

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 80 PALEMBANG**

Devika Amelia¹, Jayanti², Ida Suryani³,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang
devikaamelia731@gmail.com, jayanti2hr@gmail.com, ida954321@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a Canva-based interactive learning media development product on flat material, which meets the criteria of validity, practicality and effectiveness so that students are able to master the flat material easily. The type of research used is research development or Research and Development. The development model used is ADDIE. The subjects of this study were fourth grade students at SD Negeri 80 Palembang. The research data were obtained from validation questionnaires, student and teacher response questionnaires and student test questions. The results of the research based on a validation questionnaire from a team of experts who have quality media display and presentation of material as a whole obtain a percentage score of 87.2% in a very valid category. Practicality questionnaire with a percentage score of 85.1% with a very practical category. The results of the effectiveness of all students obtained a percentage score of 82.3% which was obtained from students' questions about flat shapes with very effective categories. Based on the results that have been developed by the researcher entitled Development of Canva-based interactive learning media in class IV SD flat construction material, it can be concluded that the developed Canva-based interactive learning media is valid, practical and effective.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, Flat Shapes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar, yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi bangun datar dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 87,2% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan skor persentase 85,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan seluruh siswa memperoleh skor persentase 82,3% yang diperoleh dari soal siswa materi bangun datar dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan memiliki efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini didukung oleh tampilan-tampilan grafik yang semakin canggih. Kemajuan teknologi ini membuat pesan yang ditampilkan media tidak hanya dalam model teks tetapi penggabungan dari suara, teks, video hingga animasi. Sehingga orang-orang lebih tertarik dengan pesan yang disajikan oleh media. Dengan begitu teknologi sangatlah berpengaruh untuk individu disektor Pendidikan (Aris , Saida, & Susilaningsih, 2022, p. 112). Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat serta perubahan-perubahan yang mendasar terjadi pada kehidupan manusia merupakan tanda dari abad 21 atau yang biasa disebut abad globalisasi. Globalisasi membawa pengaruh terhadap kehidupan manusia untuk mengikuti arusnya dengan bidang pendidikan. Pengaruh globalisasi memberikan perubahan kemajuan dalam bidang pendidikan, pendidik dan peserta peluang pada kemampuan belajar mengajar di abad pengetahuan di era informasi ini. Salah satunya pendidik mampu memiliki terobosan baru pada penggunaan media pembelajaran disaat pembelajaran

berlangsung. Bentuk media pembelajaran dalam penggunaannya sudah memiliki perubahan yang semula hanya berbentuk fisik, saat ini menjadi berbentuk online. Dengan adanya perubahan ini membuat pendidik merubah kebiasaan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual (Nadila & Nurafni, 2022, p. 1934).

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar menarik perhatian peserta didik saat belajar untuk meraih tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berdampak pada indera dan dapat mendukung membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan dan melengkapi informasi yang akan disampaikan, serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Zahra & Kowiyah, 2022, p. 73). Media Pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru pada saat pembelajaran (Nurdyansyah, 2019, p. 58) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu visual dalam proses pembelajaran untuk mendorong motivasi belajar, lebih jelas dalam menjelaskan materi, mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana (nyata) serta mudah untuk dipahami. Kemudian (Nurfadhillah, 2021, p. 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa dalam proses belajar sehingga pencapaian tujuan pembelajaran yang baik. Menurut (Rahmawati & Ayu, 2021, p. 146) media pembelajaran sangat diperlukan dalam mengajar agar dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 80 Palembang, menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang menonton membuat siswa kesulitan

dalam memahami materi bangun datar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah dibawah nilai 65. Penggunaan media pembelajaran matematika yang belum bervariasi membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Selama proses pembelajaran matematika guru dan siswa hanya menggunakan buku yang diberikan oleh sekolah sebagai media pembelajaran, belum adanya pengembangan inovasi media pembelajaran dari guru yang membantu siswa agar belajar sendiri. Siswa tersebut merasa bosan dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi bahkan ada yang mengantuk, karena media pembelajaran tersebut dianggap kurang menarik dan kurang bervariasi, sedangkan SD Negeri 80 Palembang mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan ketersediannya sarana dan prasarana yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi seperti adanya lab

komputer, *Wifi*, infokus dan siswa sudah memiliki *Smartphone*.

Media pembelajaran interaktif dapat dikaitkan dengan prosedur pembelajaran yang menggunakan komputer. Media pembelajarn interaktif merupakan media pembelajaran mandiri. Media pembelajaran direncanakan untuk proses belajar individual karena siswa diberikan keleluasaan dalam mengoperasikan media tersebut. Sudah seharusnya dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk dapat menambahkan stimulus belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai penggunaan media pembelajaran bisa menjadi manfaat atau nilai tertentu dari segi pemakaiannya. Keefektifan dan kemenarikan penggunaan alat ini membantu siswa belajar sesuai tujuan pembelajaran serta bisa membawa kepada keadaan belajar yang sebelumnya *"learning eith effort"* dapat digantikan dengan *"learning with fun"*, oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen penentu pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan

sehingga tidak ada keterpaksaan dari siswa dalam melakukannya (Aria, Saida, & Susilaningsih, 2022, p. 113).

Faktor yang mendorong pengembangan media ini adalah antara guru dan siswa yang dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta penggunaan tampilan animasi membuat siswa mempunyai semangat untuk belajar. Tetapi media ini memiliki kekurangan diantaranya belum adanya fitur untuk mengunci slide, maka saat slide diklik diatur tombol interaktif maka bergerak ke slide berikutnya. Maka media ini harus dibuat dengan terstruktur agar tidak mengalami hambatan yang rumit saat media digunakan. Selain itu, faktor lainnya ialah kurannya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan kurannya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Meskipun kelas IV SD Negeri 80 Palembang telah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif masih jarang digunakan. Dengan itu dibutuhkan media pembelajaran penunjang lainnya berupa media

pembelajaran interaktif supaya siswa lebih aktif serta memahami materi pelajaran. Salah satu aplikasi untuk mendesain media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Canva* agar siswa lebih memahami dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *Canva* juga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang di inginkan dan dapat membuat siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Gita & Zulherman, 2021, p. 2386). *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi

Matematika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa disekolah dasar. Pembelajaran matematika memiliki peran dalam

membangun dan mengembangkan keterampilan berpikir rasional, sistematis, logis, dan kritis. Matematika merupakan suatu ilmu yang berkenaan dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol khusus yang tersusun secara hirarkis, sistematis dan membutuhkan penalaran yang deduktif. Matematika adalah salah satu ilmu dasar dalam kehidupan sehari-hari yang merupakan bahasa simbolis dan universal yang memungkinkan manusia berfikir, mencatat dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas dengan menggunakan cara belajar bernalar deduktif dan induktif (Putri, Jayanti, & Suryani, 2023, p. 368). Pengalaman belajar matematika kepada peserta didik dibentuk sesuai dengan tahap perkembangan siswa, yakni pada tahap operasional kongket. Inilah yang menjadi dasar pembelajaran matematika sesuai karakteristik siswa disekolah dasar melalui penggabungan keterampilan. Pemikiran kreatif dan pengetahuan yang menekankan pengalaman dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pemecahan masalah matematika (Dian, Somakin, & Ketang Wiyono, 2021, p. 2).

Materi pembelajaran matematika mengenai bangun datar dianggap sulit untuk dimengerti oleh sebagian besar siswa karena di perlukan gambar yang kongkret gambaran yang real. Kebanyakan guru menyampaikan materi secara abstrak yang menyebabkan multitafsir, seharusnya guru mampu menyajikan lebih nyata dengan bantuan multimedia pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep bangun datar (Danis & Ulhaq, 2022, p. 182). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas bahwa media pembelajan interaktif materi bangun datar di SD Negeri 80 Palembang kelas IV masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam pemahaman materi bangun datar yaitu pada sifat-sifat bangun datar, mencari keliling dan luas bangun datar. Pembelajaran bangun datar masih besifat menghafal saja dan itu membuat siswa menjadi bosan dan sulit dalam menghafal bangun datar yang berimbas pada rendahnya minat pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, untuk membantu siswa pada materi bangun datar, peneliti berinsiatif untuk membuat media pembelajaran pada materi bangun datar yang bervariasi dan menarik agar siswa dapat

berinteraksi dengan media, sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar agar tidak cepat bosan belajar Matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu guru/ siswa peneliti mengembangkan media audio visual berbasis canva merupakan hal yang cukup baik dan perlu dikembangkan pada saat ini dengan kemajuan teknologi. Guru di SD Negeri 80 Palembang masih menggunakan metode pembelajaran belum bervariasi.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang disebut dengan R&D (*Research and Development*). Borg and gall, 1998 (Hamzah, 2019, p. 1) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk yang sudah ada atau baru dikembangkan. Kemudian (Sugiyono, 2020, p. 395) penelitian dan pengembangan digunakan untuk validasi dan pengembangan produk. Validasi produk artinya produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya menguji keefektifan produk sedangkan mengembangkan produk artinya yaitu memperbaharui produk yang sudah ada agar produk menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan praduk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan

penelitian dan pengembangan merupakan suatu produk yang dapat dikembangkan dan divalidasikan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk mata pelajaran matematika bangun datar (persegi, persegi panjang dan segitiga) siswa kelas IV.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dikembangkan menggunakan penelitian Research and development merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk yang sudah ada atau baru dikembangkan (Hamzah, 2019).



Gambar 1. Cover Judul materi pembelajaran.

Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80

Palembang. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 28) menggunakan model pembelajaran yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Dari kelima tahapan tersebut peneliti sudah melaksanakan semua tahapannya mulai dari analisis hingga desain sampai dengan tahap pengembangan semuanya sudah dilakukan. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis media pembelajaran, analisis materi dan analisis kurikulum. Dari ketiga analisis yang ada peneliti melakukan sebuah penentuan masing-masing permasalahan serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang sudah didapatkan sebelumnya.

Pada tahap desain setelah ditemukan permasalahan yang ada kemudian di cari solusinya dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi bangun datar. Dalam tahap desain ini dilakukan pembuatan GBIM, flowchart serta jabaran materi yang dapat memudahkan peneliti dalam mendesain produk yang akan dikembangkan. melihat kualitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi bangun

datar tersebut. Pada tahap development merupakan tahap pengembangan yang digunakan untuk menggabungkan semua bagian produk yang telah disiapkan dari cover media pembelajaran interaktif sampai Latihan soal untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk pembelajaran bangun datar materi persegi, persegi Panjang dan segitiga. Pada tahap ini peneliti juga mengukur kelayakan produk dan instrument yang digunakan oleh peneliti seperti validasi media, validasi materi, angket respon guru dan angket respon siswa terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dikembangkan. Selanjutnya siswa di tampilkan slide yang menjelaskan pengertian dan macam-macam bangun datar.



Gambar 2. Slide Interaksi media pembelajaran dengan siswa.



Gambar 3. Slide Penjelasan Materi Bangun Datar

Tahapan selanjutnya implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang akan dikembangkan dengan siswa. Peneliti ini mengimplementasikan produk uji coba *one to one* dan *small group* pada siswa kelas IV.A SD Negeri 80 Palembang. Tahap ini membantu peneliti mengukur kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dimulai menggunakan link media pembelajaran interaktif berbasis canva dan memberikan angket respon siswa dan angket respon guru.



Gambar 4. Slide Latihan Soal

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi pada tahap ini penelitian melakukan tahap evaluasi yang sudah

di lakukan sebelumnya untuk melihat kualitas produk serta evaluasi perbaikan yang dikembangkan agar mendapatkan produk yang memiliki fungsi dan manfaat sebagai media pembelajaran layak di gunakan.



Gambar 5. Slide Jika Jawaban Benar



Gambar 6. Slide Jika Jawaban Salah

Pembahasan Hasil Validasi

Hasil dari validasi yang dilaksanakan dengan memberikan penilaian menggunakan lembar angket kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Produk media pembelajaran interaktif berbasis canva perlu dilakukan penilaian untuk mendapatkan produk yang dinyatakan valid agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Penilaian validasi angket dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Kemudian para ahli tersebut

memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan jumlah skor 54 dengan rata-rata persentase sebesar 84,3% dalam kriteria sangat valid dengan indikator yang dinilai diantaranya yaitu kualitas gambar, ketepatan teks, kesesuaian warna. Penyampaian, keefektifan perintah dan kesesuaian media, ahli materi mendapatkan jumlah 60 dengan rata-rata persentase 86,9% dalam kriteria sangat valid dengan indikator yang dinilainya yaitu 1) kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran 2) keakuratan materi 3) pendukung materi pembelajaran, 4) kemutakhiran materi, 5) Teknik penyajian, 6) penyajian materi 7) kelengkapan penyajian. Selanjutnya ahli guru mendapatkan 44 dengan rata-rata persentase 91,8% dalam kriteria sangat valid dengan indikator yang dinilai yaitu 1) kejelasan dengan KI dan KD, 2) kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pembelajaran, 3) indikator yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, 4) kejelasan uraian materi, 5) kesesuaian gambar untuk mempelajari isi, 6) kejelasan

tampilan, 7) kejelasan warna, 8) kejelasan tulisan, 9) ketepatan pemilihan jenis huruf dan keterbacaan teks, 10) kejelasan suara. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli maka, *prototype* 1 mendapatkan penilaian rata-rata persentase sebesar 87,2% dan *prototype* tergolong dalam kategori A dengan kriteria sangat valid. Hasil peneliti ini

didukung oleh penelitian (Gita & Zulherman, 2021) bahwa hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis canva menunjukkan tingkat kevalidan yang dilakukan validator dengan kategori sangat layak. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 80 Palembang.

Pembahasan Hasil Kepraktisan

Table 4.10 Hasil Penilaian Angket Siswa Uji Coba *One To One*

No	Nama siswa	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Ikhsan	50	92,5	Sangat praktis
2.	Khailah	48	83,3	Sangat praktis
3.	Amora	49	90,7	Sangat praktis
	Jumlah skor	147	266,5	-
	Rata-rata persentase		88,8%	Sangat praktis

Hasil data kepraktisan didapat dari uji coba *one to one* dan *small group* dengan menggunakan penilaian lembar angket respon peserta didik. Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dilaksanakan secara tatap muka di SD Negeri 80 Palembang tahap *one to one*, pada tahap ini peneliti menggunakan tiga siswa di SD Negeri 80 Palembang. Siswa tersebut yang memiliki kemampuan berbeda-beda yaitu

kemampuan rendah, kemampuan sedang dan kemampuan tinggi berdasarkan rekomendasi dari siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari angket respon siswa sehingga memperoleh hasil rata-rata kepraktisan *prototype* 1 sebesar 88,8% dalam kategori sangat praktis yang sesuai dengan kategori persentase 81%-100% dinyatakan sangat praktis.

Table 4.11 Hasil Angket Siswa Uji Coba Pada Tahap *Small Group*

No	Nama siswa	Jumlah skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Al- faris	50	92,5	Sangat praktis
2.	Nada	49	90,7	Sangat praktis
3.	Tedi	49	90,7	Sangat praktis
4.	Andini	50	92,5	Sangat praktis
5.	Siti	50	92,5	Sangat praktis
6.	Naufal	49	90,7	Sangat praktis
7.	M. firli	48	83,3	Sangat praktis
8.	Nabila	48	83,3	Sangat praktis
9.	Nayla	50	92,5	Sangat praktis
10.	Afriza	48	88,8	Sangat praktis
Jumlah skor		491	814,2%	-
Rata-rata persentase (%)		81,4%		Sangat Praktis

Tabel 4.13 Hasil Uji Kepraktisan Angket Respon Siswa

Hasil	Nilai	Kategori
Angket respon siswa <i>one to one</i>	88,8%	Sangat praktis
Angket respon siswa <i>small group</i>	81,4%	
Jumlah	170,2%	-
Rata-rata	85,1%	Sangat praktis

Setelah mendapat hasil *prototype 2* maka langkah berikutnya yaitu *prototype 2* akan di uji cobakan pada tahap *small group*. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan 10 siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang dengan bertujuan untuk melakukan penilaian *prototype 2* pada materi bangun datar tentang persegi, persegi Panjang dan segitiga yang dikelola

sendiri dan kelompok. Penilaian ini dilakukan dengan pengisian angket respon siswa terhadap *prototype 2* dengan tujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan pada *prototype 2*. Dari penilaian tersebut didapat nilai rata-rata respon siswa terhadap *prototype 2* yaitu sebesar 81,4% dan tergolong dalam kategori sangat praktis, maka hasil keseluruhan uji

kepraktisan angket respon siswa sebesar 85,1% tergolong kategori sangat praktis.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Zahra & Kowiyah, 2022) bahwa hasil kepraktisan menggunakan *one to one* dan *small group* yang dilakukan siswa dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva layak digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan Hasil Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dikembangkan dalam peneliti ini memberikan lima soal tes yang dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan nilai data keefektifan, dalam tes dapat diketahui berdasarkan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 65. Siswa yang tuntas dalam tes ini ada dua puluh dua dan yang mendapatkan dibawah kkm ada tiga orang. Dari hasil tersebut peneliti memperoleh nilai rata-rata 82,3% maka nilai tersebut sangat efektif berdasarkan persentase skor berada diantara 80,00-100%. Dari data skor hasil tes siswa, diketahui bahwa persentase

rata-rata keseluruhan siswa adalah 81% yang berada di atas kriteria ketuntasan minimal KKM 65. Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut bermanfaat bagi siswa kelas IV.B sebagai sumber media pembelajaran interaktif pada materi bangun datar khususnya persegi, persegi panjang dan segitiga, serta dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis penelitian menyimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang valid, praktis dan efektif. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya yaitu menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh (Danis & Ulhaq, 2022) bahwa hasil dari tes dapat menunjukkan tingkat keefektifan yang dilakukan dengan kategori sangat efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80

Palembang yang sudah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation), maka dapat disimpulkan bahwa kriteria nilai kevalidan sebesar 87,2%, kepraktisan sebesar 85,1% dan keefektifan sebesar 82,3%. Sehingga, dari data tersebut pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun datar dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mempelajari matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurfadhillah, S. &. (2021). Media Pembelajaran Sd. Sukabumi: Jejak.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Aria, P., Saida, U., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 112-113.
- Aris , P., Saida, U., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 111-222.
- Danis , T. J., & Ulhaq, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif "Ild" Berbasis Android Dalam Materi Bangun Datar Sebagai Media Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 182-192.
- Dian, A., Somakin, & Ketang Wiyono. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang Dan Segitiga Di Sekolah Dasar.

- Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan, 1-13.
- Gita, P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384-2394.
- Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Batu: Literasi Nusantara.
- Nadila, F. F., & Nurafni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 11, No. 3, 2089-5419.
- Putri, M. A., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Jotevolume 4 Nomor 4 tahun 2023* Halaman 367-376 *Journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education* issn:2686-1895(Printed);2686-1798 (Online).
- Rahmawati, I. G., & Ayu, T. L. (2021). Media E- Serapbook Untuk Menstimulus Kreativitas Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9 (2), 141-148, 146.
- Zahra, K., & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar . *jurnal pendidikan matematika*, 72-83.