

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media video animasi pada materi Pengukuran panjang, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Validitas media video animasi dalam pembelajaran Matematika pada materi pengukuran panjang yang dikembangkan untuk kelas III SD berada pada kategori sangat valid dengan persentase 92,5%.
2. Praktikalitas media video animasi oleh guru dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 98,3% dan hasil uji praktikalitas oleh siswa dinyatakan sangat praktis dengan persentase sebesar 86,1%. Berdasarkan rata-rata kedua hasil tersebut, media video animasi memperoleh rata-rata persentase 92,2%, sehingga dapat dikatakan sangat praktis
3. Media video animasi yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam membantu pemahaman siswa terhadap materi pengukuran panjang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi yang menunjukkan bahwa 20 dari 23 siswa (87%) telah mencapai ketuntasan belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas III Sekolah Dasar, dapat menggunakan media video animasi sebagai alternatif dalam pembelajaran, serta menyesuaikan durasi pemutaran agar siswa dapat mengikuti materi dengan baik.

2. Bagi siswa kelas III sekolah dasar, Disarankan menonton video animasi secara berulang jika diperlukan untuk memperkuat pemahaman.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi
4. Bagi peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengembangkan media video animasi dengan materi yang berbeda.
5. Bagi pembaca dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran melalui media video animasi



DAFTAR RUJUKAN

- Afia, B., Yessari, M., Yendi, I., Nurhayati, N., & Syarifuddin, S. (2026). Analisis Materi Fisika Dalam Pembelajaran IPA di Sd : Konsep Pengukuran, Besaran, Dan Satuan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1).
- Agustin, R., & Fitriyana, N. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD Islam Baitul A'la Lubuklinggau. *Linggau Journal Of Elementary School Education*, 5(2), 2025.
- Ahiruddin, A., Rasyid, H. H., & Fatmawati, I. (2024). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Paskibra Terhadap Pembentukan Kedisiplinan Siswa di SMP Negeri 12 Depok. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3).
- Alamsyah, M. A., Hidayati, L., & Inganah, S. (2025). Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Melalui Pembelajaran Matematika Pengukuran Dengan Project Based Learning Berbasis Lingkungan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Anarli, A., Hermita, N., & Putra, Z. H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline Berbasis Kontekstual Pada Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.15-29>
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Asnawati, Y., Uin, P., Malik, M., & Malang, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9(1). <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Azhari, N., Fitriani, V., & Safitri, E. (2024). Validitas Modul Pembelajaran Biologi Materi Jaringan Pada Tumbuhan Kelas XI IPA MAN 1 Solok Selatan. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 3(1), 139–143. <https://doi.org/10.47233/jpst.v3i1.1546>
- Azizah, N., & Wardani, H. (2024). Analisis Pembelajaran Matematika Dengan Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cendekia : Jurnal*

Pendidikan Matematika, 8(1), 222–233.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.3061>

- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur* (M. I. A. Sauqi, Ed.). Penerbit Laksita Indonesia.
- David, D., & Guspendri, N. (2018). Impact Of Admission Type On Students' Achievement In Economy And Business School Of Batusangkar State Institute of Islamic Studies. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 197–207. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.22367>
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Ernawati, E. (2019). Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Accelerated Learning Pada Siswa Kelas VII SMP Handayani Sungguminasa KAB. GOWA. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 11(1).
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faishal, M., & Efriyanti, L. (2025). Integrasi Canva Dalam Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Kelas IV SDIT Insan Kamil. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 4(1), 135–144. <https://doi.org/10.57255/intellect.v4i1.1340>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pendampingan Guru PAUD Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *DIMASTEK (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 2(2).
- Febrianingsih, D., Utomo, R. B., & Subroto, P. W. (2024). Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Batik Tangerang Ditinjau Dari Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 13(2).
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 2022. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>

- Gustin, A., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smart Book Berbantuan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 4 Pulau Rimau. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/elementary>
- 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>
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Harzuliana, N. T., Hermita, N., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Big Book Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.31258/jta.v5i1.187-210>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Kaliwanto, B., Herlambang, B., & Waltam, D. R. (2022). Pelatihan Pengukuran Teknik Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SMK IPTEK) Tangerang Selatan. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(11), 1544–1551.
- Lestari, F., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 394–405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.628>
- Meribet, P., & Ningrum, P. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Siswa Kelas III SD. *Jurnal Jendela Matematika*, 1(1).

- Noviana, A. P., Arafah, K., & Arsyad, M. (2022). Development Of Learning Media Based On Virtual Laborator In Physics Pratikum. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 8(2), 133–145. <https://doi.org/10.32699/spektra.v8i2.278>
- Nurdayani, A., & Rahmawati, D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(1), 1–11.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Pratama, S. G., Harnani, L. K., Ramadhani, C., Ningsih, N. R., Safitri, R., Sudarti, S., & Baihaqi, H. K. (2025). Teknik Pengukuran Untuk Benda Beraturan Dan Tidak Beraturan: Tantangan Dan Solusi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4252–4261.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, Dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmawati, S. A., Sani, F. A., & Zuliana, E. (2024). Desain Pembelajaran Matematika Realistik Materi Pengukuran Panjang Dan Berat di sd II Klaling. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 147–158. <https://doi.org/10.31537/laplace.v7i1.1791>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Salwa, S., Amini, A. A. K., Khasanah, A. F., & Hasanah, L. (2023). Pengenalan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Donat Susun. *Jurnal Cikal Cendekia*, 03(2), 1–11.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477.
- Sari, D. N. I., Sugiarto, W., Sabilla, R., Zidanurrohim, A., Nurjannah, A., & Kurniawan, Muh. A. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran

- Yang Menarik Di Era Digital. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1). <https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.475>
- Sari, W. N., Wulandari, W., Intani, A. N., & Aeni, A. N. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Canva Sebagai Media Pembelajaran PAI SD kelas 3. *Elementary School*, 11(2), 397–409.
- Sidik, M. D., Syam, S. S., & Chandra, C. (2025). Analisis Kemampuan Konsep Dasar Pengukuran Pada Siswa Kelas 1 SD. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(2), 182–188. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.489>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran di MA Al-Huda Karang Melati. *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2).
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Research And Development (R&D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. ALFABETA, cv.
- Supiana, M. (2023). Penerapan Metode Contextual Teaching Learning Dengan Penguatan Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pendidikan Agama Hindu Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Laman Baru Tahun Pelajaran 2022/2023. *Widyalaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(Special Issue Pendidikan).
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5). <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva Dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- Taher, R., & Desyandri, D. (2022). Analisis Media Berbasis Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6).

- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran (SEMDIKJAR)* 6, 4, 587–594.
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsa Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Urnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan (JMTP)*, 10(1).
- Wirnoto, T., & Ratnaningsih, N. (2022). Problematika Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Persepsi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), 27–40. <https://kbbi.web.id/problematik>
- Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7078–7092. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2633>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Youtube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yusria, V. A., & Ningsih, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Zuschaiya, D. (2024). Faktor Yang Memengaruhi Minat Dan Kesulitan Belajar Matematika Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Sanskara Pendidikan Dan Pengajaran (SPP)*, 2(01), 41–49. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i01>

LAMPIRAN



Lampiran I. Modul Ajar

MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE B

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: Dwi Oktaviani Lukman
2. Instansi	: SDN 06 Kampung Lapai
3. Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
4. Jenjang Sekolah	: SD
5. Fase / Kelas	: B / III (Tiga)
6. Materi	: Pengukuran Satuan Panjang
7. Alokasi waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik telah memiliki pengalaman awal dalam mengenal dan membandingkan panjang benda di sekitar secara sederhana, seperti lebih panjang dan lebih pendek. Peserta didik juga telah mengenal beberapa benda yang memiliki ukuran panjang, namun belum memahami penggunaan satuan baku dan alat ukur panjang secara tepat.	
C. DIMENSI PROFIL LULUSAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME 2. Penalaran kritis 3. Kreativitas 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Alat	: LCD Proyektor, Laptop
• Media	: Video animasi
• Bahan bacaan	: Bahan ajar, buku guru, buku siswa
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik reguler/tipikal	

F. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Pendekatan	: Deep Learning (Mindfull Learning, Meaning Learning, Joyfull Learning)
2. Metode	: Tanya Jawab, Presentasi, Penugasan, dan diskusi
3. Model	: Problem Based Learning (PBL)
Sintak PBL :	
<ul style="list-style-type: none"> - Orientasi murid pada masalah - Mengorganisasi murid terhadap masalah dalam kelompok - Membimbing Penyelidikan individu maupun kelompok - Mengembangkan dan menyajikan hasil karya - Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fase : B ➤ Capaian Pembelajaran Capaian pembelajaran hari ini yaitu mengukur panjang benda menggunakan satuan baku, menentukan hubungan antarsatuan panjang. ➤ Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengukur panjang benda menggunakan satuan baku dengan benar 2. Peserta didik dapat memahami dan menentukan hubungan antarsatuan baku panjang serta mengubahnya ke satuan yang lain dengan tepat. 	
B. PEMAHAMAN BERMAKNA	
Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan mengukur panjang dari berbagai objek di sekitar mereka, sehingga dapat memahami konsep	

pengukuran dengan menggunakan alat ukur baku panjang benda dengan baik sesuai dengan pengalaman dari kehidupan mereka sehari-hari

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang pernah mengukur tinggi badan?
2. Berapa tinggi badanmu?
3. Bagaimana cara kalian mengetahui tinggi badan, dan alat apa yang digunakan?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Mindful Learning (Pembelajaran yang Sadar dan Berorientasi Pemahaman Konsep)

1. Guru mengkondisikan kelas dan melakukan absensi
2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran. (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik dengan cara meminta siswa mengamati temannya yang tidak hadir.
4. Peserta didik menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke
5. Guru menanyakan materi sebelumnya kepada peserta didik
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
7. Peserta didik dan guru melakukan tanya jawab dengan pertanyaan pemantik

Kegiatan Inti (50 menit)

Meaningful Learning (Pembelajaran yang Bermakna dan Kontekstual)

Fase 1 : Orientasi peserta didik pada masalah

8. Peserta didik diminta untuk menyimak video animasi yang telah disediakan oleh guru.

9. Guru memberikan penjelasan materi kepada peserta didik mengenai pengertian dari pengukuran panjang

Fase 2 : Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

10. Guru menunjukkan gambar contoh pengukuran panjang pada video animasi kepada peserta didik
11. Setelah itu guru menunjukkan alat-alat yang terdapat pada pengukuran panjang melalui video animasi
12. Guru menjelaskan cara mengukur panjang benda dengan benar, serta memberikan contoh benda yang dapat di ukur panjangnya
13. Guru membimbing siswa membandingkan hasil pengukuran panjang.

Fase 3 : Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

14. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok
15. Guru memberikan instruksi peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok mengenai pengukuran panjang
16. Peserta didik dalam kelompok mengamati dan mendiskusikan hasil pengamatannya

Fase 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

17. Perwakilan peserta didik dalam kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dengan kelompok
18. Guru dan peserta didik dalam kelompok memperhatikan dan mengoreksi jawaban dari kelompok lain

Fase 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

19. Setiap kelompok memperbaiki hasil pekerjaan setelah mendapat tanggapan dari kelompok lain
20. Guru menanggapi hasil diskusi peserta didik dengan memberi penguatan materi mengenai pengukuran panjang

Kegiatan Penutup

Joyfull Learning (Pembelajaran Menyenangkan)

21. Guru dan peserta didik melakukan ice breaking :”Pagi, Siang, Malam adalah permainan untuk melatih focus dan kosentrasi dimana peserta didik harus merespon instruksi dengan tepuk tangan satu kali untuk ”Pagi” dua kali untuk ”Siang”, dan tiga kali untuk ”Malam”. Ini melatih kosentrasi, respon cepat, dan kesadaran tubuh
22. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi terkait pembelajaran hari ini
23. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan perasaan dan pengalaman belajarnya



24. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan berdoa bersama

E. REFLEKSI

○ Refleksi Guru :

- Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
- Apakah seluruh siswa mengikuti pelajaran dengan antusias?
- Kesulitan apa yang dialami?
- Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?

○ Refleksi Peserta Didik :

- Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
- Bagaimana cara kamu mengatasi hambatan tersebut?

- Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan?
- Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
- Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5 berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan materi selanjutnya

2. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan dipantau guru.

G. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian Sikap

Teknik penilaian : Observasi Petunjuk :

Berilah tanda centang (√) pada sikap setiap siswa yang terlihat

No	Siswa	Sikap Yang Diobservasi												Skor	
		Keimanan dan Ketakwaan terhadap tuhan YME				Penalaran Kritis				Kreativitas					
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB		
1.															
2.															
3.															
4.															

5.

Keterangan Predikat :

Rentang	Predikat
K	Sangat Baik
C	Cukup
B	Baik
SB	Sangat Baik

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : $\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Rubrik Penilaian Sikap

N o	Sikap yang diobserv asi	Kriteria Penilaian	Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup (C)	Kuran g (K)
1	Keimanan dan Ketakwa an terhadap tuhan YME	1. Berdoa sebelum memulai kegiatan 2. Berdoa setelah kegiatan pembelajaran 3. Berdoa dengan sikap baik	Semua kriteria penilai an terpen uhi	Memen uhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Memen uhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Tidak memen uhi kriteria penilaian

2	Pernalararan Kritis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya kepada teman/guru ketika menjumpai masalah 2. Memberikan ide-ide untuk didiskusikan 3. Menanggapi pendapat teman dengan santun dan logis 	Semua kriteria penilaian terpenuhi	Memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Tidak memenuhikriteria penilaian
3	Kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengekspresikan pemahaman peran dan tanggung jawab 2. Menyampaikan melalui cara kreatif (cerita, gambar, drama) 3. Menyampaikan dengan 	Semua kriteria penilaian terpenuhi	Memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Memenuhi 2 dari 3 kriteria penilaian	Tidak memenuhikriteria penilaian

		cara sederhana					
--	--	-------------------	--	--	--	--	--

2. Penilaian Pengetahuan

- Asesmen Formatif : Tertulis
- Tes lisan

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama	Menyiapkan alat ukur				Cara menggunakan alat ukur				Skor
		4	3	2	1	4	3	2	1	
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										

Pedoman Penskoran :

4 = Sangat baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Perlu bimbingan

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : $\frac{\text{skor yang di peroleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Rubrik Penilaian Keterampilan :

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Menyiapkan alat ukur	Menyiapkan alat ukur dengan lengkap dan benar	Menyiapkan alat ukur dengan benar	Menyiapkan alat ukur tetapi kurang tepat	Tidak mampu menyiapkan alat ukur
2.	Cara menggunakan alat ukur	Menggunakan alat ukur dengan posisi dan cara yang sangat tepat	Menggunakan alat ukur dengan benar	Menggunakan alat ukur tetapi masih salah posisi	Tidak mampu menggunakan alat ukur

Mengetahui,
Wali Kelas III.B



Erda Wilis, S.Pd
NIP. 19691127 2008012011

Padang, 26 Januari 2026
Mahasiswa



Dwi Oktaviani Lukman
NPM. 2210013411084

H. LAMPIRAN BAHAN AJAR

Pengukuran Panjang dengan satuan Baku

Pernakah anak-anak mengukur panjang sebuah buku? atau mengukur panjang alat permainan enggrang? atau mungkin mengukur tinggi diri sendiri? Mengukur panjang benda bisa secara baku maupun tidak baku. Tidak baku berarti dengan menggunakan jengkal tangan, kaki (bukan dengan alat ukur). Sedangkan secara Baku alat pengukur panjang adalah penggaris, rol meter, meteran pita dan lainnya.



1. Pengukuran Panjang

Pengukuran panjang adalah besaran yang menyatakan jarak antara dua titik. ada beberapa jenis alat ukur panjang baku yang dapat digunakan untuk mengukur panjang suatu benda. Setiap alat ukur tersebut digunakan sesuai benda yang diukur.



Penggaris digunakan untuk mengukur panjang garis atau benda-benda yang panjangnya kurang dari 1 meter



Meteran pita digunakan oleh penjahit untuk mengukur panjang kain yang akan dijadikan pakaian. Contohnya Ketika membuat baju adat, penjahit akan mengukur kain terlebih dahulu menggunakan meteran pita.



Rol meter / Meteran rol digunakan oleh tukang kayu untuk mengukur panjang kayu atau ruangan. Meteran rol kecil ini dapat digunakan untuk mengukur panjang benda hingga 10 meter.

Sekarang anak-anak sudah tahu bukan apa saja alat ukur panjang yang biasa digunakan sehari-hari?



[@belajardisini](#)



Ibu guru, lalu bagaimana cara mengukur panjang benda?

Pertanyaan yang bagus Luli. Simak penjelasan ibu guru yaa.

Langkah-langkah untuk melakukan pengukuran panjang benda menggunakan penggaris adalah sebagai berikut:

1. Letakkan salah satu ujung benda sejajar dengan angka 0 pada penggaris.
2. Perhatikan angka yang tepat sejajar dengan ujung lainnya pada benda tersebut.
3. Angka tersebut merupakan panjang benda yang diukur.

 **CONTOH**

Ketika anak-anak bermain gasing bersama teman-teman. Alat yang dapat digunakan untuk mengukur panjang tali gasing adalah meteran pita atau meteran rol.

@belajardisini



CONTOH

- $3 \text{ km} = 3 \times 1.000 \text{ m} = 3.000 \text{ m}$
- $2 \text{ km} + 275 \text{ m} = (2 \times 1.000 \text{ m}) + 275 \text{ m} = 2.000 \text{ m} + 275 \text{ m} = 2.275 \text{ m}$
- $2 \text{ m} = 2 \times 100 \text{ cm} = 200 \text{ cm}$
- $1.450 \text{ m} = 1.000 \text{ m} + 450 \text{ m} = 1 \text{ km} + 450 \text{ m}$


AYO BERLATIH!



1. Berdasarkan pengukuran di atas, berapakah panjang alat musik seruling tersebut?
2. Ubahlah hasil pengukuran di atas menjadi satuan meter (m).

[@belajardisini](#)

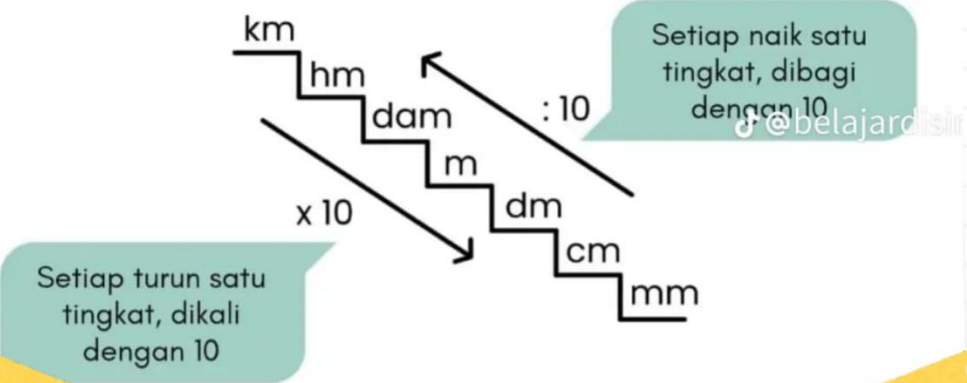




Berdasarkan pengukuran pada gambar di atas, panjang tali gasing adalah 20 cm.

2. Satuan Panjang

Dalam satuan panjang baku, ada tujuh satuan panjang sesuai dengan anak tangga, yaitu: Kilometer (km), Hektometer (hm), Dekameter (dam), Meter (m), Desimeter (dm), Sentimeter (cm), Millimeter (mm). Perhatikan tangga satuan panjang di bawah ini!



Setiap naik satu tingkat, dibagi dengan 10

Setiap turun satu tingkat, dikali dengan 10

Tabel Satuan & Contoh Benda		
Satuan	Singkatan	Contoh Benda
Kilometer	Km	
Meter	m	
Sentimeter	cm	
Milimeter	mm	

HUBUNGAN ANTAR SATUAN BAKU		
SATUAN ASAL	SATUAN TUJUAN	HUBUNGAN
1 CM	= 10 MM	Karena CM ke MM turun 1 tingkat maka 1 dikalikan 10
1 M	= 100 CM	Karena M ke CM turun 2 peringkat maka 1 dikalikan dengan 100
1000 M	= 1 KM	Karena M ke KM naik 3 peringkat maka dibagi 1000

Lampiran II. Kisi-kisi Lembar Validitas Bahasa

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia pada video animasi	1,2
2.	Kejelasan dan keterpahaman bahasa dalam video animasi	3,4,5,6,7
3.	Kesesuaian bahasa pada tampilan pada video animasi	8,9
4.	Kesesuaian video dan huruf pada video animasi	10,11,12,13



Lampiran III. Bentuk Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lampiran V. Bentuk Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

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

Materi : Pengukuran
Nama Validator : Rio Rinaldi, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan : Dosen Universitas Bung Hatta

A. KATA PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Untuk mengisi kolom di bawah ini saya mohon agar Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus sebagai masukan perbaikan, mohon dituliskan langsung pada baris yang disediakan atau pada kolom saran.

C. PENILAIAN

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Bahasa pada video animasi sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			✓	
2.	Penggunaan tanda baca dalam video animasi sudah benar.				✓
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi sederhana dan mudah dipahami				✓
4.	Bahasa lugas dan komunikatif				✓
5.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi tidak menimbulkan kerancuan makna.				✓
6.	Bahasa bersifat interaktif				✓
7.	Kalimat yang digunakan dalam video animasi efektif.				✓
8.	Bahasa pada halaman depan (<i>cover</i>) video animasi menarik				✓
9.	Bahasa pada keterangan gambar (<i>caption</i>) sesuai dengan gambar yang ditampilkan				✓
10.	Bahasa pada video animasi pembelajaran bersifat lugas dan komunikatif.				✓
11.	Bentuk huruf yang digunakan pada video animasi jelas dan dapat dibaca				✓

12.	Bahasa yang digunakan dalam evaluasi pada video animasi jelas				✓
13.	Kalimat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang				✓

D. KELAYAKAN

- A : Video Animasi dapat digunakan tanpa revisi ✓
 B : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedang
 D : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi banyak
 E : Video Animasi tidak dapat digunakan

E. KOMENTAR DAN SARAN

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu untuk revisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Canva Kelas III Sekolah Dasar.

Komentar :

Media sudah baik, namun masih
 terdapat kesalahan pada penyusunan ketulung.

Saran :

media dapat digunakan setelah diperbaiki

Padang, Februari 2026

Ahli Bahasa



(Rio Rinaldi)

Lampiran IV. Kisi-kisi Lembar Validitas Media

Kisi-kisi Lembar Validitas Video Animasi Oleh Ahli Media

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kesesuaian tata letak isi video animasi	1,2
2.	Kesesuaian ilustrasi gambar pada video animasi	3,4
3.	Kesesuaian Warna	5,6
4.	Kesesuaian <i>background</i>	7,8
5.	Kesesuaian video dan huruf pada video animasi	9,10,11
6.	Kesesuaian gambar	12,13,14,15

Lampiran V. Bentuk Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

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

Materi : Pengukuran
Nama Validator : Ashabul khairi S.T., M. Kom
Pekerjaan : Dosen Universitas Bung Hatta

A. KATA PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Untuk mengisi kolom di bawah ini saya mohon agar Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 4 = Sangat Setuju (SS)
2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus sebagai masukan perbaikan, mohon dituliskan langsung pada baris yang disediakan atau pada kolom saran.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Tata letak isi video animasi sesuai dan menarik				✓
2.	Tata letak isi video animasi disusun secara rapi dan sistematis				✓
3.	Gambar yang disertakan dalam video animasi jelas dan menarik				✓
4.	Gambar yang disertakan dalam video animasi tersusun rapi sesuai materi sehingga mudah dipahami				~
5.	Warna yang digunakan sudah sesuai			✓	
6.	Warna yang digunakan menarik dan tidak berlebihan			✓	
7.	Pemilihan <i>background</i> sesuai			✓	
8.	<i>Background</i> yang digunakan <i>simple</i> dan menarik			✓	
9.	Tampilan video menarik dan sesuai dengan materi			✓	
10.	Bentuk huruf yang digunakan dalam video animasi sesuai dan menarik				✓
11.	Ukuran huruf yang digunakan dalam Video animasi pembelajaran sudah sesuai				✓

12.	Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai materi			✓	
13.	Tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai				✓
14.	Warna pada ilustrasi gambar sudah sesuai			✓	
15.	Penggunaan suara sudah sesuai dengan materi pengukuran panjang				✓

D. KELAYAKAN

- A : Video Animasi dapat digunakan tanpa revisi
 (B) Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedang
 D : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi banyak
 E : Video Animasi tidak dapat digunakan

E. KOMENTAR DAN SARAN

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu untuk revisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan Canva Kelas III Sekolah Dasar.

Komentar

.....

Saran

.....

Padang, Februari 2026

Ahli Media



(Ashabul Khairi S.T., M.Kom)

Lampiran VI. Kisi-kisi Validitas Materi

Kisi-kisi Lembar Validitas Video Animasi Oleh Ahli Materi

No	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	1,2
2.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa	3
3.	Sistematika penyajian materi	4,5
4.	Kelayakan materi	6
5.	Keaktifan dan pemahaman konsep	7,8,9,10,11
6.	Kesesuaian gambar dengan materi pengukuran	12,13
7.	Kesesuaian evaluasi dengan materi pengukuran	14,15

Lampiran VII. Bentuk Lembar Validasi Ahli Materi

Tahap 1

Komentar :

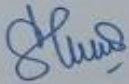
Siswa tidak bisa belajar melalui materi Pembelajaran
Tambahkan latihan pada video animasi

Saran :

- Tambahkan penjelasan berupa video animasi
tentang seluruh tidak belajar
- Tambahkan latihan pada video animasi

Padang, Februari 2026

Ahli Materi



(Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd)

Tahap 2

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

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

Materi : Pengukuran
Nama Validator : Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen Universitas Bung Hatta

A. KATA PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian terhadap validitas produk yang dikembangkan. Peneliti ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Untuk mengisi kolom di bawah ini saya mohon agar Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)
4 = Sangat Setuju (SS)
2. Jika Bapak/Ibu merasa perlu memberikan catatan khusus sebagai masukan perbaikan, mohon dituliskan langsung pada baris yang disediakan atau pada kolom saran.

C. PENILAIAN

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Materi pengukuran panjang dalam video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)				✓
2.	Materi pengukuran panjang dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3.	Materi pengukuran panjang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD			✓	
4.	Materi pengukuran panjang pada video animasi disajikan secara sistematis dan lengkap			✓	
5.	Materi pengukuran panjang pada video animasi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa				✓
6.	Video animasi pembelajaran matematika yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kesesuaian dan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.				✓
7.	Penyajian materi pengukuran panjang dalam video animasi dapat melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan konsep pemahaman pengukuran			✓	
8.	Materi pengukuran panjang pada video animasi dapat menambah wawasan pengetahuan siswa				✓
9.	Materi pengukuran panjang pada video animasi dapat membantu siswa berfikir kritis			✓	

10.	Video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap konsep pengukuran panjang				✓
11.	Video animasi mendorong siswa untuk bernalar dan berpikir logis dalam memahami konsep pengukuran panjang.				✓
12.	Gambar yang terdapat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang				✓
13.	Gambar yang disertakan dalam video animasi dapat membantu pemahaman konsep pengukuran panjang			✓	
14.	Evaluasi yang terdapat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang				✓
15.	Evaluasi dalam video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep pengukuran panjang pada siswa				✓
	Jumlah				

D. KELAYAKAN

- A) Video Animasi dapat digunakan tanpa revisi
 B : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedikit
 C : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi sedang
 D : Video Animasi dapat digunakan dengan revisi banyak
 E : Video Animasi tidak dapat digunakan

E. KOMENTAR DAN SARAN

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu untuk revisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan *Canva* Kelas III Sekolah Dasar.

Lampiran VIII. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Respon Guru

Kisi-kisi Lembar Validitas Video Animasi Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Penggunaan Media pembelajaran	Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran	1,2
2.	Isi materi pada video animasi pembelajaran	Kejelasan Materi	3,4
		Kejelasan huruf pada video animasi	5,6
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	7,8,9
3.	Desain	Kesesuaian warna dan background	10,11,12
4.	Kepraktisan Waktu Pembelajaran	Kemudahan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran	13,14,15

Lampiran IX. Bentuk Lembar Praktikalitas Guru

LEMBAR ANGGKET KEPRAKTIKALITAS OLEH GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MATERI PENGUKURAN BERUPA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA KELAS III SEKOLAH DASAR

Identitas Responden

Nama Guru : Erda Wilis, S.Pd

Pekerjaan : Guru SD Negeri 27 Kampung Jua

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Setuju (S)

4 = Sangat Setuju (SS)

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Video animasi memudahkan guru untuk menjelaskan materi pengukuran panjang				✓
2.	Video animasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓
3.	Penyajian materi dalam video animasi membantu guru menjelaskan konsep pengukuran panjang kepada siswa.				✓

4.	Materi pada video animasi pembelajaran mudah dipahami				✓
5.	Jenis huruf yang digunakan dalam Video animasi menarik			✓	
6.	Ukuran huruf sesuai dengan yang digunakan				✓
7.	Evaluasi pada video animasi menambah wawasan pengetahuan bagi guru				✓
8.	Video animasi pembelajaran dapat membantu guru menjadikan siswa berfikir lebih kritis				✓
9.	Dengan adanya Video animasi dapat menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran				✓
10.	Adanya <i>background</i> yang menarik menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan				✓
11.	Warna yang digunakan dalam video animasi jelas dan menarik.				✓
12.	<i>Background</i> yang digunakan sederhana dan tidak berlebihan				✓
13.	Video animasi dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas				✓
14.	Penggunaan video animasi dapat digunakan secara efisien dalam waktu pembelajaran.				✓
15.	Penggunaan video animasi tidak menyita waktu istirahat siswa.				✓

B. KOMENTAR DAN SARAN

Penulis mengharapkan komentar dan saran dari Bapak/Ibu untuk revisi Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Materi Pengukuran Berupa Video Animasi Menggunakan *Camva* Kelas III Sekolah Dasar.

Komentar :

.....
.....

Saran :

.....
.....

Padang, Februari 2026

Guru Kelas III


(Erda Wiliis.S.P.d)

Lampiran X. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Respon Siswa

Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Video Animasi Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Ketertarikan siswa	Ketertarikan siswa dalam belajar	1,2
		Pemahaman siswa terhadap materi pada video animasi	3,4,5
2.	Proses penggunaannya	Siswa belajar secara mandiri	6,7
3.	Peningkatan kreatifitas siswa	Ketertarikan pada gambar dan warna	8,9,10
4.	Manfaat pembelajaran	Penambahan wawasan/pengetahuan siswa	11, 12

Lampiran XI. Bentuk Lembar Praktikalitas Oleh Siswa

LEMBAR ANGGKET KEPRAKTIKALITAS OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MATERI PENGUKURAN BERUPA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA KELAS III SEKOLAH DASAR

Identitas Responden

Nama : Sadara Husna Ramadan
 Kelas : III b

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan !
 - 1 = Kurang Sesuai (KS)
 - 2 = Cukup (C)
 - 3 = Sesuai (S)
 - 4 = Sangat Sesuai (SS)

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Video animasi tersebut menarik sehingga membuat saya termotivasi untuk belajar			✓	
2.	Tampilan Video animasi menarik karena gambar yang digunakan			✓	

3.	Video animasi yang digunakan menyenangkan dan mudah dipahami dalam pembelajaran				✓
4.	Menggunakan Video animasi ini menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran			✓	
5.	Belajar menggunakan Video animasi tersebut dapat membantu saya memahami materi			✓	
6.	Dengan menggunakan Video animasi dapat membantu saya dalam proses pembelajaran secara mandiri				✓
7.	Dengan adanya Video animasi Pembelajaran saya dapat belajar dengan atau tanpa guru			✓	
8.	Pemilihan gambar pada <i>background</i> Video animasi membuat saya tertarik				✓
9.	Warna yang digunakan dalam video animasi menarik				✓
10.	Dengan adanya gambar dan warna yang menarik proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan			✓	
11.	Dengan adanya evaluasi dapat membantu saya dalam menguji kemampuan pemahaman materi			✓	

12.	Dengan adanya Video animasi saya mendapatkan wawasan pengetahuan baru				✓
	Jumlah				

Padang, Februari 2026
Siswa



(Sadaga Husna R.)

Lampiran IV. Bentuk Lembar Praktikalitas Oleh Siswa

**LEMBAR ANGKET KEPRAKTIKALITAS OLEH SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MATERI PENGUKURAN BERUPA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Identitas Responden

Nama : Abigail Zidan arifin
Kelas : III. B

Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang disediakan
2. Jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan !
 - 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
 - 2 = Tidak Setuju (TS)
 - 3 = Setuju (S)
 - 4 = Sangat Setuju (SS)

No	Indikator	Skala Penilaian			
		1 (STS)	2 (TS)	3 (S)	4 (SS)
1.	Video animasi tersebut menarik sehingga membuat saya termotivasi untuk belajar				✓
2.	Tampilan Video animasi menarik karena gambar yang digunakan				✓

3.	Video animasi yang digunakan menyenangkan dan mudah dipahami dalam pembelajaran			✓	
4.	Menggunakan Video animasi ini menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran				✓
5.	Belajar menggunakan Video animasi tersebut dapat membantu saya memahami materi				✓
6.	Dengan menggunakan Video animasi dapat membantu saya dalam proses pembelajaran secara mandiri				✓
7.	Dengan adanya Video animasi Pembelajaran saya dapat belajar dengan atau tanpa guru				✓
8.	Pemilihan gambar pada <i>background</i> Video animasi membuat saya tertarik				✓
9.	Warna yang digunakan dalam video animasi menarik				✓
10.	Dengan adanya gambar dan warna yang menarik proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan				✓
11.	Dengan adanya evaluasi dapat membantu saya dalam menguji kemampuan pemahaman materi			✓	

12.	Dengan adanya Video animasi saya mendapatkan wawasan pengetahuan baru				✓
	Jumlah				

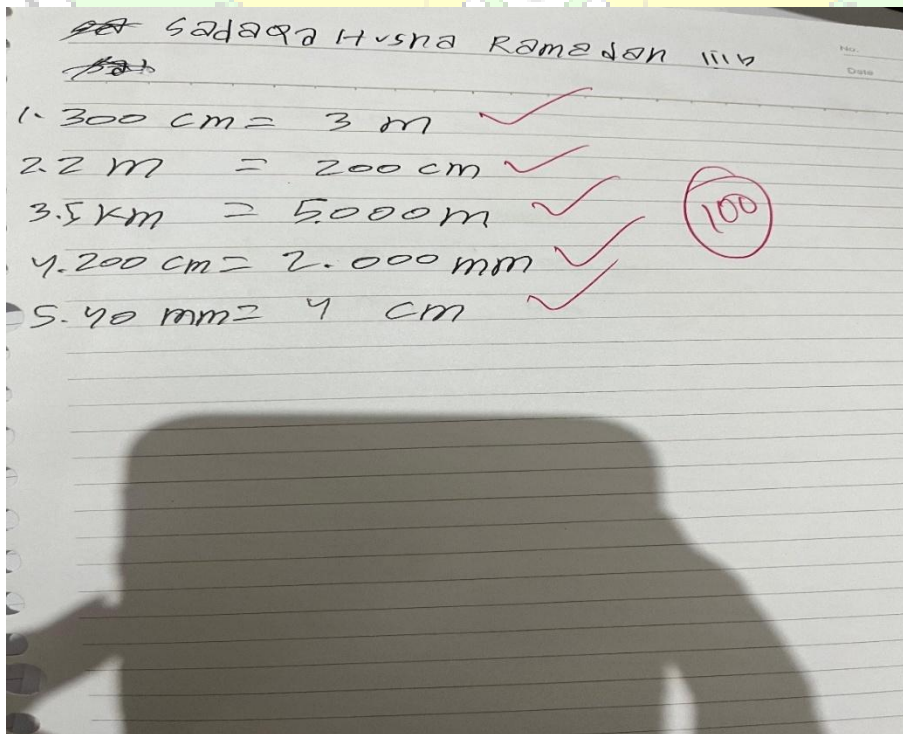
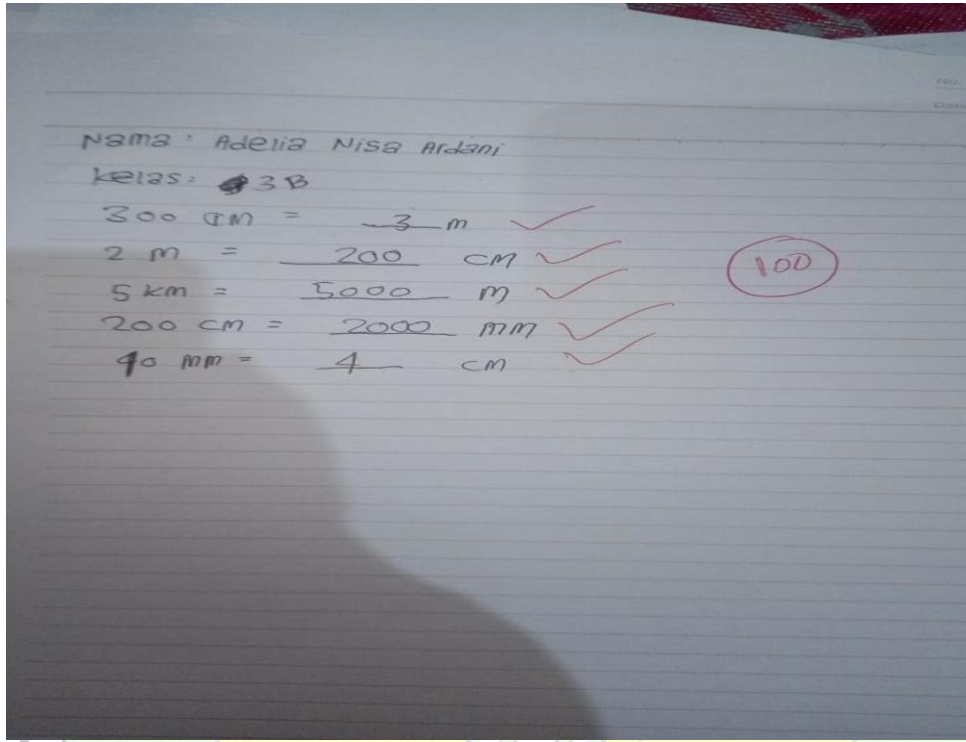
Padang, Februari 2026
Siswa

(Ais)

Lampiran XII. Kisi-kisi Soal Evaluasi

No	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Kunci Jawaban
1.	Siswa dapat mengubah satuan sentimeter (cm) ke meter (m) begitupun sebaliknya	Essai	1,2	3 m 200 cm
2.	Siswa dapat mengubah satuan kilometer (km) ke meter (m)	Essai	3	5.000 m
3.	Siswa dapat mengubah satuan sentimeter (cm) ke milimeter (mm) begitupun sebaliknya	Essai	4,5	2.000 mm 4 cm



Lampiran XIII. Bentuk Lembar Hasil Evaluasi

Lampiran XIV. Hasil Analisis Validasi Bahasa

No	Butir Pertanyaan	Skor Validitas	Skor Maksimum
1.	Bahasa pada video animasi sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3	4
2.	Penggunaan tanda baca dalam video animasi sudah benar	4	4
3.	Bahasa yang digunakan pada video animasi sederhana dan mudah dipahami	4	4
4.	Bahasa lugas dan komunikatif	4	4
5.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi tidak menimbulkan kerancuan makna.	4	4
6.	Bahasa bersifat interaktif	4	4
7.	Kalimat yang digunakan dalam video animasi efektif.	4	4
8.	Bahasa pada halaman depan (<i>cover</i>) video animasi menarik	4	4
9.	Bahasa pada keterangan gambar (<i>caption</i>) sesuai dengan gambar yang ditampilkan	4	4
10.	Bahasa pada video animasi pembelajaran bersifat lugas dan komunikatif.	4	4
11.	Bentuk huruf yang digunakan pada video animasi jelas dan dapat dibaca	4	4
12.	Bahasa yang digunakan dalam evaluasi pada video animasi jelas	4	4
13.	Kalimat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang	4	4
Jumlah		51	52
Presentase		98%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh nilai validitas Bahasa sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \\ &= \frac{51}{52} \times 100 = 98\% \end{aligned}$$

Lampiran XV. Hasil Analisis Validasi Media

No	Butir Pertanyaan	Skor Validitas	Skor Maksimum
1.	Tata letak isi video animasi sesuai dan menarik	4	4
2.	Tata letak isi video animasi disusun secara rapi dan sistematis	4	4
3.	Gambar yang disertakan dalam video animasi jelas dan menarik	4	4
4.	Gambar yang disertakan dalam video animasi tersusun rapi sesuai materi sehingga mudah dipahami	4	4
5.	Warna yang digunakan sudah sesuai	3	4
6.	Warna yang digunakan menarik dan tidak berlebihan	3	4
7.	Pemilihan <i>background</i> sesuai	3	4
8.	<i>Background</i> yang digunakan <i>simple</i> dan menarik	3	4
9.	Tampilan video menarik dan sesuai dengan materi	3	4
10.	Bentuk huruf yang digunakan dalam video animasi sesuai dan menarik	4	4
11.	Ukuran huruf yang digunakan dalam Video animasi pembelajaran sudah sesuai	4	4
12.	Ilustrasi gambar yang ditampilkan sesuai materi	3	4
13.	Tata letak gambar dan tulisan sudah sesuai	4	4
14.	Warna pada ilustrasi gambar sudah sesuai	3	4
15.	Penggunaan suara sudah sesuai dengan materi pengukuran panjang	4	4
Jumlah		53	60
Presentase		88%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh nilai validitas Bahasa sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{53}{60} \times 100 = 88\%$$

Lampiran XVI. Hasil Analisis Validasi Materi

No	Butir Pertanyaan	Skor Validitas	Skor Maksimum
1.	Materi pengukuran panjang dalam video animasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	4	4
2.	Materi pengukuran panjang dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
3.	Materi pengukuran panjang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD	3	4
4.	Materi pengukuran panjang pada video animasi disajikan secara sistematis dan lengkap	3	4
5.	Materi pengukuran panjang pada video animasi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami siswa	4	4
6.	Video animasi pembelajaran matematika yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kesesuaian dan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	4	4
7.	Penyajian materi pengukuran panjang dalam video animasi dapat melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan konsep pemahaman pengukuran	3	4
8.	Materi pengukuran panjang pada video animasi dapat menambah wawasan pengetahuan siswa	4	4
9.	Materi pengukuran panjang pada video animasi dapat membantu siswa berfikir kritis	3	4
10.	Video animasi menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap konsep pengukuran panjang	4	4
11.	Video animasi mendorong siswa untuk bernalar dan berpikir logis dalam memahami konsep pengukuran panjang.	4	4
12.	Gambar yang terdapat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang	4	4
13.	Gambar yang disertakan dalam video animasi dapat membantu pemahaman konsep pengukuran panjang	3	4

14.	Evaluasi yang terdapat dalam video animasi sesuai dengan materi pengukuran panjang	4	4
15.	Evaluasi dalam video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep pengukuran panjang pada siswa	4	4
Jumlah		55	60
Presentase		91,6%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh nilai validitas Materi sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{55}{60} \times 100 = 91,6\%$$



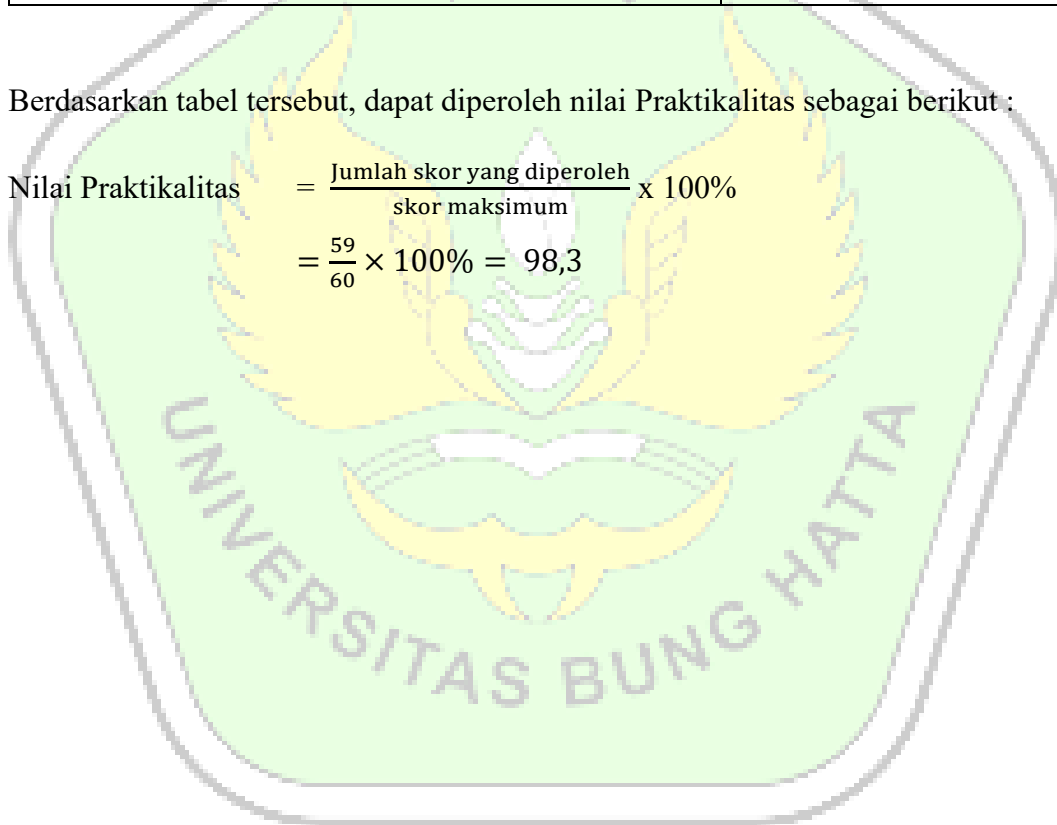
Lampiran XVII. Hasil Analisis Praktikalitas Guru

No	Butir Pertanyaan	Skor Validitas	Skor Maksimum
1.	Video animasi memudahkan guru untuk menjelaskan materi pengukuran panjang	4	4
2.	Video animasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran	4	4
3.	Penyajian materi dalam video animasi membantu guru menjelaskan konsep pengukuran panjang kepada siswa.	3	4
4.	Materi pada video animasi pembelajaran mudah dipahami	4	4
5.	Jenis huruf yang digunakan dalam Video animasi menarik	4	4
6.	Ukuran huruf sesuai dengan yang digunakan	4	4
7.	Evaluasi pada video animasi menambah wawasan pengetahuan bagi guru	4	4
8.	Video animasi pembelajaran dapat membantu guru menjadikan siswa berfikir lebih kritis	4	4
9.	Dengan adanya Video animasi dapat menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran	4	4
10.	Adanya <i>background</i> yang menarik menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan	4	4
11.	Warna yang digunakan dalam video animasi jelas dan menarik.	4	4
12.	<i>Background</i> yang digunakan sederhana dan tidak berlebihan	4	4

13.	Video animasi dapat memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas	4	4
14.	Penggunaan video animasi dapat digunakan secara efisien dalam waktu pembelajaran.	4	4
15.	Penggunaan video animasi tidak menyita waktu istirahat siswa.	4	4
Jumlah		59	60
Presentase		98,3%	
Kategori		Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh nilai Praktikalitas sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Nilai Praktikalitas} &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{59}{60} \times 100\% = 98,3
 \end{aligned}$$



Lampiran XVIII. Lembar Hasil Analisis Praktikalitas Siswa

Nama	Pertanyaan												Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Abigail Zidan Arifin	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	46
Adelia Nisa Ardani	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	44
Adilazahra Heprianto	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	45
Aisyila Thalita Humaira	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	44
Al Azzam Pradipta K.	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	46
Alifa Haryani Azzahra	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	45
Arkhan Wiratama	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	44
Azka Ataya Ardana	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	45
Azra Prapanza	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	46
Azura Khanza Sinarra	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	46
Bayhaqi Hafizan	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	45
Deka Putra Agustian	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	43
Fadlan Afka Zada	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	46

Fayza Earlyta Leyanza	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	44
Felicia Putri Syekira	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	46
Frizqya Adiza Putri	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	44
Kenzie Ahnaf	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	44
Megi Izzati Ghaziyah	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	45
Muhammad Hakah Prenfit	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	46
Oliver Nathaniel Chandra	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	44
Raihan Alfarizi	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	41
Sadaqa Husna Ramadan	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	41
Zahwa Amira Syafira	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
Jumlah	81	81	89	83	92	92	80	90	88	88	87	82	1.033
Skor Maksimal	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1.200
Persentase	81%	81%	89%	83%	92%	92%	80%	90%	88%	88%	87%	82%	
Kategori	Sangat Praktis												
Rata-rata presentase	86,1% (Sangat Praktis)												

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diperoleh nilai validitas Bahasa sebagai berikut :

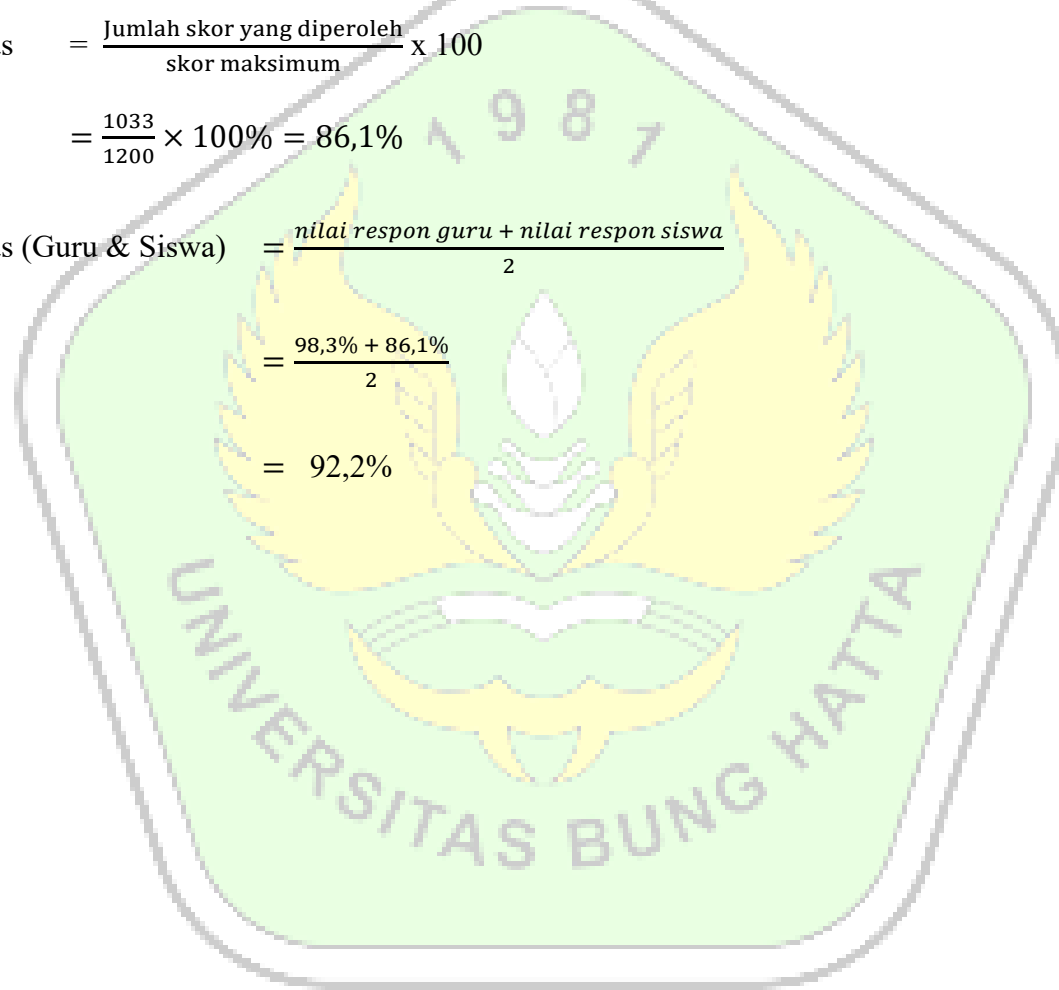
$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$= \frac{1033}{1200} \times 100\% = 86,1\%$$

$$\text{Nilai Praktikalitas (Guru \& Siswa)} = \frac{\text{nilai respon guru} + \text{nilai respon siswa}}{2}$$

$$= \frac{98,3\% + 86,1\%}{2}$$

$$= 92,2\%$$



Lampiran XIX. Hasil Soal Evaluasi Siswa

No	Nama Siswa	Soal					Jumlah Jawaban Benar	Nilai (%)	Keterangan
		1	2	3	4	5			
1.	Abigail Zidan Arifin	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
2.	Adelia Nisa Ardani	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
3.	Adilazahra Heprianto	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
4.	Aisyila Thalita Humaira	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
5.	Al Azzam Pradipta K.	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas
6.	Alifa Haryani Azzahra	×	√	√	√	√	4	80	Tuntas
7.	Arkhan Wiratama	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas
8.	Azka Ataya Ardana	√	√	√	×	√	4	80	Tuntas
9.	Azra Prapanza	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
10.	Azura Khanza Sinarra	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
11.	Bayhaqi Hafizan	√	√	√	×	√	4	80	Tuntas
12.	Deka Putra Agustian	√	√	√	×	×	3	60	Tidak tuntas
13.	Fadlan Afka Zada	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas
14.	Fayza Earlyta Leyanza	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
15.	Felicia Putri Syekira	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
16.	Frizqya Adiza Putri	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
17.	Kenzie Ahnaf	√	√	×	√	√	4	80	Tuntas
18.	Megi Izzati Ghaziyah	√	×	√	×	√	3	60	Tidak tuntas
19.	Muhammad Hakah Prenfit	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas
20.	Oliver Nathaniel Chandra	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas

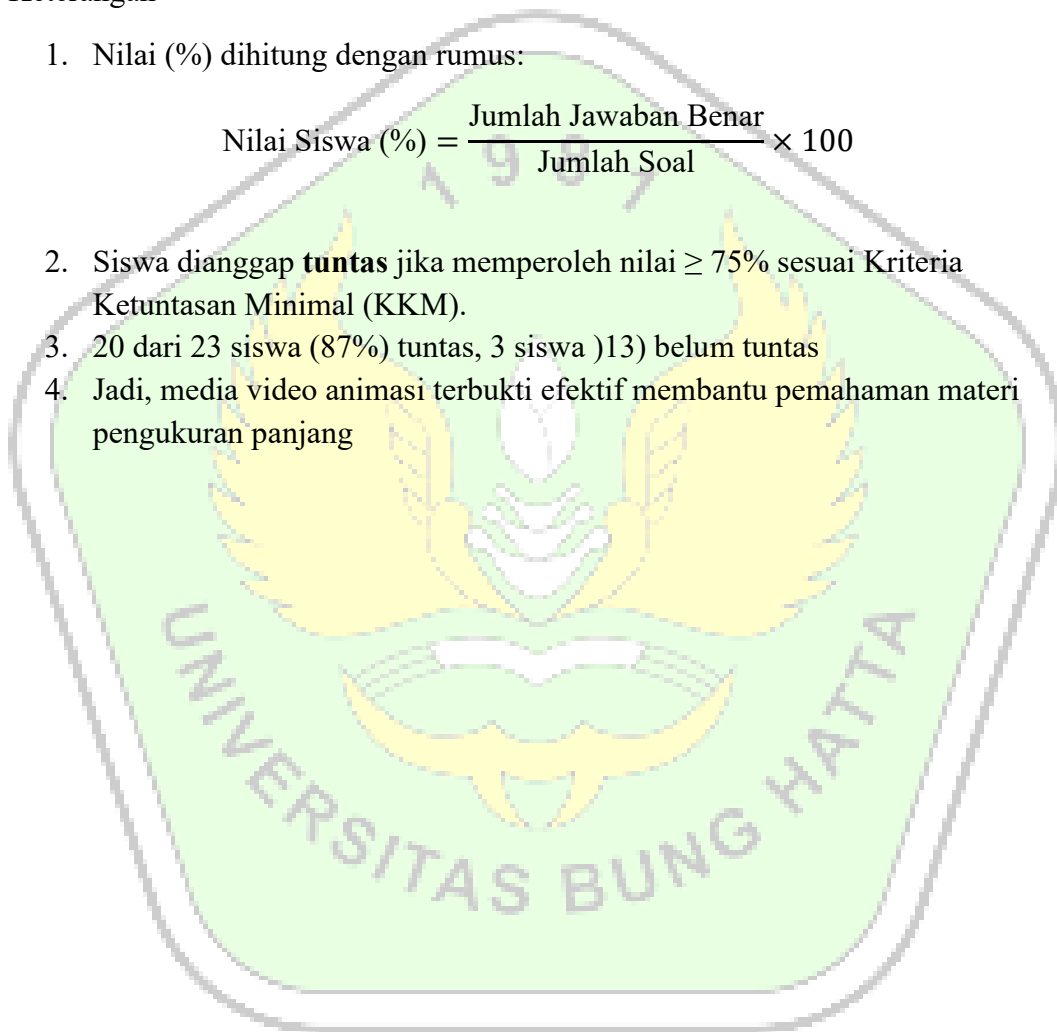
21.	Raihan Alfarizi	√	√	√	√	×	4	80	Tuntas
22.	Sadaqa Husna Ramadan	√	√	√	√	√	5	100	Tuntas
23.	Zahwa Amira Syafira	×	√	√	√	×	3	60	Tidak tuntas

Keterangan

1. Nilai (%) dihitung dengan rumus:

$$\text{Nilai Siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100$$

2. Siswa dianggap **tuntas** jika memperoleh nilai $\geq 75\%$ sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. 20 dari 23 siswa (87%) tuntas, 3 siswa (13) belum tuntas
4. Jadi, media video animasi terbukti efektif membantu pemahaman materi pengukuran panjang



Lampiran XX. Media Video Animasi

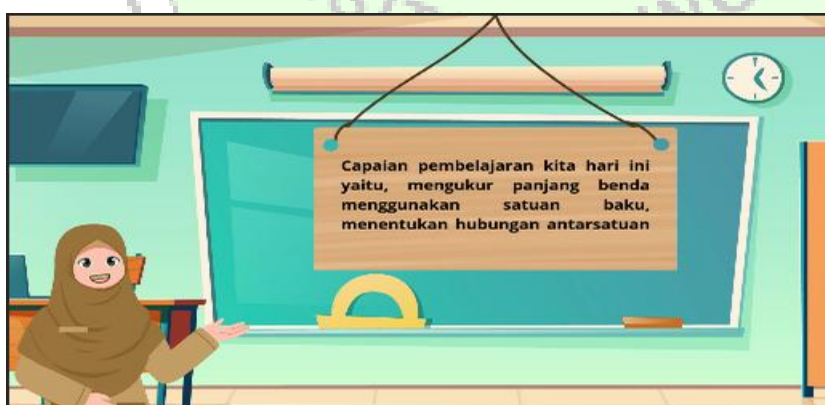
1. Tampilan Cover/judul Pada Video Animasi

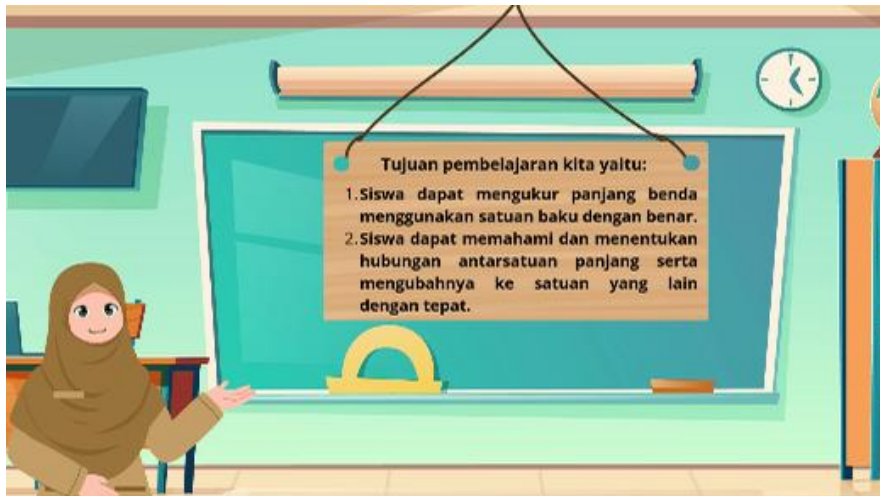


2. Tampilan Memperkenalkan diri



3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran



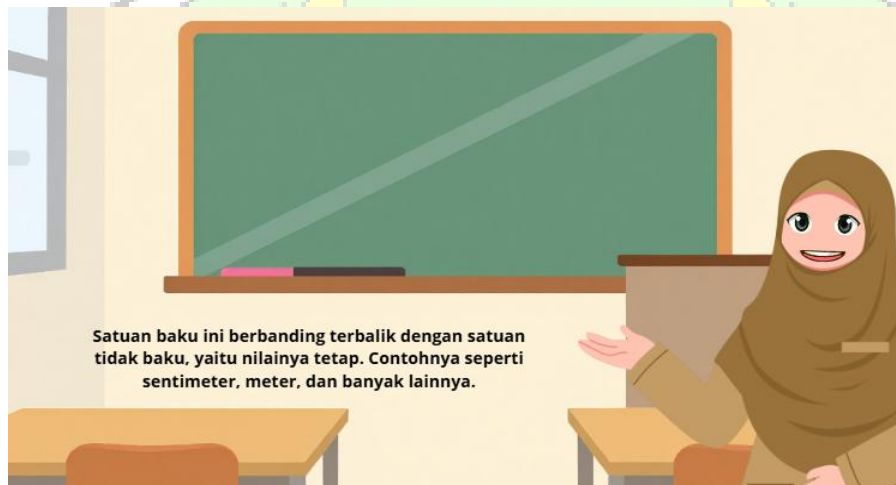


4. Tampilan Materi Satuan Tidak Baku

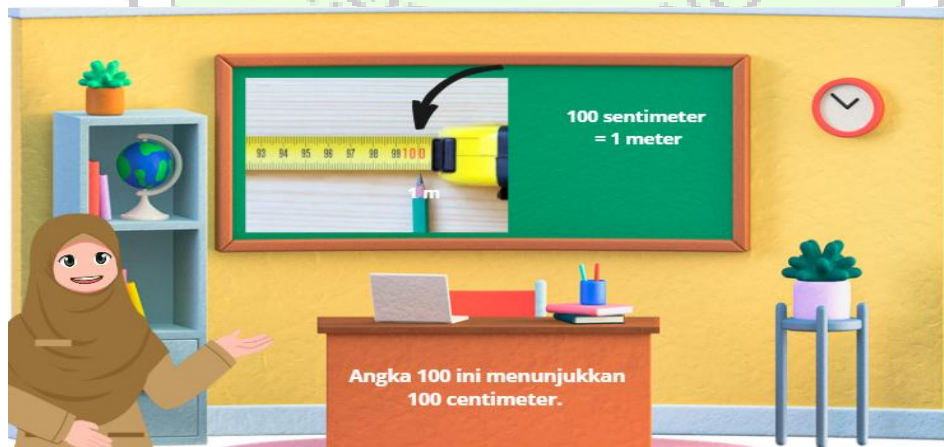
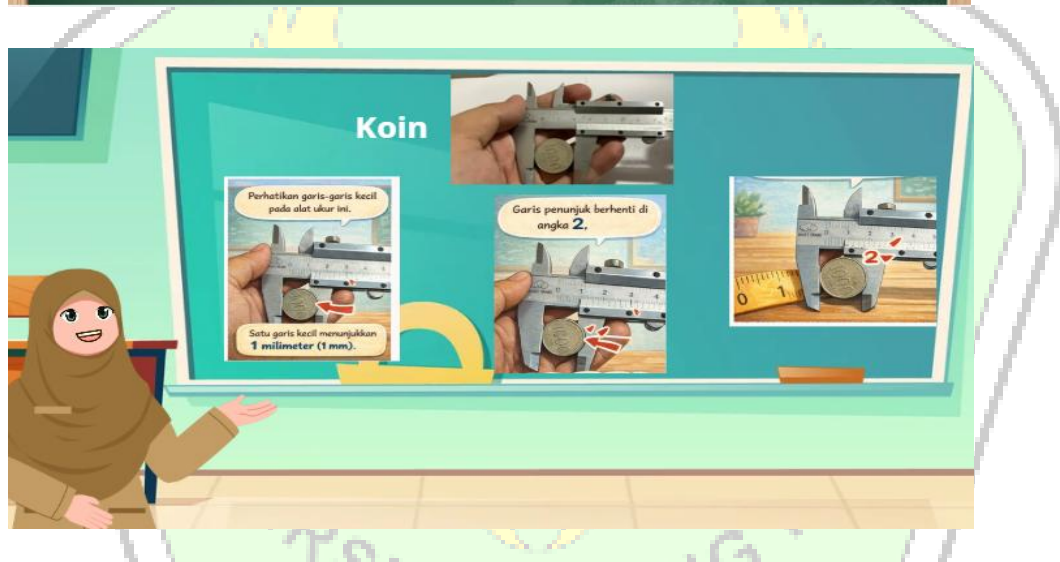




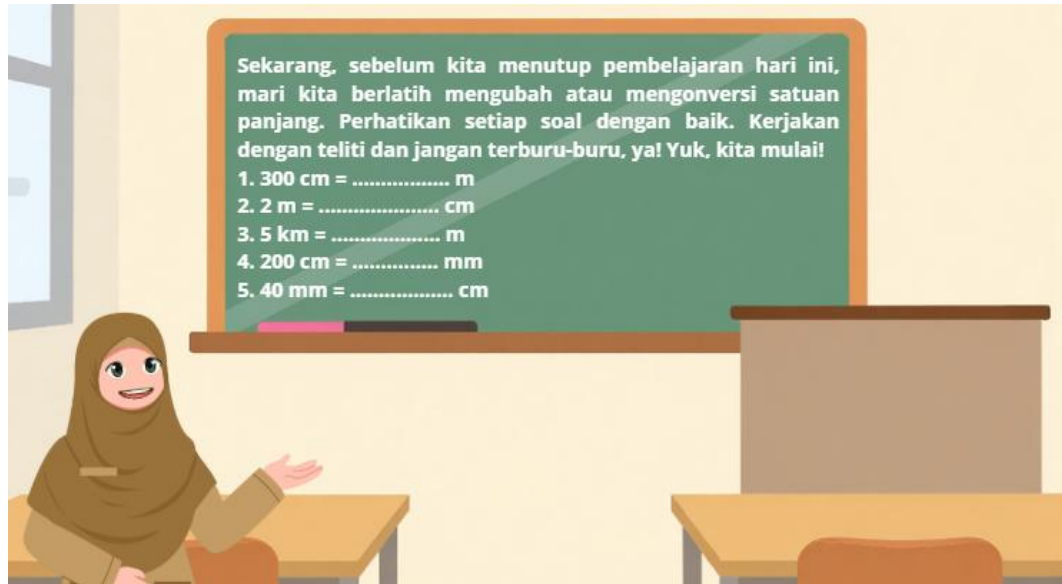
5. Tampilan Pengertian Satuan Baku dan alat-alat satuan baku



6. Tampilan contoh-contoh pengukuran, satuannya, serta hubungan antarsatuan baku panjang



7. Tampilan Latihan Soal



8. Tampilan penutup



Lampiran XXI. Dokumentasi Penelitian

Peneliti Menampilkan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang



Siswa Memperhatikan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang



Peneliti Membagikan Angket Praktikalitas Kepada Siswa



Peneliti menjelaskan cara pengisian angket

