi S.Pd, M.Pd, selaku validator ahli bahasa dan Bapak Ashabul khairi S.T., M. Kom, selaku validator ahli media yang telah bersedia memberikan kritik dan saran terhadap produk video animasi.
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

6. Ibu Dr. Erlina, S.IQ, S.Pd.I, MA, selaku Kepala di SDN 27 Kampung Jua yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini terlaksana dengan baik.
7. Ibu Erda Wilis S.Pd, selaku pendidik kelas III SDN 27 Kampung Jua Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
8. Ibu Feny Fitriana S.Pd, selaku pendidik kelas III SDN 06 Kampung Lapai yang telah memberikan informasi dan wawancara terkait siswa kelas III
9. Ibu Erda Wilis S.Pd, selaku pendidik kelas III SDN 27 Kampung Jua Padang yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.
10. Teristimewa penulis sampaikan dan ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, semangat, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tulus dan tiada henti.
11. Teruntuk diri sendiri, Dwi Oktaviani Lukman, terima kasih karena telah berjuang hingga sampai pada titik ini. Terima kasih sudah bertahan dan berani menyelesaikan apa yang telah dimulai. Kamu hebat.
12. Kepada pemilik Npm 2110011211054 terimakasih sudah menjadi penyemangat dalam setiap langkah, pendengar keluh kesah dalam penulisan skripsi, dan menjadi bagian dalam proses perjalanan penulis untuk tidak pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, 2 Maret 2026



Dwi Oktaviani Lukman

NPM. 2210013411084

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Spesifikasi Produk.....	8
H. Kebaharuan dan Orisinalitas .....	9
I. Definisi Operasional .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran Matematika.....	11
2. Materi Pengukuran .....	14
3. Media Pembelajaran.....	19
4. Video Animasi .....	24
5. Aplikasi <i>Canva</i> .....	28
B. Penelitian Relevan .....	36

C. Kerangka Konseptual .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Prosedur Penelitian.....	43
C. Subjek Penelitian.....	48
D. Instrumen Penelitian.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data .....	49
F. Teknik Analisis Data .....	50
G. Jadwal Penelitian.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>55</b>
A. Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan.....	69
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Nama Validator.....	50
2. Skala penilaian untuk lembar validasi.....	51
3. Kriteria Penilaian Angket Validasi .....	51
4. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas .....	52
5. Persentase Penilaian Praktikalitas .....	52
6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	57
7. Komponen-komponen Media Video Animasi.....	59
8. Revisi Media Video Animasi Berdasarkan Saran Ahli Bahasa .....	62
9. Revisi Media Video Animasi Berdasarkan Saran Ahli Media .....	63
10. Revisi Media Video Animasi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	64
11. Rekapitulasi Skor Validitas .....	65
12. Rekapitulasi Skor Praktikalitas Oleh Guru dan Siswa.....	68



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Hasil Pengerjaan soal .....	2
2. Tampilan pencarian menuju aplikasi canva .....	31
3. Tampilan halaman awal/log in .....	31
4. Tampilan awal canva .....	32
5. Tampilan format presentasi .....	32
6. Menu desain .....	33
7. Menu Elemen .....	33
8. Tampilan Teks .....	34
9. Tampilan Suara atau Musik .....	34
10. Tampilan Akhir pengeditan .....	35
11. Tampilan Proses Penyimpanan .....	35
12. Antusias siswa .....	66



## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Halaman</b>
1. Kerangka Konseptual .....	40
2. Tahapan Model Pengembangan ADDIE .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Modul Ajar .....	84
I. Kisi-kisi Lembar Validitas Bahasa .....	100
III. Bentuk Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	101
IV. Kisi-kisi Lembar Validitas Media.....	104
V. Bentuk Lembar Validasi Ahli Media.....	105
VI. Kisi-kisi Validitas Materi.....	109
VII. Bentuk Lembar Validasi Ahli Materi.....	110
VIII. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Respon Guru .....	115
IX. Bentuk Lembar Praktikalitas Guru.....	116
X. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Respon Siswa .....	119
XI. Bentuk Lembar Praktikalitas Oleh Siswa.....	120
XII. Kisi-kisi Soal Evaluasi .....	126
XIII. Bentuk Lembar Hasil Evaluasi.....	127
XIV. Lampiran Hasil Analisis Validasi Bahasa.....	128
XV. Lampiran Hasil Analisis Validasi Media .....	129
XVI. Lampiran Hasil Analisis Validasi Materi.....	130
XVII. Lampiran Hasil Analisis Praktikalitas Guru.....	132
XVIII. Lembar Hasil Analisis Praktikalitas Siswa.....	134
XIX. Hasil Soal Evaluasi Siswa .....	137
XX. Media Video Animasi .....	139
XXI. Dokumentasi Penelitian.....	144

# **BAB I**

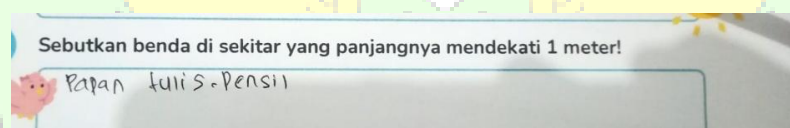
## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh signifikan terhadap metode pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat krusial untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan abstrak oleh peserta didik Taher & Desyandri (2022:11464). Matematika merupakan ilmu yang mempelajari simbol, pola, angka, dan perhitungan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir Zuschaiya (2024:42). Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada penguasaan umum, tetapi juga pada pemahaman konsep secara bermakna.

Salah satu materi penting dalam matematika kelas III sekolah dasar adalah pengukuran, yang meliputi pengukuran panjang, berat, dan waktu. Materi pengukuran memiliki peran penting karena berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari siswa, seperti mengukur panjang benda, menimbang berat suatu barang, dan membandingkan ukuran benda di lingkungan sekitar. Pemahaman konsep pengukuran yang baik akan membantu siswa mengenal ukuran secara nyata dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun kenyataannya, pembelajaran materi pengukuran di SDN 06 Kampung Lapai masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran yang dilakukan di kelas cenderung menekankan penggunaan tangga satuan dan urutan satuan ukuran sebagai inti pembelajaran. Peserta didik lebih banyak dilatih untuk menghafal urutan satuan panjang serta melakukan konversi satuan, seperti dari meter ke sentimeter atau sebaliknya. Pembelajaran tersebut belum sepenuhnya memberikan pengalaman belajar yang membantu peserta didik memahami makna satuan ukuran secara konkret dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, peserta didik hanya mampu menyelesaikan soal yang bersifat prosedural, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta mengaitkan satuan ukuran dengan benda nyata dilingkungan sekitar.



**Gambar 1. Hasil Pengerjaan soal**

Kondisi tersebut terlihat dari hasil pengerjaan soal peserta didik pada materi pengukuran panjang. Pada soal yang diberikan, peserta didik diminta untuk menyebutkan benda di sekitar yang memiliki panjang mendekati 1 meter. Namun, sebagian peserta didik memberikan jawaban yang kurang tepat, seperti menyebutkan papan tulis atau pensil sebagai benda yang panjangnya sekitar satu meter. Jawaban tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki gambaran yang tepat mengenai makna satuan meter sebagai ukuran panjang tertentu. Peserta didik cenderung menyebutkan benda yang terlalu panjang atau terlalu pendek tanpa mempertimbangkan perkiraan panjang yang mendekati satu meter.

Temuan ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mengandalkan hafalan konsep formal, seperti urutan satuan panjang, namun belum mampu menerapkan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Kondisi ini menunjukkan adanya miskonsepsi dalam pembelajaran pengukuran panjang yang perlu mendapatkan perhatian serius. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep pengukuran panjang secara konkret, kontekstual, dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2025 dengan guru kelas III di SDN 06 Kampung Lapai, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika pada materi pengukuran panjang masih mengalami beberapa kendala. Selama ini pembelajaran lebih menekankan pada menghafalan urutan satuan ukuran dan cara mengonversinya. Peserta didik belum sepenuhnya dibimbing untuk memahami makna dari setiap satuan ukuran serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan ketika diminta mengaitkan konsep pengukuran panjang dengan benda nyata di lingkungan sekitar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep pengukuran panjang secara lebih konkret dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi pembelajaran. Video animasi dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik serta menampilkan contoh benda nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga membantu mereka memahami konsep pengukuran secara lebih mudah.

Dalam penelitian ini, video animasi pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif Hayati (2022:10). Melalui aplikasi *Canva*, guru dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang memadukan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik Hapsari & Zulherman (2021:5-6). Melalui media video animasi yang dikembangkan menggunakan *Canva*, konsep pengukuran panjang dapat disajikan secara lebih visual dan kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami makna satuan panjang serta hubungan antar satuan panjang sebelum melakukan konversi satuan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep pengukuran panjang secara konkret dan bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* pada materi pengukuran panjang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, mengurangi pembelajaran yang bersifat hafalan, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Pengukuran Panjang Kelas III Sekolah Dasar.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika pada materi pengukuran kelas III sekolah dasar masih menekankan pada penghafalan urutan satuan ukuran, seperti kilometer, meter, sentimeter, milimeter, dan lainnya tanpa disertai pemahaman konsep pengukuran secara konkret dan kontekstual.
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengaitkan satuan pengukuran dengan benda-benda nyata di lingkungan sekitar, sehingga pemahaman konsep pengukuran menjadi rendah dan pembelajaran cenderung bersifat abstrak serta kurang bermakna.
3. Penggunaan media pembelajaran pada materi pengukuran masih terbatas dan belum memanfaatkan media berbasis teknologi secara optimal, sehingga proses pembelajaran kurang menarik, kurang interaktif, dan belum mampu meningkatkan minat serta keaktifan peserta didik dalam belajar matematika.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan media video animasi dalam pembelajaran Matematika dikelas III, materi yang dipelajari dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Matematika pada semester II, khususnya pada pokok bahasan pengukuran panjang.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana proses

pengembangan media pembelajaran matematika untuk materi pengukuran, khususnya pengukuran panjang berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* kelas III sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini yaitu menghasilkan media pembelajaran matematika untuk materi pengukuran berupa video animasi menggunakan aplikasi *Canva* pada materi pengukuran pada siswa kelas III Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya landasan teoretis mengenai pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran matematika pada materi pengukuran panjang yang menekankan pemahaman konsep secara konkret, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang relevan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

media pembelajaran video animasi yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa kelas III sekolah dasar dalam memahami konsep pengukuran panjang secara lebih nyata dan kontekstual tanpa bergantung pada hafalan

tangga satuan pengukuran. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran matematika yang kreatif dan mudah diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi pengukuran panjang. Media video animasi berbasis Canva ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk menjelaskan konsep pengukuran secara lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Sekolah

hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya sekolah dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran matematika, baik pada materi pengukuran maupun materi lain di sekolah dasar dengan pendekatan media video animasi.

### 3. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi mahasiswa, peneliti, dan pihak lain yang ingin melakukan penelitian lanjutan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* atau media

pembelajaran digital lainnya, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan dalam penulisan karya ilmiah, skripsi, maupun penelitian pengembangan selanjutnya.

### **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang dikembangkan dengan karakteristik dan deskripsi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa video animasi yang digunakan sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran Matematika.
2. Video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan dirancang untuk menyajikan konsep pengukuran panjang
3. Produk yang dihasilkan dirancang semenarik mungkin agar mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Video animasi yang dikembangkan memiliki durasi sekitar 15 menit.
5. Media video animasi ini dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan proyektor dan sound speaker, serta diunggah melalui channel *Youtube* agar dapat dibagikan dan ditonton kembali oleh siswa.

### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas**

#### **1. Kebaharuan**

Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi *Canva* yang dirancang untuk menekankan pemahaman

konsep pengukuran panjang secara konkret dan kontekstual. Berbeda dengan penelitian lain yang umumnya menekankan penggunaan tangga satuan dan konversi satuan sebagai inti pembelajaran, media yang dikembangkan dalam penelitian ini menyajikan contoh benda nyata di lingkungan sekitar peserta didik serta menampilkan proses pengukuran benda secara langsung. Melalui penyajian tersebut, peserta didik diharapkan dapat memahami makna satuan panjang serta hubungan antar satuan panjang sebelum melakukan konversi satuan panjang.

## 2. Orisinalitas

Produk media pembelajaran berupa video animasi matematika untuk materi pengukuran panjang yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan karya asli peneliti, yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Media ini dirancang secara mandiri dan belum pernah dipublikasikan dimanapun.

### I. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran video animasi merupakan media pembelajaran dalam bentuk video yang memadukan unsur animasi, gambar, teks, dan suara, yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk menyajikan materi pengukuran panjang kepada siswa kelas III sekolah dasar.
2. Pengukuran panjang merupakan materi dalam pembelajaran matematika yang membahas tentang pengukuran panjang suatu benda menggunakan satuan baku. Dalam penelitian ini, pembelajaran pengukuran panjang disajikan dengan

menekankan pemahaman konsep dan penerapannya pada benda nyata, bukan hanya pada penghafalan urutan dan konversi satuan.

3. Aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang digunakan dalam penelitian ini sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi dengan memanfaatkan fitur teks, gambar, animasi, audio, dan video untuk menyajikan materi pengukuran panjang.
4. Pemahaman konsep pengukuran panjang adalah kemampuan siswa untuk memahami makna satuan panjang, membandingkan panjang benda, serta menentukan satuan ukuran yang sesuai dengan karakteristik benda dalam konteks kehidupan sehari-hari.

