

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA
DAN WORDWALL PADA MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Arina Aprilia Fidel¹, Yetti Ariani²
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
Alamat e-mail : arinaprilia25042003@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the less than optimal implementation of technology-based interactive multimedia. Teachers primarily use textbooks, concrete media, PowerPoint presentations, and simple instructional videos, leading to less engaging and monotonous learning experiences. This is due to limitations in knowledge, skills, and time for creating instructional media. This research aims to develop valid, practical, and effective interactive multimedia based on Canva and Wordwall applications. The type of research used in this study is Research and Development (R&D). The model employed is the ADDIE model, which consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data analysis techniques include preliminary study analysis (interviews, observations, student needs analysis), validity, practicality, and effectiveness. The validity test yielded very valid results, with media validation at 100% (Very Valid), material validation at 100% (Very Valid), and language validation at 100% (Very Valid). The practicality test at the SD Negeri 05 Padang Pasir trial school, based on teacher response questionnaires, showed 100% (Very Practical), and student responses indicated 98.8% (Very Practical). The effectiveness test at the SD Negeri 15 Anduring and SD Negeri 25 Lubuk Lintah research schools, based on pre-test and post-test scores, showed an increase in learning outcomes. Thus, it can be concluded that the "Development of Interactive Multimedia Based on Canva and Wordwall Applications for Perimeter and Area of Plane Figures in Grade V of Elementary School" is very valid, very practical, and very effective for implementation in Mathematics learning on the Perimeter and Area of Plane Figures for Grade V of Elementary School.

Keywords: Interactive Multimedia, Canva, Wordwall, Perimeter and Area of Plane Figures

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi penerapan multimedia interaktif berbasis teknologi yang belum terlaksana secara maksimal, media yang digunakan guru adalah buku paket, media konkrit, *powerpoint* dan video pembelajaran yang sederhana, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan waktu terhadap pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* yang valid, praktis dan

efektif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari lima fase yaitu *Analisis, Design, Development, Imlementation, dan Evaluation*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis studi pendahuluan (wawancara, observasi, analisis kebutuhan peserta didik), validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Uji validitas mendapatkan hasil sangat valid dengan validasi media 100% (Sangat Valid), validasi materi 100% (Sangat Valid), validasi kebahasaan 100% (Sangat Valid). Uji praktikalitas pada sekolah uji coba SD Negeri 05 Padang Pasir yang didasarkan pada hasil angket respon guru 100%(Sangat Praktis) dan respon peserta didik 98,8% dengan kategori (Sangat Praktis). Uji efektivitas Sekolah Penelitian SD Negeri 15 Anduring dan SD Negeri 25 Lubuk Lintah berdasarkan *pre-test* dan *pos-test* adanya peningkatan hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar" sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif diterapkan dalam Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *Canva*, *Wordwall*, Keliling dan Luas Bangun Datar

A. Pendahuluan

Multimedia merupakan gabungan dari berbagai jenis media baik dalam bentuk teks, gambar, audio, video, atau animasi yang dibuat dalam bentuk *software* menggunakan komputer (Aulia, D., dkk. 2023).

Multimedia dibagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajaran dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah

diinputkan kepada media tersebut (Astri, N. K. D. 2022).

Multimedia interaktif sebagai sumber belajar mampu memudahkan guru dalam menyampaikan suatu topik pembelajaran (Novitasari, D. 2016), dapat memperjelas materi pembelajaran yang dipresentasikan melalui gambar, animasi, video yang menarik minat dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif belajar (Kusumawati et al., 2021), memberikan kesempatan pengguna (peserta didik) untuk mengoperasikan sesuai dengan keinginan dan minatnya (Putri, S. A., dkk. 2023). Maka dari itu, guru harus mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, sehingga guru bisa

mengembangkan multimedia interaktif itu sendiri dengan baik dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, lebih menarik, serta menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas V di keempat SD yang berbeda, yaitu SDN 05 Padang Pasir, SDN 15 Anduring, SDN 25 Lubuk Lintah, dan SDN 20 Kalumbuk, ditemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* hanya pada SDN 25 Lubuk Lintah dan SDN 20 Kalumbuk saja, sedangkan SDN 05 Padang Pasir dan SDN 15 Anduring belum menerapkannya. Berbeda halnya dengan penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Wordwall*, yang dimana dari keempat sekolah tersebut belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan waktu dalam pembuatan multimedia interaktif. Fasilitas seperti proyektor yang dimiliki oleh sekolah juga belum memadai dalam segi jumlah. Dan solusi yang dapat peneliti berikan yakni antara guru, peserta didik, orang tua dan pihak sekolah harus saling berkolaborasi untuk mengatasi keterbatasan fasilitas sekolah seperti

proyektor, agar dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik. Maka secara keseluruhan, penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Wordwall* belum terlaksana dengan maksimal dalam penerapannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) merupakan strategi dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada melalui prosedur sistematis mulai dari tahap merancang, membuat, dan mengevaluasi dalam rangka memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan (Siregar 2021: 22).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Menurut

Kamila & Kowiyah, (2022) menuturkan Model ADDIE yang dirancang oleh (Dick dkk., 2009) memiliki 5 tahap, termasuk tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap analisis yang dilakukan ialah analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi.

Setelah melakukan analisis, maka langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan pada media pembelajaran. Peneliti akan melakukan perancangan terhadap tampilan pada Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. Dimana multimedia yang dirancang tersebut mencakup :1) Multimedia Interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan *Wordwall*; 2) Multimedia Interaktif berisi materi Keliling dan Luas Bangun Datar di kelas V SD; 3) Multimedia interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi; 4) Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa; 5) Penggunaan gambar, video, dan suara dengan kualitas yang baik sehingga mudah untuk diperhatikan;

6) Soal evaluasi berbasis aplikasi *Wordwall* yang membuat siswa belajar sambil bermain; 7) Penggunaan warna dan tulisan yang menarik sehingga terciptanya suasana belajar yang kreatif dan inovatif.

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk mengembangkan multimedia interaktif yang sebelumnya sudah dirancang, kemudian dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli. Jika multimedia pembelajaran yang dikembangkan ternyata belum valid, maka harus dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran tersebut. Namun, jika multimedia pembelajaran telah dinyatakan valid, maka multimedia pembelajaran sudah bisa diujicobakan dalam pembelajaran. pada tahap uji coba ini diberikan angket praktikalitas guru dan peserta didik.

Tahap implementasi ini dilakukan setelah seluruh aspek dinyatakan rata-rata layak oleh validator (Monica, T., & Pramudiani, P, 2022). Pelaksanaan penggunaan multimedia diawali dengan menyiapkan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan mengkondisikan lingkungan kelas. Setelah persiapan dan ketersediaan

peralatan sudah lengkap, maka peneliti bisa menerapkan multimedia yang sudah dikembangkan pada proses pembelajaran. Implementasi dilakukan pada skala terbatas di kelas V Sekolah Dasar dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, sarana, dan prasarana.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan asesmen penilaian hasil belajar terhadap multimedia interaktif yang sudah dikembangkan. Berhasil atau tidaknya multimedia pembelajaran tersebut akan terlihat pada angket yang akan diberikan kepada guru dan peserta didik dan keefektifan hasil belajar. Dari angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan multimedia pembelajaran ini sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama yang dilakukan yakni dengan melaksanakan studi pendahuluan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan.

Pada tahapan ini, peneliti telah melakukan serangkaian kegiatan observasi dan wawancara di SDN 05 Padang Pasir, SDN 15 Anduring, SDN 25 Lubuk Lintah dan SDN 20 Kalumbuk, didapatkan hasil bahwa adanya kebutuhan mendesak akan multimedia interaktif dalam pembelajaran Matematika kelas V di keempat SDN tersebut. Meskipun para guru memiliki kesadaran akan pentingnya inovasi media, berbagai kendala seperti kurangnya pengalaman, keterbatasan waktu, kurangnya fasilitas, dan keterbatasan media yang menarik menghambat implementasinya. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif yang menarik, mudah digunakan, serta didukung oleh fasilitas yang memadai menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di keempat sekolah ini.

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis yang dilakukan adalah analisis pengetahuan awal yang dimiliki, minat, serta gaya belajar. Hasil analisis menunjukkan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik cukup rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *pre-*

test topik A memperoleh hasil 54,1% dan topik B memperoleh hasil 50,6%. Menurut Riduwan (dalam Ratnawati, R., dkk. 2020) interval 41 – 61% dikategorikan kurang efektif. Hasil analisis minat peserta didik ditemukan bahwa peserta didik senang bermain dan sebagian besar peserta didik memiliki gaya belajar audio visual kinestetik.

3) Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum merdeka di SDN 05 Padang Pasir, SDN 15 Anduring, SDN 25 Lubuk Lintah dan SDN 20 Kalumbuk. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran tentang konsep rancangan yang akan digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran Matematika yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Analisis Capaian Pembelajaran (CP) menunjukkan bahwa muatan pembelajaran Matematika pada bab 4 terdiri dari 4 topik pembelajaran untuk dicapai oleh peserta didik. Pada penelitian ini hanya berlangsung 2 kali pertemuan sehingga hanya mengangkat 2 topik. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, biaya serta sarana dan prasarana.

4) Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi dari berbagai sumber, termasuk kurikulum merdeka, buku guru dan buku peserta didik. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa konten dalam multimedia interaktif ini lengkap dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil dari analisis materi Matematika semester kedua, khususnya Bab 4 Bangun Datar, Topik A (Keliling Bangun Datar) dan Topik B (Luas Bangun Datar), sesuai untuk diterapkan pada produk yang sedang dikembangkan.

Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini akan dilakukan perancangan bentuk awal Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar. Multimedia yang dirancang meliputi: 1) Multimedia Interaktif yang memuat video, audio, gambar, teks, animasi, kuis dan game edukasi yang menarik untuk anak-anak SD sesuai dengan materi pembelajaran; 2) Multimedia interaktif berisi materi pembelajaran Matematika pada Bab 4 Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V SD; 3) Multimedia interaktif yang dapat menarik minat peserta didik; 4) Penggunaan bahasa yang mudah

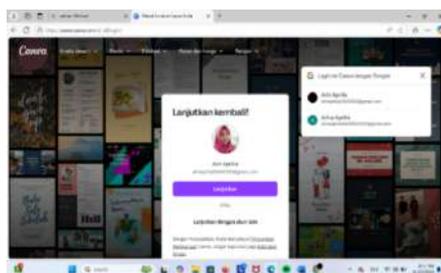
dipahami oleh peserta didik; 5) Multimedia interaktif yang dapat merekap nilai aktivitas secara otomatis.

Adapun tahap perancangan multimedia interaktif tersebut adalah sebagai berikut:

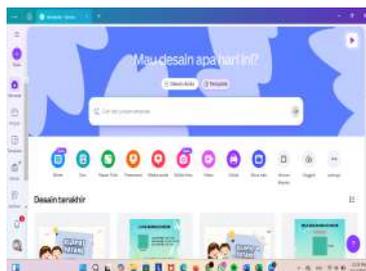
1. Kunjungi situs <https://www.Canva.com> atau unduh aplikasi *Canva*.



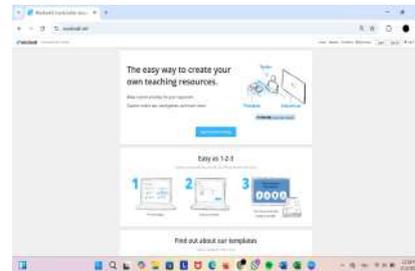
2. Buat akun dengan mengklik "Daftar" lalu klik "Lanjutkan". Masukkan *e-mail* lalu anda akan diarahkan ke beranda *Canva*.



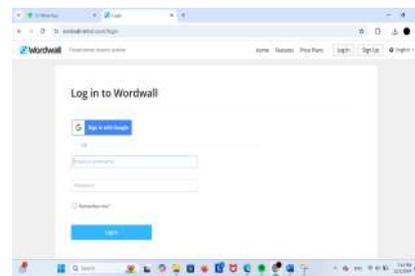
3. Klik desain "Buat" untuk memulai perancangan.



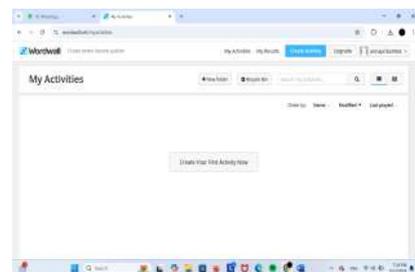
4. Kunjungi situs [Wordwall | Create better lessons quicker](https://www.wordwall.net), buat akun dengan mengklik "Log-in" pada pojok kanan atas.



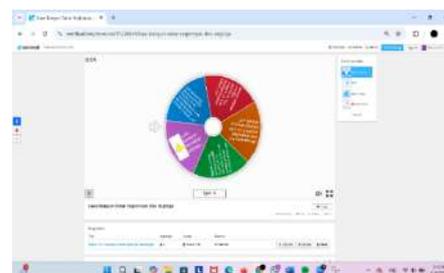
5. Masukkan *e-mail* lalu anda akan diarahkan ke beranda *Wordwall*.



6. Klik "Create Activity" untuk membuat rancangan aktivitas.



7. Setelah aktivitas dirancang klik "Bagikan" lalu salin link/url.



8. Sematkan *link/url* *Wordwall* pada proyek *Canva* dengan membuka

fitur “embed”. Video akan muncul setelah *link* ditambahkan ke desain.



Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini, sebuah multimedia interaktif dikembangkan berdasarkan saran para ahli. Tahap ini juga mencakup validasi oleh para ahli, termasuk materi, bahasa, dan media. Validasi produk dilakukan dengan pengisian angket validasi oleh masing-masing validator. Setelah mendapatkan saran perbaikan dan komentar oleh para ahli, selanjutnya dilakukan revisi untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid.

Tabel 1. Daftar Nama Dosen Validator

No	Nama Dosen Validator	Keterangan
1	Fikhen Tri Wulandari, M.Pd	Ahli Media
2	Yesni Yenti, M.Pd	Ahli Bahasa
3	Prof. Dr. Syafri A., M.Pd., Ph.D.	Ahli Materi

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia Interaktif

No	Validasi	Nilai Validitas	Kriteria
1	Media	I 75 %	Valid
		II 100 %	Sangat Valid
2	Bahasa	I 75 %	Valid
		II 100 %	Sangat Valid
3	Materi	I 75 %	Valid
		II 100 %	Sangat Valid

Produk akhir yang telah divalidasi, selanjutnya akan diujicobakan di kelas V SDN 05 Padang Pasir. Pengambilan data hasil uji coba diikuti oleh 28 peserta didik dan satu guru kelas V. Uji praktikalitas dilakukan dengan memberikan lembar penilaian berupa angket. Pengisian angket oleh peserta didik dan guru berdasarkan pengalaman menggunakan multimedia interaktif. Pengisian angket dilakukan setelah pembelajaran selesai.

Pengisian angket praktikalitas dilakukan oleh Ibu Iwit Sunarti, S.Pd selaku Guru kelas V SDN 05 Padang Pasir pada tanggal 02 Mei 2025 (dapat dilihat pada tabel 3).

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru

No	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A	Aspek Kemudahan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar"				
1	Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar" meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan berkualitas				
2	Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar" memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik				✓
3	Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar" memudahkan guru menarik minat peserta didik dalam pembelajaran				
4	Gambar dalam Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar" memudahkan guru untuk membantu peserta didik dalam memahami materi				
B	Aspek Kelengkapan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall pada Bab 4" Keliling dan Luas Bangun Datar"				
1	Multimedia Interaktif memiliki petunjuk yang mudah dipahami				
2	Terdapat gambar, teks, suara pada Multimedia Interaktif				✓
3	Multimedia Interaktif memiliki materi yang relevan terhadap pembelajaran				
4	Terdapat tombol aksi ketika diklik pada Multimedia Interaktif				
Jumlah		8			
Skor Maksimum		8			
Persentase		100%			
Kategori		Sangat Praktis			

Pada angket praktikalitas peserta didik, dilakukan di kelas V SDN 05 Padang Pasir dengan jumlah responden sebanyak 28 orang (dapat dilihat pada tabel 4).

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Jumlah Responden	28
Skor yang diperoleh	332
Skor Maksimum	336
Persentase	98,8%
Kategori	Sangat Praktis

Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan tahap penyebaran multimedia yang telah valid dan praktis untuk diimplementasikan. Pada tahap ini dilakukan pada dua sekolah tempat penelitian yaitu pertama di SDN 15 Anduring dengan jumlah peserta didik 25 orang (15 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan) dan satu guru kelas V. Kedua di SDN 25 Lubuk Lintah dengan jumlah peserta didik 26 orang (13 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan) dan satu guru kelas V.

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji efektivitas multimedia interaktif yang dikembangkan. Untuk

melihat keefektifan produk, maka dilakukan *pre-tes* dan *post-tes*. *Pre-tes* adalah pemberian soal sebelum melaksanakan pembelajaran guna untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik. *Post-tes* adalah pemberian soal setelah melakukan pembelajaran. Efektif atau tidaknya produk Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* dapat dinilai dari keberhasilan mencapai tujuan penilaian. Peningkatan nilai *pre-tes* ke *post-tes* menjadi tolak ukur keefektifan produk yang peneliti kembangkan.

Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dari penelitian adalah evaluasi. Tahap ini mengevaluasi bagaimana guru dan peserta didik merespon multimedia pembelajaran interaktif. Hasil angket respon guru dan peserta didik ini menentukan apakah implementasi media pembelajaran ini memenuhi harapan awal atau tidak.

2. Pembahasan

Multimedia Interaktif memiliki peran yang sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut Ramadani, F., dkk. (2023) media dan teknologi merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran pada era revolusi

4.0. Sedangkan keterlibatan peserta didik dan guru yang berkualitas juga merupakan prioritas utama dalam menyukseskan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Syafriafdi (2020) guru yang ideal adalah guru yang terus belajar, mengembangkan (Upgrade) diri, mampu beradaptasi dengan perubahan, dan dapat menginspirasi peserta didik. Dalam pembelajaran di era digital, peran guru adalah melakukan inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran, hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan multimedia pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan Studi pendahuluan di keempat sekolah tempat Peneliti melakukan penelitian, terdapat permasalahan penggunaan media yang belum maksimal dikarenakan keterbatasan guru menggunakan media berbasis teknologi sehingga hal tersebut berdampak pada proses pembelajaran yang berfokus pada guru. Oleh karena itu, Peneliti tertarik mengembangkan Multimedia Interaktif sebagai salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan di atas yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana yang

menyenangkan dan dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan diatas, Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar sudah dikembangkan sesuai dengan model ADDIE. Menurut Alrehaili & Osman, (2019) salah satu model dalam penelitian pengembangan adalah ADDIE yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Tahap pertama yaitu *Analysis* meliputi studi pendahuluan melalui kegiatan (observasi, wawancara, analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, materi dan analisis kebutuhan peserta didik).

Tahap kedua yaitu *Design* meliputi perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

Tahap ketiga *Development* meliputi: (1) peneliti melakukan pengembangan multimedia, baik dari penulisan konten dan penyempurnaan grafis yang diperlukan. (2) Pada tahap

development ini juga dilakukan validasi media, bahasa dan materi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan Multimedia Interaktif yang valid dan layak digunakan dalam penelitian. (3) *Focus Group Discussion* (FGD) untuk melatih guru mencoba media, meminta pendapat guru untuk kelancaran melaksanakan produk. (4) tahap ini juga meliputi uji coba di SDN 05 Padang Pasir untuk menguji kepraktisan multimedia interaktif.

Tahap keempat yaitu *Implementation* meliputi: (1) *Focus Group Discussion* (FGD) untuk melatih guru mencoba media, meminta pendapat guru untuk kelancaran melaksanakan produk. (2) Revisi berdasarkan saran dari kegiatan FGD tersebut. (3) Menyiapkan sarana dan prasarana untuk penerapan produk dalam pembelajaran. (4) Penerapan produk di SDN 15 Anduring dan SDN 25 Lubuk Lintah. (5) Tahap ini juga meliputi uji efektivitas multimedia interaktif. (6) Penilaian hasil belajar melalui kegiatan asesmen.

Tahap kelima yaitu *Evaluation*, dilakukan analisis angket praktikalitas dan efektifitas untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif

Multimedia Interaktif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penilaian Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar **100%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil uji validitas materi mendapat hasil sebesar **100%** dengan kategori **sangat valid**. Hasil uji validitas kebahasaan memperoleh hasil **100%** dengan kategori **sangat valid**. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut diperoleh nilai akhir validitas yaitu **100%**, maka Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **sangat valid** dan layak digunakan pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

Hasil Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di sekolah uji coba yaitu SD Negeri 05 Padang Pasir dengan hasil angket respon guru diperoleh hasil **100%** dan hasil angket

respon peserta didik diperoleh hasil **98,8%**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba respon guru dan peserta didik di SDN 05 Padang Pasir **sangat praktis** dan **layak** digunakan dalam proses pembelajaran Matematika.

Hasil Uji Efektivitas

Dari hasil *pre-tes* dan *post-test* peserta didik di sekolah tempat penelitian yaitu SDN 15 Anduring pada Topik A *pre-test* mendapat hasil 52,8% sedangkan *post-test* mendapatkan hasil 80%. Sedangkan pada Topik B *pre-test* mendapat hasil 48,8% sedangkan *post-test* mendapatkan hasil 81,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **efektif** digunakan pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

Dari hasil *pre-tes* dan *post-test* peserta didik di sekolah tempat penelitian yaitu SD Negeri 25 Lubuk Lintah pada Topik A *pre-test* mendapat hasil 55,4% sedangkan *post-test* mendapatkan hasil 83,8%. Sedangkan pada Topik B *pre-test* mendapat hasil 52,3% sedangkan *post-test* mendapatkan hasil 81,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

hasil uji efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **efektif** digunakan pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

E. Kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil Uji Validitas

Hasil data uji validitas penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar” sudah dikembangkan dengan kategori Sangat Valid dan Layak digunakan di lapangan. Hasil validasi media yaitu 100% dengan kategori Sangat Valid. Validasi materi diperoleh hasil 100% dengan kategori Sangat Valid. Validasi Kebahasaan diperoleh hasil 100% dengan kategori Sangat Valid. Berdasarkan hasil uji validasi tersebut diperoleh nilai akhir validitas yaitu 100% maka validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **Sangat valid** dan layak digunakan.

2. Hasil Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di sekolah uji coba Kelas V SD Negeri 05 Padang Pasir, Kecamatan Padang Barat pada angket respon guru memperoleh hasil 100% dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji coba angket respon peserta didik diperoleh hasil 98,8% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **sangat praktis** dan layak digunakan dalam proses pembelajaran pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di kelas V Sekolah Dasar tersebut.

3. Hasil Uji Efektivitas

Hasil uji coba efektifitas melalui *pre-test* dan *pos-test* peserta didik di sekolah penelitian kelas V SDN 15 Anduring pada topik A (Keliling Bangun Datar) *pre-test* diperoleh hasil 52,8% sedangkan *post-test* diperoleh hasil 80%. Sedangkan pada topik B (Luas Bangun Datar) *pre-test* diperoleh hasil 48,8% dan *post-test* diperoleh hasil 81,6%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat

setelah menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Oleh karena itu penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **efektif** dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji coba efektifitas melalui *pre-test* dan *post-test* peserta didik di sekolah penelitian kelas V SDN 25 Lubuk Lintah pada topik A (Keliling Bangun Datar) *pre-test* diperoleh hasil 55,4% sedangkan *post-test* diperoleh hasil 83,8%. Sedangkan pada topik B (Luas Bangun Datar) *pre-test* diperoleh hasil 52,3% dan *post-test* diperoleh hasil 81,5%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall*. Oleh karena itu penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dan *Wordwall* **efektif** dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Alrehaili, E.A., & Osman, H.A. (2019). *A virtual reality role-playing serious game for experiential learning. Interactive Learning Environments*, 30(5), 922-935.

- <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1703008>
- Astri, N. K. D. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Kelas Iv Sd No. 3 Buduk Tahun Ajaran 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Kamila, Z., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Guruan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Peserta didik Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Guruan*, 9(1), 31–51. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Monica, T., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Cendekia: Jurnal Guru
Matematika, 6(2), 2228-2239.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Putri, S. A., Sukirwan, S., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar "SIPEMBADA" untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 96-107.
- Ramadani, F., Darmansyah, D., & Desyandri, D. (2023). Studi Literatur: Peran Teknologi Bagi Pendidikan Dalam Revolusi 4.0. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 12(2), 247-258.
- Siregar, Budi Halomoan, dkk. (2021). *Best Practice Pengembangan Media dan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Multimedia*. Medan: FMIPA UNIMED
- Syafriaedi, N. (2020). *Menjadi Guru Hebat di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama.