

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DAN ZEP
QUIZ PADA MATERI FPB DAN KPK UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nadia Ulfah Nur Jannah¹, Kartinah², Mira Azizah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pgris Semarang^{1,2,3}

¹nadiiau464@gmail.com, ²kartinah@upgris.ac.id, ³miraazizah@upgris.ac.id

ABSTRACT

The background of this study is the low level of student enthusiasm in participating in learning, resulting in students having difficulty understanding the concepts of the Greatest Common Factor (GCF) and Least Common Multiple (LCM). Additionally, learning activities still rely on conventional media, making it necessary to develop technology-based learning media that are more engaging and interactive. The research questions are: 1) What is the validity of interactive multimedia based on Canva and Zep Quiz for GCF and LCM material for fifth-grade elementary school students? 2) How practical is this interactive multimedia? 3) How effective is it in the learning process? The objective of this research is to determine the validity, practicality, and effectiveness of interactive multimedia based on Canva and Zep Quiz for GCF and LCM material for fifth-grade elementary school students. The research design used is Research and Development (R&D) employing the ADDIE development model, which includes the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study was conducted at Tlogosari Kulon 04 State Elementary School in Semarang. The results indicate that the media's validity level is very good, with a media expert validation rate of 96.67% and an average content expert validation rate of 97.50%. The practicality of the media was also in the very good category, as indicated by the results of the teacher response questionnaire at 98.67% and the student response at 98.57%. The effectiveness of the media was demonstrated by the N-Gain test results of 79.25%.

Keywords: Interactive Multimedia, Canva, Zep Quiz, GCF, LCM.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Selain itu, kegiatan pembelajaran masih menggunakan media konvensional sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan interaktif. Permasalahan penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah kevalidan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V Sekolah Dasar? 2) Bagaimanakah kepraktisan multimedia interaktif tersebut? 3) Bagaimanakah keefektifannya dalam pembelajaran? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian

dilaksanakan di SD Negeri Tlogosari Kulon 04 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media sangat baik dengan persentase validasi ahli media sebesar 96,67% dan rata-rata validasi ahli materi sebesar 97,50%. Kepraktisan media juga berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 98,67% dan respon siswa sebesar 98,57%. Keefektifan media dibuktikan melalui hasil uji N-Gain sebesar 79,25% yang termasuk kategori efektif. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Canva, Zep Quiz, FPB, KPK.

A. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang dirancang untuk membangun suasana dan mekanisme belajar yang membantu siswa dalam mengoptimalkan potensi mereka secara aktif. Di Indonesia, kurikulum pendidikan diperbaharui secara rutin agar sesuai dengan perkembangan tersebut dan kebutuhan masyarakat (Ananda & Hudaidah, 2021).

Saat ini, kurikulum yang berlaku adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka adalah suatu kerangka belajar yang dapat disesuaikan, ditujukan untuk memperbaiki mutu pembelajaran dengan memberikan kebebasan serta arti dalam proses belajar bagi siswa dan pengajar (Tunas & Pangkey, 2024). Dalam konteks pendidikan, Pembelajaran Mendalam memiliki tiga pilar utama: *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*. *Mindful* ditujukan untuk mengaktifkan, mengembangkan, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dari siswa. Sementara itu, *meaningful* menekankan pentingnya pembelajaran yang relevan dan memiliki makna bagi siswa. Serta, *joyful* bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Amrullah et al., 2025:6-7).

Dalam paradigma pembelajaran terus berkembang, seorang pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi dengan bijaksana untuk memberikan pengalaman belajar peserta didik (Jaya et al., 2024). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar (Nastiti et al., 2024; Azzahra & Prasetyo, 2024). Di sisi lain, mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran yang menarik, aktif, membangun pengetahuan, eksplorasi, dan meningkatkan kreativitas (Yunusman, 2023).

Anak-anak di sekolah dasar sekarang tergolong dalam generasi "*digital native*" yaitu sedari kecil telah terbiasa dengan teknologi, sehingga mereka lebih tertarik dengan aktivitas berbasis teknologi (Sujana et al., 2021).

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat memahaminya dengan mudah (Agustira, S., & Rahmi, 2022). Dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara guru dan peserta didik (Janah et al., 2023). Selain itu, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran

menjadi lebih efektif dan efisien (Resti et al., 2024).

Matematika merupakan dasar dari segala ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak dan sering berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Tauhid et al., 2024). Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah dan perguruan tinggi, Matematika merupakan mata pelajaran wajib (Hayati & Miftahul, 2024). Namun, sebagian besar siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit (Suhendar & Yanto, 2023; Matulesy et al., 2022; Hasanah et al., 2025).

Namun, siswa masih sering mengalami kesulitan dalam memahami materi FPB dan KPK, salah satu faktornya karena tidak difasilitasi media sesuai dengan kebutuhan siswa (Izzah et al., 2024; Melani Nur Asri & Ibnu Muthi, 2024). Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas V SD Negeri Tlogosari Kulon 04 Semarang.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan media pembelajaran interaktif dan menarik serta memanfaatkan teknologi agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kusnadi & Azzahra (2024), menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi efektif, mampu meningkatkan motivasi, dan keterlibatan aktif siswa. Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memanfaatkan teknologi yaitu multimedia interaktif agar dapat digunakan oleh siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Multimedia merupakan perpaduan dari teks, gambar, suara,

video, dan animasi. Hal ini juga sesuai dengan Purbatua (2020), menjelaskan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, animasi, gambar, dan video yang dapat menyampaikan pesan dengan interaktif dengan menghubungkan jaringan (*link*) dan kelengkapan (*tool*). Sedangkan Interaktif merupakan interaksi antara guru dan siswa dengan media (Trimansyah, 2021). Menurut Fikri & Madona (2018:25), interaktivitas dalam multimedia merupakan adanya interaksi antara pengguna dengan aplikasi dan aplikasi interaktif tersebut membantu pengguna untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Dari pengertian oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan dari teks, gambar, suara, video, dan animasi dimana adanya interaksi antara pengguna dengan perangkat, serta mempermudah pengguna untuk menerima informasi yang dibutuhkan.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan antusiasme siswa dan membantu siswa dalam memahami materi. Dari beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Paseleng & Afriyani, 2025). Peneliti lainnya juga menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat membantu siswa memahami konsep FPB dan KPK (Komariyeh et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dan Zep Quiz pada Materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan rangkaian proses guna mengembangkan produk dan juga menyempurnakan produk (Harini et al., 2025). Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz dapat membantu siswa dalam memahami materi FPB dan KPK. Media tersebut dapat diakses baik oleh guru maupun siswa, dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dibutuhkan. Prosedur penelitian dan pengembangan ini disesuaikan dengan penerapan prosedur *ADDIE*. Model pada prosedur ini terdiri dari lima tahapan utama yaitu *ADDIE* yang berarti (*Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kelima tahapan ini dalam model *ADDIE* diterapkan secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan dalam desain pembelajaran (Jelita et al., 2025)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Analysis (Analisis)

Permasalahan yang ada di dalam penelitian ini adalah guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa sulit memahami materi FPB dan KPK, serta perlunya media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan

permasalahan tersebut, peneliti memberikan alternatif solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif, menarik, dan memanfaatkan teknologi yaitu multimedia interaktif agar dapat digunakan oleh siswa dan membantu guru dalam menyampaikan materi FPB dan KPK.

Design (Perancangan)

Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan integrasi kuis dari platform Zep Quiz serta video pembelajaran dari YouTube. Proses perancangan media dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu mengumpulkan kebutuhan bahan dengan menyusun tujuan dan materi pembelajaran yang bersumber dari buku siswa dan buku guru sesuai Kurikulum Merdeka, serta menyiapkan video dan kuis pendukung. Selanjutnya, dibuat spesifikasi dan struktur multimedia dalam bentuk *flowchart* untuk menggambarkan alur media secara sistematis. Tahap berikutnya adalah penyusunan *storyboard* yang berisi ilustrasi atau gambaran setiap *scene* sebagai desain awal tampilan media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Development (Mengembangkan)

Pada tahap pengembangan produk yaitu produk yang dirancang sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi multimedia interaktif yang lebih menarik dengan menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi menjadi satu dalam multimedia. Setelah membuat *storyboard*, kemudian membuat ilustrasi dengan berbantuan aplikasi Canva.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz secara langsung kepada siswa dan guru di SD Negeri Tlogosari Kulon 04 Semarang pada tanggal 18–19 November 2025 dengan jumlah 28 siswa. Pada hari pertama, siswa mengerjakan *pretest* secara individu, kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing menggunakan satu unit laptop untuk mengakses media pembelajaran. Peneliti menjelaskan cara penggunaan media serta materi FPB dan KPK, kemudian siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok dan mendiskusikan hasilnya dengan bantuan media tersebut. Pada hari kedua, siswa kembali mempelajari materi dan mengerjakan kuis yang terintegrasi dari platform Zep Quiz dalam multimedia interaktif secara berkelompok. Setelah pembahasan hasil kuis, siswa mengerjakan *posttest* secara individu. Selain itu, peneliti juga membagikan angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yang bertujuan menilai serta memperbaiki multimedia interaktif yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Canva setelah melalui tahap implementasi. Evaluasi dilakukan dengan menghitung hasil validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan tingkat kevalidan media. Selain itu, peneliti menganalisis angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media, serta menghitung nilai *pretest* dan *posttest* siswa guna menilai

keefektifan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz yang digunakan.

Deskripsi Hasil Uji Keefektifan Uji Kepraktisan

**Tabel 1. Persentase Skor Tiap Aspek
Angket Respon Guru**

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1.	Tanggapan	40	40	$\frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$	Sangat Baik
2.	Reaksi	34	35	$\frac{34}{35} \times 100\% = 97,14\%$	Sangat Baik
Jumlah		74	75	$\frac{74}{75} \times 100\% = 98,67\%$	Sangat Baik

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa hasil analisis angket respon guru mendapatkan persentase skor total sebesar 98,67% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 2. Persentase Skor Angket Respon
Siswa**

No.	Nama	Skor	Skor Ideal
1.	Abidzar Akbar	15	15
2.	Abidzar Zafran	15	15
3.	Adhi Setiawan	15	15
4.	Afnan Ryuki	15	15
5.	Agritama Hamis Kichi	15	15
6.	Arkaan Feyza	15	15
7.	Arkan Syabil	15	15
8.	Athalia Sekar	15	15
9.	Azzam Zikra	15	15
10.	Bilqis Ufaira	15	15
11.	Choirunnisa Windra	13	15
12.	Citra Ayuningtyas	15	15
13.	Crearesta Adelio	15	15
14.	Dirgatama Athar	14	15
15.	Felicia Sabrina	15	15
16.	Gilang Ayyasy	15	15

17.	Mikhaila Az Zahra	14	15
18.	M. Habibi Wirata	15	15
19.	Mutiara Az Syifa	15	15
20.	Nahdan Abrisam	15	15
21.	Raka Nabil	15	15
22.	Rayhan Raziqa	15	15
23.	Reysa Zevania	15	15
24.	Revandra Firdaus	15	15
25.	Shani Aqila	15	15
26.	Shella Ayudia	15	15
27.	Syareefa Jehan	14	15
28.	Tsamara Violeta	14	15
Jumlah		414	420
Rata-Rata		$\frac{414}{420} \times 100\%$ = 98,57%	

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa hasil analisis angket respon siswa mendapatkan persentase skor total sebesar 98,57% dengan kategori sangat baik. Dari hasil penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar praktis digunakan dalam pembelajaran.

Uji Efektivitas

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

No.	Nama	Pretest	Posttest
1.	Abidzar Akbar	20	75
2.	Abidzar Zafran	60	100
3.	Adhi Setiawan	45	75
4.	Afnan Ryuki	45	80
5.	Agritama Hamis Kichi	0	80
6.	Arkaan Feyza	40	100
7.	Arkan Syabil	40	80
8.	Athalia Sekar	15	80
9.	Azzam Zikra	50	90
10.	Bilqis Ufaira	30	100
11.	Choirunnisa Windra	15	95
12.	Citra Ayuningtyas	30	75
13.	Crearesta Adelio	30	95
14.	Dirgatama Athar	55	95
15.	Felicia Sabrina	30	90
16.	Gilang Ayyasy	55	75
17.	Mikhaila Az Zahra	30	80
18.	M. Habibi Wirata	40	95
19.	Mutiara Az Syifa	20	75
20.	Nahdan Abrisam	35	80
21.	Raka Nabil	45	80

22.	Rayhan Raziqa	60	100
23.	Reysa Zevania	60	100
24.	Revandra Firdaus	20	90
25.	Shani Aqila	60	100
26.	Shella Ayudia	15	75
27.	Syareefa Jehan	30	80
28.	Tsamara Violeta	30	75
Rata-Rata		35,89	86,25

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 0 dan nilai tertinggi adalah 60 dengan jumlah soal sebanyak 5 butir soal uraian. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 75 dan nilai tertinggi mencapai 100 dengan jumlah soal sebanyak 5 butir soal uraian. Penilaian *pretest* dan *posttest* tersebut untuk jawaban benar dan langkah jelas mendapatkan skor 20 setiap soalnya, jika jawaban benar namun langkah pengerjaan kurang jelas atau tidak ada maka mendapatkan skor 15 setiap soalnya, dan apabila tidak menjawab sama sekali maka mendapat skor 0 setiap soalnya.

Data nilai *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian digunakan untuk menguji keefektifan dari multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar. Berikut adalah hasil dari uji keefektifannya menggunakan uji NGain dengan bantuan SPSS:

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	28	.44	1.00	.7925	.15857
NGain_Persen	28	44.44	100.00	79.2461	15.85715
Valid N (listwise)	28				

Gambar 1. Hasil Uji NGain dengan SPSS

Berdasarkan hasil uji NGain SPSS tersebut, dapat dilihat NGain score mendapatkan nilai rata-rata 0,79 nilai tersebut lebih besar dari 0,7. Maka kategori yang diperoleh adalah tinggi. Kemudian untuk NGain persen memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,25%. Nilai tersebut lebih besar dari

76%. Maka, kategori yang diperoleh untuk efektivitas multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz adalah efektif. Dari hasil penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pokok Temuan

Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz yang dikembangkan telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli media dengan persentase 96,67% serta rata-rata penilaian ahli materi sebesar 97,50%. Kepraktisan media juga tergolong sangat baik berdasarkan respon guru sebesar 98,67% dan respon siswa sebesar 98,57%. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,79 dengan persentase 79,25% yang termasuk kategori tinggi dan efektif. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Kevalidan

Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator materi dan media untuk mengetahui kevalidan produk yang akan diuji cobakan di sekolah. Media ini dikemas dengan bantuan Canva dan integrasi kuis dari Zep Quiz. Penilaian kevalidan produk menggunakan angket yang berisi 12

pernyataan dengan skala likert yang memiliki lima penilaian.

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 44 dari skor maksimal 45. Penilaian belum mencapai skor maksimal terdapat pada indikator integrasi. Hal ini terjadi karena tautan tidak dapat diakses pada saat proses penilaian berlangsung akibat ketidakstabilan jaringan internet.

Aspek aksesibilitas memiliki indikator yang terdiri atas kemudahan penggunaan dan kelancaran tombol navigasi. Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik tanpa revisi dengan persentase sebesar 96,67%. Hasil tersebut dapat dilihat dari validasi ahli media dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor 14 dari skor maksimal 15. Penilaian belum mencapai skor maksimal terdapat pada indikator kelancaran tombol navigasi. Hal ini terjadi karena tombol navigasi juga tidak dapat diakses akibat ketidakstabilan jaringan internet. Hal tersebut menunjukkan salah satu kekurangan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz bahwa media membutuhkan jaringan internet yang stabil. Ketergantungan terhadap jaringan internet dapat mempengaruhi kelancaran penggunaan media

Hasil validasi ahli materi I dan II mendapatkan skor maksimal yaitu 15. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah sesuai dengan konsep materi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi sesuai dengan perkembangan siswa.

Kevalidan sebuah materi pembelajaran dinilai berdasarkan aspek metode. Aspek metode memiliki indikator yang terdiri atas

kejelasan penyajian materi, penggunaan contoh yang relevan, kesesuaian gambar untuk memperjelas materi, kelengkapan penyajian materi, dan pemberian umpan balik. Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik tanpa revisi dengan persentase rata-rata sebesar 96%. Hasil tersebut dapat dilihat dari validasi ahli materi dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil validasi ahli materi I memperoleh skor 23 dari skor maksimal 25. Skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah memenuhi kriteria sangat baik. Penilaian belum mencapai skor maksimal dikarenakan contoh soal yang terdapat dalam media masih dapat dikembangkan lebih lanjut ketika implementasi di sekolah. Selain itu, umpan balik yang diberikan pada kuis di platform Zep Quiz masih terbatas pada informasi benar atau salah tanpa disertai pembahasan pada setiap soal. Sementara itu, hasil validasi ahli materi II memperoleh skor maksimal yaitu 25. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian dalam multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz sudah lengkap dalam konsep, menarik, dan dilengkapi dengan contoh untuk mempermudah siswa dalam memahami materi.

Hasil validasi ahli materi I memperoleh skor maksimal 10. Sedangkan ahli materi II memperoleh skor 9 dari skor maksimal 10. Selisih skor tersebut dikarenakan masih ditemukannya kesalahan penulisan (*typo*) pada beberapa bagian dalam media. Kejelasan penulisan dalam materi merupakan aspek penting karena dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan. Kalimat yang jelas, tepat, dan mudah dipahami akan

membantu siswa dalam menangkap materi dengan efektif.

Terakhir, kevalidan sebuah materi pembelajaran juga dinilai berdasarkan aspek evaluasi. Aspek evaluasi memiliki indikator yang terdiri atas petunjuk pengerjaan soal dan pemberian soal relevan. Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik tanpa revisi dengan persentase rata-rata sebesar 100%. Hasil tersebut dapat dilihat dari validasi ahli materi dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil validasi ahli materi I dan hasil validasi ahli materi II mendapat skor maksimal yaitu 10. Skor tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz sudah dilengkapi dengan petunjuk pengerjaan kuis agar siswa memahami teknis penggunaan kuis dan soal-soal yang disajikan dalam kuis juga telah disesuaikan dengan materi yang telah dipelajari sehingga dapat mengukur pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari

Hasil Kepraktisan

Setelah media divalidasi oleh validator media dan materi, media tersebut diuji cobakan di sekolah untuk mengetahui kepraktisan produk melalui angket respon. Peneliti memberikan angket respon kepada siswa dan guru kelas V SD Negeri Tlogosari Kulon 04 Semarang. Untuk guru menggunakan angket yang berisi 15 pernyataan dengan skala Likert yang memiliki lima penilaian. Sedangkan untuk siswa, menggunakan angket yang berisi 15 pernyataan dengan skala Guttman yaitu dengan pilihan "Ya" (skor 1) dan "Tidak" (skor 0). Angket tersebut diberikan kepada 28 siswa.

Kepraktisan sebuah media pembelajaran berdasarkan angket

respon guru dinilai berdasarkan aspek tanggapan dan aspek reaksi. Aspek tanggapan memiliki indikator yang terdiri atas format dan relevan. Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil respon guru dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil respon guru mendapatkan skor maksimal 40. Skor tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz menarik digunakan, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan sesuai dengan indikator pembelajaran.

Aspek reaksi memiliki indikator ketertarikan, kepuasan, dan percaya diri. multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 97,14%. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil respon guru dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil respon guru mendapatkan skor 34 dari skor maksimal 35. Selisih skor tersebut disebabkan terdapat beberapa fitur yang tidak dapat digunakan secara optimal pada versi gratis, seperti keterbatasan akses pada beberapa tampilan dan fitur lainnya yang hanya tersedia pada versi pro/berbayar, misalnya pembuatan soal otomatis berbasis AI, terjemahan otomatis, dan penyimpanan kuis dalam format PDF. Meskipun demikian, secara keseluruhan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz dinilai sangat baik karena mampu menarik perhatian serta meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kepraktisan sebuah media pembelajaran berdasarkan angket respon siswa dinilai berdasarkan aspek tanggapan dan aspek reaksi.

Aspek tanggapan memiliki indikator yang terdiri atas format dan relevan. Multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz mendapatkan penilaian sangat baik dengan persentase sebesar 98,57%. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil respon siswa dengan penjabaran sebagai berikut:

Hasil respon siswa mendapat skor keseluruhan yaitu 414 dari 28 siswa dengan skor maksimal 420. Selisih skor tersebut dikarenakan ada 3 siswa yang terkendala jaringan internet sehingga tombol navigasi tidak dapat diakses, 1 siswa merasa masih kurang berani dalam memahami materi dan 2 siswa merasa masih kurang percaya diri mencoba mengerjakan latihan soal setelah menggunakan media.

Namun demikian, dalam implementasinya penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Tampilan visual yang menarik dan latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampaian informasi, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Hasil Keefektifan

Dalam tahap uji coba di sekolah, peneliti memberikan tes di awal pembelajaran (*pretest*) dan tes di akhir pembelajaran (*posttest*) kepada 28 siswa. Penilaian *pretest* dan *posttest* tersebut untuk jawaban benar dan langkah pengerjaan jelas mendapat skor 20 setiap soalnya, jika jawaban benar namun langkah pengerjaan kurang jelas atau tidak ada langkah

pengerjaan mendapat skor 15 di setiap soalnya, dan apabila tidak menjawab sama sekali maka mendapat skor 0 di setiap soalnya. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 0 dan nilai tertinggi 60. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 75 dan nilai tertinggi mencapai 100.

Berdasarkan hasil uji NGain dengan SPSS mendapatkan nilai rata-rata 0,79 nilai tersebut lebih besar dari 0,7. Maka kategori yang diperoleh adalah tinggi. Kemudian untuk NGain persen memperoleh nilai rata-rata sebesar 79,25% . Nilai tersebut lebih besar dari 76% termasuk dalam kategori efektif. Sehingga multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar efektif digunakan.

Peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz menunjukkan bahwa dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi FPB dan KPK secara mendalam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK untuk siswa kelas V sekolah dasar menunjukkan hasil yang sangat baik dari aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Validitas media memperoleh persentase sebesar 96,67% dari ahli media dan 97,50% dari ahli materi dengan kategori sangat baik. Kepraktisan media juga tergolong sangat baik berdasarkan respon guru sebesar 98,67% dan respon siswa sebesar 98,57%. Selain itu, media yang dikembangkan terbukti efektif

meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,79 (kategori tinggi) dan persentase N-Gain sebesar 79,25% yang menunjukkan kategori efektif. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis Canva dan Zep Quiz pada materi FPB dan KPK layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/>
- Amrullah M. Kholis, Sarohmad, & Ilma'nun Luluk. (2025). *DEEP LEARNING (Pendekatan Baru dalam Belajar dan Pembelajaran)*. Litnus.
- Ananda, A. P., & Hudaiah. (2021). Perkembangan Kurikulum Pendidikan Indonesia dari Masa ke Masa. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 3(2), 102–108. <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JS/article/view/1192>
- Harini, H. A., Azizah, M., & Huda, C. (2026). Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline dengan Model Problem Based Learning (PBL) pada Materi Ekosistem dalam Harmoni Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 243-256. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.8922>
- Hasanah, N. H., Kartinah, K., & Rahmawati, I. (2025). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya

- Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD Negeri 2 Tanggunharjo. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 545-554. <https://doi.org/10.26877/jwp.v5i2.21842>
- Hayati, M., & Miftahul, J. (2024). Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40–54. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.416>
- Izzah, Z. N., Humairah, H., & Kharisma, A. I. (2024). Analisis Penyebab Kurangnya Kemampuan Berhitung pada Materi KPK dan FPB Siswa Kelas V SDN Canditunggal. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 167–177. <https://doi.org/10.53299/jagomip.a.v4i1.505>
- Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Jaya, B. A., Harjanto, A., Elvadola, C., & Lampung, P. B. (2024). Pengembangan Media KUIT (Kuis Interaktif Gimkit) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 17 Tumijajar Tahun Pelajaran 2023/2024. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 307–314.
- Jelita, A. P., Kartinah, K., & Rahmawati, I. (2025). Pengembangan Media Mathboard untuk Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat pada Siswa SD. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 5(3), 1108-1120. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v5i3.3203>
- Komariyeh, S., Mustaji, & Mariono, A. (2025). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Pengalaman Belajar Matematika Siswa Kelas V pada Materi KPK–FPB. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(4), 7115–7126. <https://doi.org/10.58230/27454312.3171>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Matulessy, A., Ismawati, I., & Muhid, A. (2022). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review. *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 13(1), 165–178. <https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834>
- Melani Nur Asri, & Ibnu Muthi. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK Menggunakan Dakota (Dakon Matematika). *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 195–203. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.588>
- Nastiti, A. G. N., Sumarni, W., Widiarti, N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Efektivitas

- Penggunaan Teknologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(4), 429–442.
- Paseleng, M. C., & Afriyani, R. (2025). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 131–149. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p131-149>
- Purbatua, M. (2020). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1978–1326. <https://doi.org/https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Suhendar, A. W., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 41–60.
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518–524. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP%0A PENDIDIKAN>
- Tauhid, K., Safari, Y., & Nurhida, P. (2024). *Karimah Tauhid, Volume 3 Nomor 9 (2024)*, e-ISSN 2963-590X. 3, 9817–9824.
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *FITRAH: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27.
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Yunusman, H. (2023). Problematika Guru dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(6), 840–846. <https://anthor.org/index.php/anthor/article/download/285/189>
- Zulaeha, T., Wardani, A., Wibowo, S., & Utoro, E. (2025). *Genius Jago Matematika Basic 2*. VisiMandiri.