

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GOOGLE SITES BERBANTUAN CANVA MATERI PERKALIAN KELAS III SEKOLAH DASAR

Ovi Faradisha¹, Nabilah Mansur², Nurdin Kamil³, Dwi Cahaya Nurani⁴,
Ruri Tria Astika⁵, Wulida Arina Najwa⁶

^{1,2,3,4,5}PGSD, FKIP, Universitas Sriwijaya, ⁶PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya,
¹ovi23032005@gmail.com, ²nabilahmasur@fkip.unsri.ac.id,
³nurdinkamil@fkip.unsri.ac.id, ⁴dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id,
⁵ruritriaastika@fkip.unsri.ac.id, ⁶arinanajwa@hikmahuniversity.ac.id

ABSTRACT

This study aims to describe the learning conditions for Mathematics in class III D at SDN 106 Palembang and to identify the need for digital learning media as the basis for developing a Google Sites-based learning platform. The research used observation and interviews with the homeroom teacher. The results indicate that the learning process follows the Merdeka Curriculum; however, its implementation is still dominated by lecture-based methods and conventional learning media. Digital facilities such as projectors and internet access are available but have not been optimally utilized due to unstable electricity. Students show high enthusiasm towards interactive media, although their understanding of multiplication varies. The teacher stated that digital media greatly supports students' focus and comprehension. These findings highlight that the development of interactive learning media using Google Sites integrated with Canva is highly relevant to support more engaging, varied, and student-centered Mathematics learning.

Keywords: mathematics learning, learning media, google sites, observation, merdeka curriculum

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran Matematika di kelas III D SDN 106 Palembang serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran digital sebagai dasar pengembangan media berbasis Google Sites. Metode penelitian menggunakan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran telah mengacu pada Kurikulum Merdeka, namun pelaksanaannya masih didominasi oleh metode ceramah dan

penggunaan media konvensional. Fasilitas digital seperti proyektor dan jaringan internet tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara optimal karena kendala listrik. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif, sementara kemampuan mereka dalam memahami materi perkalian masih beragam. Guru menyatakan bahwa media digital sangat membantu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites berbantuan Canva sangat relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan sesuai kebutuhan siswa.

Kata Kunci: pembelajaran matematika, media pembelajaran, google sites, observasi, kurikulum merdeka

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini dapat memberikan dorongan di bidang pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

Teknologi pembelajaran sendiri merupakan penerapan dari media atau alat yang dirancang secara modern untuk dimanfaatkan dalam teori maupun praktik pembelajaran, serta berfungsi sebagai sumber belajar. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan saat ini adalah teknologi informasi (Wal Ilham, 2022).

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari

peran penting seorang guru terutama pada era digital, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang metode pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas peserta didik. Peran guru tidak hanya memberikan informasi saja akan tetapi, juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing yang mendorong siswa untuk belajar mandiri dan berpikir kritis (Sadriani, dkk., 2023).

Kurikulum yang digunakan saat ini yakni Kurikulum Merdeka, dimana Kurikulum yang dirancang dengan tujuannya yakni mengembangkan kreativitas, kemandirian serta kemampuan berpikir kritis, penerapan kurikulum merdeka ini dapat memberikan dampak yang positif dalam perkembangan peserta didik (Syahbana, dkk., 2024). Khususnya

pada mata pelajaran matematika kelas III perlu menguasai materi perkalian sebagai salah satu capaian penting, keterampilan ini dapat mendukung pemahaman konsep bilangan dan struktur matematika yang lebih kompleks. Selain berguna dalam konteks pembelajaran, penerapan perkalian juga penting dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum media pembelajaran yakni sebagai alat bantu untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Tujuan utama penggunaan media adalah untuk mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Fadilah, dkk., 2023).

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang harus diberikan kepada seluruh peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga jenjang pendidikan berikutnya. Tujuannya adalah agar siswa mampu berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Namun, pada kenyataannya Matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran

yang sulit oleh sebagian besar siswa. Hingga saat ini, masih banyak siswa yang mengalami hambatan serta merasa takut ketika belajar Matematika. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton serta kurang menarik. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa tidak sedikit peserta didik yang menganggap Matematika sebagai pelajaran yang menakutkan sekaligus membosankan (Wijayanti & Yanto, 2023).

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran pembelajaran interaktif google sites berbantuan canva pada materi perkalian kelas III sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites pada materi perkalian di kelas III Sekolah Dasar. Metode deskripsi kualitatif ini merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya pada suatu kejadian objek

yang di teliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik wawancara, observasi serta dokumentasi. Wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik untuk menggali informasi mengenai suatu kebutuhan, permasalahan dan ekspektasi terhadap media pembelajaran interaktif google sites berbantuan canva. Kegiatan observasi bertujuan untuk meninjau secara langsung pelaksanaan pembelajaran dikelas, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran yang telah ada. Sementara, dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh data pendukung berupa foto.

Analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif ini, terkumpul dianalisis menggunakan teknik triangulasi yang berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Triangulasi adalah cara dalam penelitian kualitatif yang memiliki kegunaan untuk mengecek kebenaran dan keakuratan data dengan melihat informasi dari beberapa sumber atau sudut pandang yang berbeda (Nurfajriani, dkk., 2024).

Melalui metode ini, sebuah penelitian ini diharapkan mampu menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan yang nyata baik dari guru maupun peserta didik terhadap rancangan media pembelajaran interaktif google sites berbantuan canva materi perkalian kelas III sekolah dasar yang inovatif dan yang terpenting adalah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif Google Sites berbantuan Canva dilaksanakan di SDN 106 Palembang bersama ibu Della Apriyanti, S. Pd. sebagai wali kelas dan sebagai pemberi informasi utama dan peserta didik kelas III D sebagai subjek untuk pengumpulan data analisis yang dibutuhkan. Data diperoleh melalui hasil dari wawancara bersama wali kelas III. Analisis kebutuhan ini disusun berdasarkan tiga tahapan analisis

yakni reduksi data, penyajian data dan terakhir kesimpulan.

Tahap analisis awal, peneliti melakukan reduksi data dengan menyaring informasi yang relevan dari hasil observasi dan wawancara.

Proses ini mencakup pengidentifikasian hal-hal penting terkait kondisi pembelajaran, ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran karakteristik peserta didik, serta kebutuhan akan media tambahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran Matematika di kelas III D SDN 106 Palembang menunjukkan bahwa guru telah menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman utama dalam pembelajaran. Hal ini terlihat melalui penggunaan buku cetak dan buku paket sebagai sumber belajar utama yang mendukung materi perkalian. Kegiatan pembelajaran lebih banyak berlangsung secara konvensional, ditandai dengan penggunaan papan tulis sebagai media interaksi dan penyampaian materi. Penggunaan teknologi pembelajaran seperti proyektor, video, maupun media digital lainnya tidak tampak dalam proses pembelajaran,

meskipun sekolah sebenarnya memiliki fasilitas ICT yang memadai.



Gambar 1. Papan tulis sebagai media dalam proses pembelajaran

Selama pembelajaran berlangsung, guru telah menyampaikan materi secara rinci dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu siswa dalam memahami konsep dasar. Namun, strategi pembelajaran yang digunakan masih bersifat ceramah dan penugasan, sehingga keterlibatan aktif siswa hanya muncul pada sebagian kecil peserta didik. Akibatnya, siswa mengalami kejenuhan dan kurang mampu mempertahankan konsentrasi selama proses belajar, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal (Susanti, dkk., 2024). Meskipun demikian, beberapa siswa tetap menunjukkan antusiasme dan keinginan untuk bertanya serta menjawab pertanyaan guru. Interaksi

kelompok juga terlihat cukup baik, dengan siswa dapat bekerja sama saat berdiskusi.

Fasilitas sekolah menyediakan proyektor dan jaringan internet, tetapi pemanfaatannya masih terbatas karena kendala listrik yang tidak stabil. Kondisi ini berdampak pada rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam kelas. Guru lebih memilih media konvensional seperti kartu perkalian dan buku paket karena dapat digunakan tanpa hambatan teknis.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas, diketahui bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi perkalian cukup beragam. Sebagian siswa dapat bekerja dengan cepat, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan. Guru juga menjelaskan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika pembelajaran menggunakan media digital, meskipun media tersebut jarang digunakan. Guru menilai bahwa media interaktif sangat membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa (Melati.,dkk, 2023). Selain itu, guru mendukung pengembangan media pembelajaran Google Sites berbantuan Canva

karena diyakini dapat meningkatkan kemandirian dan fokus belajar siswa.

Tahap analisis kedua, peneliti menyajikan data dengan mengelompokkan hasil reduksi data ke dalam beberapa kategori utama yang menjadi fokus penelitian. Kategori tersebut meliputi analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi ajar, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif google sites. Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bahwa kelas IIID SDN 106 Palembang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, namun penerapan media pembelajaran belum secara variatif, Media pembelajaran google sites belum digunakan pada saat proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi.

Analisis proses pembelajaran observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Matematika di kelas III D SDN 106 Palembang telah mengacu pada Kurikulum Merdeka, dengan penggunaan buku cetak dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Meskipun demikian, proses pembelajaran masih bersifat konvensional, ditandai dengan

dominasi metode ceramah dan penggunaan papan tulis sebagai media utama penyampaian materi. Penggunaan media digital seperti proyektor, video, maupun perangkat interaktif belum optimal, meskipun fasilitas ICT tersedia di sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan berbasis teknologi dengan praktik pembelajaran yang masih tradisional.

Analisis proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil wawancara dengan wali kelas, Ibu Della Apriyanti, S.Pd., menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memahami materi perkalian sangat bervariasi. Sebagian siswa mampu menyelesaikan soal dengan cepat, sementara sebagian lainnya masih membutuhkan bimbingan intensif. Selain itu, sebagian besar siswa cenderung cepat merasa jenuh ketika pembelajaran berlangsung terlalu lama dengan metode ceramah dan papan tulis. Namun, antusiasme siswa meningkat ketika guru menggunakan media digital, meskipun penggunaannya masih terbatas.

Aspek analisis materi berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang menjadi fokus pembelajaran adalah perkalian, yang merupakan bagian fundamental dari kompetensi matematika dasar di sekolah dasar. Dalam praktiknya, guru menggunakan buku paket dan kartu perkalian sebagai media bantu. Namun, karena sifat materi yang mulai mengarah pada konsep abstrak, siswa memerlukan bantuan visualisasi agar dapat memahami hubungan antar angka dan pola dalam perkalian.

Aspek kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dari hasil wawancara dan observasi, guru menyatakan dukungan penuh terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites berbantuan Canva, karena media ini dinilai dapat meningkatkan motivasi, kemandirian, dan pemahaman konsep siswa. Google Sites memungkinkan penyajian materi, video, latihan interaktif, serta tautan multimedia yang dapat diakses kapan saja, sedangkan Canva mempermudah perancangan konten visual yang menarik dan edukatif. Dengan mempertimbangkan konteks sekolah yang memiliki fasilitas ICT tetapi

belum dimanfaatkan secara optimal, maka pengembangan media pembelajaran interaktif ini menjadi kebutuhan mendesak. Media tersebut tidak hanya relevan dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum, tetapi juga menjadi solusi terhadap keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Pembahasan

Data analisis kebutuhan media pembelajaran google sites didapatkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas pembelajaran dan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar. Meskipun Kurikulum Merdeka mendorong penggunaan media yang variatif dan berpusat pada siswa, pelaksanaannya di kelas III D belum sepenuhnya mencerminkan prinsip tersebut. Guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai pendekatan utama sehingga pembelajaran belum sepenuhnya interaktif. Hal ini berdampak pada partisipasi siswa yang tidak merata, di mana hanya sebagian siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan (Multidisiplin et al., 2025).

Rendahnya pemanfaatan teknologi seperti proyektor, video pembelajaran, atau platform digital menjadi faktor yang memengaruhi tingkat keterlibatan siswa. Padahal, hasil wawancara memperlihatkan bahwa siswa cenderung lebih antusias ketika guru menggunakan media berbasis ICT. Kendala teknis berupa arus listrik yang tidak stabil menjadi penyebab utama media digital tidak digunakan secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa selain faktor pedagogis, faktor infrastruktur juga memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka.

Dari aspek strategi pembelajaran, guru telah mampu menjelaskan materi perkalian secara rinci dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, kurangnya variasi metode pembelajaran menghambat terciptanya pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Pendekatan yang lebih interaktif seperti permainan digital, video pembelajaran, atau kuis berbasis web berpotensi meningkatkan keaktifan siswa (Surbakti & Chantrin, 2025). Guru sendiri mengakui bahwa media interaktif dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa, sehingga

mendorong sekolah dan guru untuk melakukan inovasi dalam penyajian materi.

Sementara itu, kemampuan siswa yang beragam menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, baik di dalam maupun di luar kelas. Media digital seperti Google Sites berbantuan Canva berpotensi menjadi solusi karena memungkinkan integrasi berbagai konten, seperti gambar, video, dan kuis interaktif. Media tersebut tidak hanya mendukung pembelajaran di kelas, tetapi juga menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai ritme dan kemampuan masing-masing dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Mikraj & Husna, 2023). Penggunaan media digital juga terbukti efektif dalam menyesuaikan pembelajaran dengan beragam karakteristik siswa, karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa yang mengalami kesulitan memahami materi (Rais & Hijriyah, 2024).

Secara keseluruhan, pembahasan menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran digital sangat relevan dengan kondisi kelas III D. Pengembangan media

digital bukan hanya menjawab kebutuhan variasi pembelajaran, tetapi juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Matematika di kelas III D SDN 106 Palembang telah memanfaatkan Kurikulum Merdeka, namun implementasinya masih terbatas pada penggunaan buku paket dan penjelasan verbal. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum berjalan optimal meskipun fasilitas pendukung sebenarnya tersedia. Kendala teknis berupa arus listrik yang tidak stabil menjadi salah satu penyebab rendahnya penggunaan media digital. Siswa menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap media berbasis ICT dan cenderung lebih fokus ketika pembelajaran dilakukan secara interaktif. Selain itu, guru menilai bahwa media digital mampu membantu siswa memahami materi perkalian secara lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif google sites.

Google Sites berbantuan Canva menjadi solusi efektif karena mampu menyajikan teks, gambar, audio, dan video yang menarik serta sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis teknologi. Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites dinilai penting untuk meningkatkan pemahaman konsep, memperkuat minat belajar, dan mengembangkan literasi digital peserta didik. Selain itu, media ini dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif, mendalam, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Sadriani, M. Ridwan Said Ahmad, & Ibrahim Arifin. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 32–37. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.431>
- Fadilah, A., Nurzakiah, 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), 1–17.
- Melati, E., Fayola, A. D., Agus, I. P., Hita, D., Muh, A., & Saputra, A. (2023). *Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*. 06(01), 732–741.
- Mikraj, A. L., & Husna, K. (2023). *Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 4(1), 981–990.
- Multidisiplin, J., Akademik, I., Intan, D., Ilyas, F., Karawang, U. S., Destiani, F., Karawang, U. S., Widiyanto, F. H., Karawang, U. S., Prasetyadi, F. L., Karawang, U. S., Abiyyah, H., Karawang, U. S., & Timur, T. (2025). *Analisis Perbandingan Keefektifan dan hasil Belajar antara Metode Ceramah dan Penggunaan Teknologi Quizizz pada siswa kelas VII MTS Al-Fathimiyah*. 2(3), 742–754.
- Nurfajriani, W. V., Wahyu, M., Arivan, I., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). *No Title*. 10(September), 826–833.
- Rais, M., & Hijriyah, U. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Motivasi Belajar*. 3(4), 46–52.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Susanti sani, A. Fi. (2024). *Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sani*. 2(2), 86–93.
- Syahrana, A., Asbari, M., Anggitia, V., & Andre, H. (2024). *Revolusi Pendidikan: Analisis Kurikulum Merdeka Sebagai Inovasi Pendidikan*. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 27–

30.
Wal Ilham, R. (2022). Perkembangan Teknologi Dibidang Pendidikan. *COMSERVA Indonesian Jurnal of Community Services and Development*, 2(5), 468–475. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i5.345>
- Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316>