

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI PENGURANGAN SEDERHANA KELAS 1 SDN PAKIS V SURABAYA

Anisah Kurniasih¹, Friendha Yuanta², Desi Eka Pratiwi³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹alenthaaa.30@gmail.com , ²friendha_fbs@uwks.ac.id ,

³desipratiwi_fbs@uwks.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop Canva-based animated learning media on simple subtraction material for first-grade students at SDN Pakis V Surabaya and determine its validity, practicality, and effectiveness. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 37 first-grade students. Data were collected through media expert validation sheets, material expert validation sheets, student response questionnaires, and pre-test and post-test assessments. The results showed that the media obtained validation scores of 100% and 87.5% from media experts and 100% from the material expert. Student responses reached 100% in the very practical category. The N-Gain score was 0.72, indicating a high category. Therefore, the Canva-based animated learning media was proven valid, practical, and effective for teaching simple subtraction in elementary schools

Keywords: Canva, learning media, simple subtraction, ADDIE, elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi Canva pada materi pengurangan sederhana kelas I SDN Pakis V Surabaya serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian berjumlah 37 murid kelas 1C SDN Pakis V Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon murid, serta tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 100% dan 87,5%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 100%. Respon murid terhadap media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis animasi Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi pengurangan sederhana kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, pengurangan sederhana, ADDIE, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal (Rizky Asrul Ananda dkk., 2022). Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat (Santika, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi awal bagi perkembangan kemampuan akademik peserta didik (Yusuf dkk., 2022). Salah satu mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Matematika tidak hanya digunakan untuk menyelesaikan perhitungan angka, tetapi juga melatih peserta didik dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, dan mengambil

keputusan berdasarkan alasan yang logis.

Meskipun demikian, matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik sekolah dasar (Mboeik, 2023). Kesulitan tersebut terutama terjadi pada peserta didik kelas rendah yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata, gambar, atau media visual yang menarik. Sebaliknya, apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau metode ceramah, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang diajarkan.

Salah satu materi matematika yang sering menimbulkan kesulitan bagi peserta didik kelas I sekolah dasar adalah pengurangan sederhana. Materi ini merupakan dasar dari berbagai operasi hitung yang akan dipelajari pada tingkat selanjutnya (Putra, 2025). Pemahaman yang kurang terhadap konsep pengurangan dapat menyebabkan peserta didik mengalami hambatan ketika

mempelajari materi matematika yang lebih kompleks seperti pengurangan bersusun, perkalian, pembagian, maupun pemecahan masalah matematika. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep pengurangan secara konkret dan menyenangkan.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga mampu mengurangi sifat abstrak suatu materi sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan peluang yang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Guru tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks

atau media cetak, tetapi dapat memanfaatkan berbagai aplikasi digital yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sekaligus menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, poster, video, infografis, maupun media pembelajaran interaktif (Asnawati, & Sutiah, 2023). Aplikasi ini memiliki berbagai keunggulan seperti mudah digunakan, menyediakan banyak template menarik, serta memungkinkan pengguna menambahkan animasi, gambar, audio, dan video ke dalam media yang dibuat. Dengan berbagai fitur tersebut, Canva berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis Canva memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan peserta

didik sekolah dasar. Tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang beragam, serta adanya animasi mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk visual juga dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep matematika yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan media berbasis Canva juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran modern, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga harus aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media Canva memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan materi melalui gambar, animasi, maupun kuis interaktif yang disajikan. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 1C SDN Pakis V Surabaya, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengurangan sederhana. Sebagian peserta didik masih mengalami

kesulitan memahami konsep pengurangan, kurang aktif selama pembelajaran, serta menunjukkan minat belajar yang rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku paket, lembar kerja peserta didik, dan video pembelajaran sederhana sehingga belum mampu menarik perhatian peserta didik secara maksimal.

Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Beberapa peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi pengurangan sederhana masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah.

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi Canva dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media ini dirancang dengan memperhatikan karakteristik peserta didik kelas I sekolah dasar yang cenderung menyukai gambar, warna, permainan, dan animasi. Melalui media Canva,

materi pengurangan sederhana disajikan secara visual dan interaktif sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Selain bertujuan meningkatkan hasil belajar, pengembangan media ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan suasana kelas yang positif sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak pada meningkatnya perhatian, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif. Berbagai penelitian menyatakan bahwa Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, keterampilan berpikir, serta hasil belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi Canva pada materi pengurangan sederhana

untuk peserta didik kelas I sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran matematika pada kelas rendah sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Canva pada Materi Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan

pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Tahap Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan yang dilakukan meliputi pemilihan materi, penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan kisi-kisi soal pre-test dan post-test, serta perancangan tampilan media.

Tahap Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sesuai rancangan yang telah dibuat. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap Implementation

Media yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan pada pembelajaran matematika materi pengurangan sederhana di kelas 1C SDN Pakis V Surabaya yang berjumlah 37 peserta didik.

Tahap Evaluation

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase 100% dari ahli media 1 yang dinilai dari segi aspek tampilan, kebahasaan, sedangkan dari ahli media 2 mendapatkan 87,5% dengan sedikit revisi dari segi bahasa, tampilan.

Tabel 1 Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Ahli Media 1	Ahli Media 2
1	Desain media <i>Canva</i> menarik	4	3
2	Ketepatan dalam ukuran dan bentuk	4	3
3	Warna dan ukuran huruf terlihat jelas	4	3
4	Ketepatan dalam memilih warna pada background	4	3
5	Tampilan gambar media <i>Canva</i> sangat menarik	4	4
6	Kesesuaian dalam tata letak gambar dan karakter	4	4
7	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4
8	Kemudahan dalam	4	4

9	penggunaan media <i>Canva</i> Animasi	4	3
10	<i>Canva</i> menarik Kesesuaian	4	4
	<i>Canva</i> dengan karakteristik murid		
	Total	100%	87,5%

Selanjutnya yaitu validasi materi dari ahli materi yaitu guru kelas dengan hasil presentase sebesar 100% sebagai berikut :

Tabel 2 Validasi Ahli Materi		
No	Pernyataan	Ahli Materi 1
1	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	4
2	Kejelasan isi materi	4
3	Kesesuaian penyajian urutan materi	4
4	Ketepatan struktur kalimat penjelasan materi	4
5	Kelengkapan materi yang disajikan dalam <i>Canva</i>	4
6	Pemahaman materi sesuai kemampuan murid	4
7	Materi mudah dipahami	4
8	Memberikan pemahaman materi pengurangan	4
9	Tampilan materi menarik murid	4
10	Materi menambahkan wawasan pengetahuan	4
	Total	100%

Selanjutnya, media diimplentasikan dan diuji kepraktiksannya melalui

lembar angket respon murid yang diberikan kepada murid kelas 1 SD.

Tabel 3 Hasil Respon Murid											
Na ma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1 0	Tot al
AJP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AKK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AQI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AAS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AS M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AEA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AAP S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
ANS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AM P	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
ASA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
AJM I	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
BP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
ERS	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
FEP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
ISP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
JDA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
KAC	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MH	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MR											
MA Z	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MF A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
MR R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
NM R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
NAZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
PAP G	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
RVA R	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
RO P	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
NFZ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
NS M	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
PAK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
RD A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
RDF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
SM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
TSN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
YCF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Z											
ZFA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	

Tabel 4 Hasil Pre-Tes dan Post-Test

Nama Murid	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
AJP	60	90
AKK	50	90
AQI	50	80
AAS	70	100
ASM	50	80
AEA	60	80
AAPS	40	80
AR	30	70
ANS	70	90
AMP	50	100
ASA	90	100
AJMI	80	90
BP	30	60
ERS	80	90
FEP	90	100
ISP	30	90
JDA	60	80
KAC	60	90
MH	70	90
MAMR	60	80
MAZ	40	100
MFA	80	100
MRR	80	100
NMR	80	90
NAZ	30	80
PAPG	70	90
RVAR	80	90
ROP	80	100
NFZ	70	90
NSM	70	90

PAK	20	80
RDA	40	60
RDF	90	100
SM	80	100
TSN	20	60
YCFZ	60	80
ZFA	70	80
Rata-Rata	58,92	89,19

Tabel 5 Hasil Belajar Murid

Nama	Pre-Test	Post-Test	N-Gain	Tingkat Hasil Belajar
AJP	60	90	0,7	T
AKK	50	90	0,8	T
AQI	50	80	0,6	S
AAS	70	100	1,00	T
ASM	50	80	0,6	S
AEA	60	80	0,5	S
AAPS	40	80	0,6	S
AR	30	70	0,5	S
ANS	70	90	0,6	S
AMP	50	100	1,00	T
ASA	90	100	1,00	T
AJMI	80	90	0,5	S
BP	30	60	0,4	S
ERS	80	90	0,5	S
FEP	90	100	1,00	T
ISP	30	90	0,8	T
JDA	60	80	0,5	S
KAC	60	90	0,7	T
MH	70	90	0,6	S
MAMR	60	80	0,5	S
MAZ	40	100	1,00	T
MFA	80	100	1,00	T
MRR	80	100	1,00	T
NMR	80	90	0,5	S
NAZ	30	80	0,7	S
PAPG	70	90	0,6	S
RVAR	80	90	0,5	S
ROP	80	100	1,00	T
NFZ	70	90	0,6	S
NSM	70	90	0,6	S
PAK	20	80	0,7	S
RDA	40	60	0,3	S
RDF	90	100	1,00	T
SM	80	100	1,00	T
TSN	20	60	0,5	S
YCFZ	60	80	0,5	S
ZFA	70	80	0,3	S

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi Canva pada materi pengurangan sederhana kelas I SDN Pakis V Surabaya berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE.

Media memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 100% dan 87,5%, serta validasi ahli materi sebesar 100% sehingga dinyatakan valid. Respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 100% yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,72 termasuk kategori tinggi yang menunjukkan bahwa media efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi pengurangan sederhana di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 83–88.

- <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Santika, I. W. E. (2022). Penguatan Nilai-nilai kearifan lokal Bali dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Mboeik, V. (2023). LITERASI MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 781–788. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1421>
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (t.t.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Yusuf, R. N., Qomariah, D. N., & Hamidah, S. H. (2022). Menstimulus Keterampilan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek di Kelompok B TK Armawiyah 1. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 6(1), 21–30. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48059>
- Putra, T. A. (2025). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN MELALUI MEDIA STIK ES KRIM BERBANTU NUMBER HEAD TOGETHER PADA SISWA KELAS II SDN 01 TAMBAKREJO*.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023b). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>