

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA UNTUK SISWA KELAS IV SD**

Lika Apreasta¹, Dodi Widia Nanda², Riri Agusti Mutia³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia

likaapreasta@undhari.ac.id,

Dodiwidiananda@undhari.ac.id, 2003011015@undhari.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by students' lack of interest and lack of focus on the learning material presented by the teacher. during the learning process the teacher only explains and mentions examples, so that students experience difficulty in developing thought patterns so that it is difficult to express their ideas widely. . The aim of this research is to look at the development of interactive learning media using the Canva application for mathematics subjects for fourth grade elementary school students. This type of research is research and development (R&D) research using the ADDIE Model development model. Based on the validation results in terms of content, a score of 87.45% (very valid), language validation was 89.58% (very valid), and in the graphic aspect it was 90% (very valid). The level of practicality of interactive learning media by teachers reached an average value of 96.25% (very practical), and the level of practicality of interactive learning media by students reached an average value of 95.52% (very practical). The effectiveness value of interactive learning media with an average of 88.88% was obtained from the results of learning tests by students. Thus, it can be concluded that interactive learning media using the Canva application for mathematics subjects for fourth grade elementary school students can be declared valid, practical and effective.

Keywords: Interactive Learning Media, Mathematics, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan menyebutkan contohnya saja ,sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola pikir sehingga sulit untuk mengungkapkan gagasan mereka secara luas. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Model ADDIE Berdasarkan hasil validasi dari segi isi diperoleh nilai 87,45 % (sangat valid), validasi bahasa 89,58 % (sangat valid), dan pada aspek kegrafikan memperoleh 90 % (sangat valid), Tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh guru mencapai nilai rata-rata 96,25% (sangat praktis), dan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif oleh peserta didik mencapai nilai rata-rata 95,52% (sangat praktis). Nilai efektifitas media pembelajaran interaktif dengan rata-rata 88,88% yang diperoleh dari hasil tes belajar oleh peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika

untuk siswa kelas IV SD dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif , matematika , Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat dikhiaskan sebagai ujung tombak suatu peradaban untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat (Aziizu, 2015).

Hal ini Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 3, sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan nasional. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Zubaidah amir dalam (Apreasta, 2023) matematika merupakan salah satu muatan pembelajaran yang dipelajari di

sekolah. Matematika merupakan suatu ilmu yang tidak hanya bersifat kuantitatif tapi juga merupakan ilmu yang bersifat sosial . matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunia nyata yang terjadi secara empiris, kemudian pengalaman yang telah didapatkan akan diolah secara analisis dengan penalaran didalam struktur kognitif hingga terbentuknya konsep-konsep matematika supaya mudah dipahami oleh orang lain.

Media pembelajaran merupakan sebagai alat yang berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat dengan mudah menyerap ilmu dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dan memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam membangun kecerdasan mereka (Asyhari dan Silvia 2016:3).

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 19 february 2024 di SDN 18 sitiung dan kepada guru kelas IV di SDN 18 sitiung , melihat permasalahan yang terjadi di kelas IV pada saat proses

pembelajaran guru belum mampu memaksimalkan dalam mengembangkan sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan internet sebagai sumber bahan ajar. Tidak hanya itu pelaksanaan proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran yang biasa sederhana, media yang digunakan belum bisa memaksimalkan pembelajaran matematika sehingga hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik serta kurang fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru menjelaskan dan menyebutkan contohnya saja, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola pikir sehingga sulit untuk mengungkapkan gagasan mereka secara luas.

Untuk itu, peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang merupakan salah satu solusi untuk membuat media pembelajaran interaktif menjadi menarik. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting dilakukan terutama pada pelajaran matematika. Tujuannya adalah peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan aktif dalam

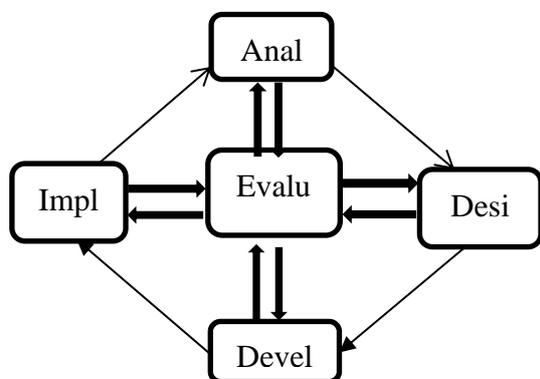
pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tentang “ pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dan memodifikasi produk yang sudah dirancang sebelumnya.

Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik, ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ini, sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu (A) *Analysis*, (D) *Design*, (D) *Development*, (I) *Implementation*, dan

(E) *Evaluation* (Benny A Pribadi, 2010). Kelima fase atau tahap dalam model ADDIE, perlu dilakukan secara sistemik dan sistematis. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung. Model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Salah satu desain pembelajaran yang lebih generik, ADDIE muncul pada tahun 1990-an. Banyak macam model pengembangan, salah satu model yang dirancang produk pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dan pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation*).



Sumber :Model ADDIE (Tegeh dan Kirna 2013)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan pada tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE)*. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 18 Sitiung, Kecamatan Sitiung, Kabupaten Dharmasraya, Provinsi Sumatra Barat dengan jumlah peserta didik 18 orang pada tahun ajaran 2024/2025 pada semester genap. Proses dimulai dari uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

a. Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD

Rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD diawali dengan analisis kebutuhan peserta didik,

analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, dan analisis teknologi yang terdapat pada tahap analyze dalam model ADDIE , kemudian dilanjutkan pada tahap design dimana peneliti merancang CP, modul ajar, desain dan produk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva.

1. Hasil tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini, tahap analisis kebutuhan , analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis teknologi.

- a. Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan didalam belajar pada materi perkalian bilangan cacah kelas IV SDN 18 Sitiung khususnya pada mata pelajaran matematika . Didalam analisis kebutuhan mengenai media di sekolah SD Negeri 18 Sitiung menggunakan buku pendidik dan buku

peserta didik dengan adanya media pembelajaran interaktif ini peserta didik lebih tertarik dalam belajar dan di dalam media tersebut terdapat cover, CP dan ATP, petunjuk, materi , video pembelajaran dan Quiz agar mengetahui apa saja yang dipelajari, dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat memberikan perubahan terhadap belajar peserta didik dan peserta didik lebih mudah untuk memahaminya.

- b. Pada analisis karakteristik peserta didik yaitu dengan tujuan mengetahui kebutuhan peserta didik sesuai dengan karakteristik yang dimiliki. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan dengan menelaah karakteristik yang sesuai dengan keadaan peserta didik yang menjadi penguna

produk pengembangan. Peserta didik kelas IV susah memasuki tahap operasional konkret. Menurut piaget peserta didik pada tahap operasional konkret sudah mampu berfikir secara logis, akan tetapi hanya pada benda-benda yang bersifat konkret.

c. Analisis materi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan kurikulum yang digunakan di sekolah SD Negeri pada tanggal 19 Februari 2024 baru pada kelas IV adalah kurikulum merdeka. Analisis materi merupakan kegiatan pemilihan materi suatu pembelajaran. Analisis pada penelitian ini difokuskan khusus pada materi perkalian bilangan cacah mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 18 Sitiung

d. Analisis teknologi

Analisis teknologi digunakan untuk mengetahui adanya teknologi disekolah yang akan peneliti gunakan untuk mendukung terlaksananya penelitian tersebut. Analisis teknologi dilakukan untuk dengan meninjau seluruh aspek yang digunakan dalam penelitian kali ini seperti komputer, jaringan internet dan proyektor

2. Tahap Perancangan (Design)

Hasil tahap rancangan yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Merancang CP, TP dan ATP

Proses pengembangan bahan ajar ada kurikulum merdeka diawali dengan perancangan CP,TP dan ATP. CP adalah singkatan dari capaian pembelajaran, TP adalah singkatan dari alur tujuan pembelajaran , setelah

merancang CP,TP, dan ATP ini nanti kan ada modul ajar.

- b. Merancang modul ajar
Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan merancang sebuah modul ajar. Perancangan modul ajar disusun karena akan melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, terlebih dahulu pendidik perlu adanya persiapan agar pembelajaran bisa terarah.
- c. Merancang instrument
Pada tahap ini yaitu menyusun instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian media pembelajaran interaktif , instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi oleh ahli, lembar praktikalitas yang diisi oleh pendidik dan peserta didik dan lembar efektifitas bertentuk soal

yang dikerjakan oleh peserta didik.

b. **Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD.**

Validitas media pembelajaran interaktif dilakukan untuk menguji produk supaya menjadi valid dan bisa di uji cobakan disekolah.

3. Pada tahap pengembangan (*develop*)

bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil produk Media pembelajaran interaktif berdasarkan modul ajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran.

1. Validitas

Didalam lembar validasi ada 3 aspek yang dinilai yaitu aspek isi, aspek bahasa dan aspek kegrafikaan.

Table 1. validasi uji coba media pembelajaran interaktif .

No.	Aspek Yang Nilai	Nilai Validasi	Kategori
1.	Aspek Isi	87,78 %	Sangat valid
2.	Aspek Bahasa	89,58%	Sangat valid
3.	Aspek Kefrafikaan	90%	Sangat valid
Rata -rata		89,12%	Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh validator isi dengan hasil 87,78% Dikategorikan Sangat valid, validator Bahasa dengan hasil 89,58% dikatagorikan sangat valid, dan validator kegrafikaan dengan hasil 90% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian hasil penelitian validasi media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti mendapatkan rata-rata 89,12% yang dikategorikan sangat valid karena dari segi isi, Bahasa dan kegrafikaan

sudah sesuai dan bisa diterapkan dikelas IV SD.

2.Praktikalitas

Angket respon praktikalitas diberikan kepada guru kelas IV dan peserta didik kelas IV berjumlah 18 orang . lembar ini berupa angket respon yang akan diisi oleh guru kelas IV dan 10 Pertanyaan yang akan diisi oleh peserta didik kelas IV.

Tabel 2. Data praktikalitas media pembelajaran interaktif.

No.	Respon	Nilai praktis	Kategori
1.	guru	96,25 %	Sangat praktis
2.	Peserta didik	96,52 %	Sangat praktis
Rata-rata		96,38 %	Sangat praktis

Berdasarkan tabel dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran interaktif yang dinilai oleh guru kelas IV dengan hasil 96,25%. Dikategorikan sangat praktis. Peserta didik kelas IV dengan hasil 96,52%. Dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media pembelajaran interaktif ini adalah 96,38% dikategorikan sangat praktis.

3.Efektifitas

Lembar berupa soal tes yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang materinya tentang perkalian bilangan cacah.

Tabel 3. Efektifitas media pembelajaran interaktif.

Tabel 4.7 Hasil Efektifitas Oleh Peserta Didik

No	kriteria	Jumlah peserta didik	Persentase
1.	Tuntas	16	88,88%
2.	Tidak tuntas	2	11,11%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 70, dari 18 orang peserta didik, 16 orang peserta didik yang tuntas. Maka, Rata-rata efektifitasnya adalah 88,88% sehingga media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori “sangat efektif”.

4.Tahap implementasi (implementation)

Pada tahap implementasi, penelitian melakukan implementasi atau uji produk di kelas IV SDN 18 sitiung untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Peserta didik kelas IV berjumlah 18 orang yang

berpartisipasi dalam uji coba produk yang peneliti kembangkan. Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang peneliti kembangkan ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui kepraktisan produk tersebut, maka diberikannya lembar angket respon guru dan respon peserta didik untuk mengetahui hasil uji coba produk yang peneliti kembangkan.

5.Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada peneliatian ini dilakukan uji efektivitas terhadap sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif kepada 18 peserta didik kelas IV guna untuk mengukur atau menilai tingkat keberhasilan media pembelajaran interaktif di kelas IV yang telah digunakan peserta didik, keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat pada hasil tes belajar peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model ADDIE dapat di uji cobakan dikelas IV SD.
2. Validitas media pembelajaran interaktif pada aspek komponen kelayakan isi 87,45% , aspek komponen kelayakan Bahasa 89,58 % dan aspek komponen kelayakan kegrafikan 90% media pembelajaran interaktif yang peneliti buat.
3. Kepraktisan yang dilihat dari hasil angket respon yang dilakukan oleh guru kelas IV yakni 96,25% dan dilihat dari angket respon yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV yakni 95,52% terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika yang peneliti buat.
4. Efektivitas produk elektronik lembar kerja peserta didik dilihat dari nilai hasil tes soal efektifitas yang dilakukan setelah menggunakan produk yang peneliti kembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72-83.
- Oktavia, t. (2024). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis canva pada MATERI TUMBUHAN DAN*

SUMBER KEHIDUPAN DI BUMI KELAS IV SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI)

- Purnamawanti, U., & Herawati, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA pembelajaran berbasis canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas 5 di mi al khoeriyah kabupaten bogor. *Jurnal teknologi pendidikan*, 12(2), 73-93.
- Apreasta, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Macromedia Flash Pada Keterampilan Menyimak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12138-12145.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- SAFIRA, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, universitas negeri jakarta).
- Friska, s. Y., apreasta, l., & airin, a. (2023). Pengembangan video animasi matematika materi luas menggunakan aplikasi canva kelas iv

sekolah dasar dalam kurikulum merdeka.
Consilium: Education and Counseling Journal, 3(1), 206-2016.

Filahanasari, Eka, Sonia Yulia Friska, and rita suryani. "pengembangan media pembelajaran papan penjumlahan di kelas ii sdn 02 sungai rumbai kabupaten dharmasraya." *didaktik: jurnal ilmiah pgsd stkip subang* 9.04 (2023): 2257-2271

SAFIRA, A. D. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).

Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349–8358.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3791>