

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA INTERAKTIF
PADA MATERI RASIO DI SEKOLAH DASAR**

Ana Rahayu Lestari¹, Najwa Meiga Azzahra², Viola Ayudia Pasha³, Alfiana
Nurussama⁴, Teten Ginanjar Rahayu⁵

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

⁴PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

⁵PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

Alamat e-mail :¹ anarahayu18@upi.edu, Alamat e-mail :²
najwameigaazzahra@upi.edu, Alamat e-mail : ³ayudiasha2002@upi.edu, Alamat
e-mail :⁴ alfiana.nurussama@upi.edu, Alamat e-mail: ⁵tetenginanjarr@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to develop and assess the feasibility (validaty and practicality) of Canva based Interactive Learning Media on ration material for elementary school students. The background of the study is based on the premise that ratio material is often considered abstarct by students, leadung to low interest and motivation in learning. This reseacrh employed the reseacrh and development (R&D) method, adopting the ADDIE model. The research subjects included media experts, material experts, elementary school students. Data was collected using validation sheets adn students response questionnaires. The test result show that the Canva based named "Hebat" has a very high level of feasibilty. The validation test by media experts yielded an avarage 95,45%, proving the suitability of design and content. Meanwhile, the practicality test based on material experts reached an avarage of 91,66%, indicating the media is easy to use, engaging, and benefical for students.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Ratio

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan (validitas dan kepraktisan) media pembelajaran interaktif (MPI) berbasis Canva pada materi rasio untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Latar belakang penelitian didasari oleh anggapan bahwa materi rasio sering kali dianggap abstrak oleh siswa, yang berakibatkan pada rendahnya minat dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model ADDIE. Subjek penelitian melibatkan ahli media, ahli materi dan siswa SD. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi dan respons siswa. Hasil

pengujian menunjukkan MPI berbasis Canva yang diberi nama “Hebat” memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Uji validasi oleh ahli media menghasilkan rata-rata 95,45%, membuktikan kelayakan desain dan konten. Sementara, uji kepraktisan berdasarkan ahli materi mencapai rata-rata 91,66%, menunjukkan media mudah digunakan, menarik, bermanfaat bagi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Rasio

A. Pendahuluan

Secara umum, banyak Siswa menghadapi hambatan dalam mempelajari matematika, salah satu penyebabnya adalah rendahnya minat dan motivasi mereka terhadap mata pelajaran tersebut (Fitriani & Ekawati, 2018). Oleh karena itu, diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran matematika untuk mengoptimalkan kualitas proses belajar. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan temuan penelitian Herawati (2017), penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika terbukti mampu memperbaiki motivasi serta prestasi belajar Siswa. Perbaikan ini terlihat dari adanya kenaikan nilai tes hasil belajar. Media pembelajaran interaktif merupakan berbagai perangkat berbasis teknologi yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan efisien (Wangge, 2020). Media ini mencakup

perpaduan perangkat lunak yang memungkinkan terjadi adanya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik (Permana *et al*, 2024). Karakteristik utama dari media interaktif terletak pada kemampuannya yang menyajikan informasi melalui berbagai elemen visual, seperti teks, animasi, video, maupun simulasi (Sibuea *et al.*, 2024). Perpaduan elemen-elemen tersebut membuat proses belajar lebih menarik serta membantu Siswa memahami materi yang bersifat kompleks. Selain itu, media interaktif mampu memberikan umpan balik langsung kepada pengguna atau Siswa, sehingga berpotensi menjadi saran yang sangat efektif dalam menunjang pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.

Materi rasio sering kali dianggap menjadi materi yang abstrak karena siswa perlu membandingkan dua ukuran secara proposional, sehingga dibutuhkan elemen visual, animasi, dan latihan interaktif untuk

mempermudah pemahaman mereka. Pada penggunaan media pembelajaran dapat memperkuat komunikasi, sehingga berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang optimal (Taufiq, dkk., 2014). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat dan penghubung untuk menyampaikan ide yang dapat merangsang perasaan, minat, serta perhatian individu. Di samping itu, menurut Iman (2015), menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dapat memperbanyak pengetahuan serta pengalaman siswa mengenai kemajuan teknologi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara perbaikan kualitas pendidikan dan kemajuan teknologi. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif juga dapat menarik perhatian Siswa, mengoptimalkan waktu belajar, dan pasti dapat mengurangi suasana yang membosankan (Novita & Harahap, 2020).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti canva dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran matematika, terutama dalam

membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Penelitian yang dilakukan oleh Nadila & Nurafni (2022) mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan model ADDIE dan menghasilkan temuan bahwa media tersebut valid serta praktis untuk digunakan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menguji validitas media pembelajaran matematika berbasis canva interaktif pada materi rasio di SD dan menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis canva di SD menurut siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena sifatnya yang cocok untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif, efektif, serta mudah digunakan oleh siswa di tingkat sekolah dasar.

1. Analisis, dalam langkah ini, peneliti melakukan kajian

- terntang kebutuhan media pembelajaran serta mengidentifikasi masalah dan produk yang sesuai dengan tujuan serta gagasan yang akan dikembangkan.
2. Desain, pada fase desain ini merupakan tahap perncanaan konsep produk yang akan dibuat, termasuk materi, video pembelajaran, serta kuis dan soal.
 3. Pengembangan, pada tahap ini peneliti akan mewujudkan desain tersebut menjadi nyata. Di tahap ini dilakuan analisis penggunaan sistem. Dalam penelitian ini, pengguna aplikasi ini terdiri dari guru dan siswa. Guru bertugas mengelola kebutuhan belajar, seperti materi, soal tugas, dan penilaian, serta memantau perkembangan pembelajaran siswa. Sementara itu, siswa hanya bisa mengakses materi, tugas, dan nilai.
 4. Implementasi, dalam uji coba kali ini, peneliti akan menerapkan produk sebagai langkah konkret untuk melaksanakan produk yang sedang dikembangkan.
- Selanjutnya, pengujian sistem pembelajaran yang sedang disusun akan diterapkan pada sekelompok validator, termasuk ahli media, ahli materi, dan siswa, untuk mengumpulkan feedback masing-masing mengenai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dibuat.
5. Evaluasi, adalah proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan berhasil dan sesuai harapan yang telah diterapkan.
- Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini untuk mengetahui hasil validitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi rasio: (1) Lembar validasi, diberikan kepada ahli media (dosen) dan ahli materi (guru SD) untuk memperoleh penilaian, komentar, saran, serta kritik yang digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media yang dikembangkan. Penilaian dari para ahli bertujuan untuk menentukan tingkat kelayakan dan kevalidan media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. (2) Lembar respons

siswa, diberikan kepada siswa sebagai pengguna media, untuk mengukur sejauh mana respons siswa terhadap media yang dikembangkan. (3) Data yang didapat akan diolah dengan menghitung presentase skor yang diperoleh dari setiap aspek penilaian. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Adapun skor penilaian pada masing-masing penilaian pada tabel berikut:

Tabel 1 Kategori Skor Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	kurang
1	Sangat kurang

Kemudian data yang diperoleh akan diolah menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Tingkat Pencapaian	kualifikasi	keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat valid
61-80%	Baik	Valid
41-60%	Cukup baik	Kurang valid
21-40%	Kurang baik	Tidak valid

<20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak valid
------	--------------------	--------------------

Sugiyono (2013) dalam Puteri & Mintohari (2022)

Analisis kepraktisan media dapat diperoleh dari lembar respons yang diberikan ke peserta didik. Lembar tersebut dijawab dengan memilih atau melingkari pada kategori yang telah disediakan oleh peneliti berdasarkan pernyataan yang sesuai dengan skala 1-4. Hasil yang didapat dari lembar respons siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{ skor jawaban responden}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasil analisis respons peserta didik akan dikelompokkan dalam kriteria sebagai berikut:

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Kriteria	keterangan
81-100%	Sangat baik	Sangat praktis
61-80%	Baik	Praktis
41-60%	Cukup baik	Cukup praktis
21-40%	Kurang baik	Kurang praktis
<20%	Sangat kurang baik	Tidak praktis

Sugiyono (2013) dalam Puteri & Mintohari (2022)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Model yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Uraian hasil dari masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

A. Tahap Analysis

Tahap analisis merupakan tahapan awal pada pengembangan produk dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan ini berfungsi sebagai penentuan kebutuhan dan kesenjangan yang harus dijawab oleh media yang dikembangkan. Analisis kurikulum dan materi menegaskan bahwa konsep rasio merupakan materi esensial namun sering dianggap sulit dan abstrak oleh siswa SD dengan media konvensional. Hal ini didukung oleh temuan Meylani dkk. (2025) yang secara spesifik mengidentifikasi kesulitan siswa SD dalam memahami konsep perbandingan (rasio). Analisis karakteristik siswa menetapkan bahwa media harus bersifat visual, interaktif, dan menarik, karena siswa

berada pada tahap berpikir operasional konkret.

Pemilihan platform Canva sebagai media ajar yang digunakan dikarenakan Canva memiliki keunggulan dalam kemudahan akses dan fitur desain yang memungkinkan media tersebut dikembangkan tidak hanya secara visual dan nilai estetika saja, melainkan juga interaktif untuk siswa (Yulianti & Mawarni, 2024). Integrasi fitur-fitur seperti tautan (*hyperlink*), animasi, dan navigasi pada Canva memungkinkan media menyajikan materi rasio dalam bentuk grafis yang dapat dioperasikan secara aktif oleh siswa.

B. Tahap Design

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun rancangan media pembelajaran secara sistematis sebelum dikembangkan menjadi produk nyata. Pada tahap ini, dilakukan perancangan tujuan pembelajaran, struktur isi media, tampilan visual, serta bentuk interaktivitas yang akan digunakan. Perancangan tujuan pembelajaran disusun berdasarkan hasil analisis kurikulum dan indikator pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan terukur, sehingga media yang dikembangkan dapat

membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan, khususnya dalam memahami dan menerapkan konsep rasio.

Selanjutnya, perancangan struktur isi media dilakukan dengan menyusun alur pembelajaran yang dimulai dengan pendahuluan, penyajian materi, latihan interaktif, hingga evaluasi. Materi yang disajikan disusun berdasarkan referensi dari berbagai sumber buku Matematika Kelas VI. Pada materi ini disajikan 3 (tiga) pembahasan, yaitu pengertian rasio, membandingkan benda, dan penerapan rasio dalam kehidupan sehari-hari. Materi diberikan secara bertahap dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks agar siswa dapat memahami materi secara sistematis.

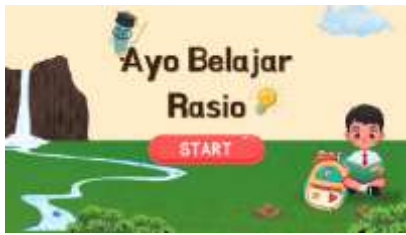
Perancangan tampilan visual dilakukan dengan menyusun kerangka atau *storyboard* pada aplikasi Canva, dimulai dari *start page* (halaman pembuka) sampai *closing page* (halaman penutup). Selain menyajikan materi utama, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung, seperti *backsong*, animasi, serta video penjelasan konsep rasio. Hal ini bertujuan untuk menunjang proses

pembelajaran dan meningkatkan daya tarik tampilan. Media ini juga menyediakan tombol navigasi (*button*) dan fitur latar belakang (*background*). Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menjawab soal kuis yang tercantum dalam media, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

C. Tahap Development

Tahap development merupakan tahap realisasi desain menjadi produk nyata. Sebelum diuji cobakan kepada siswa perlu dilakukan pengujian validitas oleh para ahli, yakni ahli media dan ahli materi agar menjadi bukti empiris bahwa proses pengembangan telah berjalan sesuai kaidah dan layak untuk digunakan (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa MPI (Media Pembelajaran Interaktif) berbasis Canva. Media diberi nama "Hebat" merupakan singkatan dari "Hitung dan Bandingkan Dengan Tepat" yang berisi materi dengan topik pembahasan rasio dan perbandingan pada mata pelajaran matematika di kelas VI.

Berikut adalah gambar pada hasil produk:



Gambar 1 Start page (halaman muka)

Beberapa menu akan ditampilkan pada bagian pendahuluan, diantaranya kompetensi pembelajaran, motivasi, ice breaking, materi, video penjelasan, dan kuis.



Gambar 2 Halaman Pendahuluan

Tampilan materi yang disajikan dalam produk: pengertian rasio, membandingkan benda, dan penerapan rasio dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3 Materi dalam Produk

Pada produk dicantumkan link video YouTube untuk memberikan penjelasan lebih rinci pada materi konsep rasio.



Gambar 4 Video Penjelasan dari YouTube

Pada bagian akhir produk terdapat kuis yang dimana dijadikan sebagai bahan evaluasi, memuat soal-soal sederhana yang harus diselesaikan oleh siswa.





Gambar 5 Soal kuis

D. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi yaitu tahap uji coba, produk ini akan diuji kelayakannya pada situasi sebenarnya. Pada tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengembangan produk ini dapat menyampaikan pembelajaran dengan efektif dan efisien, selain itu juga untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini pada pelaksanaannya terdapat kendala atau tidak.

Berdasarkan hasil pengisian lembar respons siswa, secara keseluruhan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini mendapat tanggapan yang sangat positif. Media ini dinilai sangat praktis dengan mayoritas butir penilaian mendapatkan skor tertinggi, yaitu 4 (sangat sesuai). Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria kebutuhan siswa baik dari sisi penyampaian materi maupun

kemudahan akses teknis. Diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nugraha dkk. (2023), menyatakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti mampu mengembangkan pemahaman kognitif siswa secara signifikan. Selain itu, visualisasi yang menarik dalam media Canva juga mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran di kelas.

E. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi produk merupakan tahap akhir pada penelitian pengembangan model ADDIE. Pada tahap selanjutnya perlu dilakukan evaluasi dalam untuk mengetahui apakah model media yang dikembangkan telah berhasil, sesuai dengan harapan peneliti atau tidak. Maka dari itu, tahap evaluasi menjadi tahap yang harus terus dilakukan sehingga dari penelitian ini dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan dan diuji coba kelayakannya. Dari tahap evaluasi peneliti dapat memperbaiki kekurangan dan mengembangkan kelebihannya.

Berdasarkan hasil uji validitas media yang telah dilakukan oleh ahli media dan ahli materi memperoleh

presentase sebesar 95,45% (terdapat pada tabel 5) yang di mana masuk ke dalam kategori sangat valid, sedangkan dalam tingkat kepraktisan memperoleh presentase sebesar 91,66%. Kesimpulannya bahwa produk yang peneliti kembangkan layak untuk digunakan dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Dengan begitu, peneliti melakukan tindak lanjut perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan.

Tabel 5 Saran dan Masukan Validator

No.	Saran dan Masukan	Tindak lanjut
1.	Dari Ahli media: soal yang terdapat pada kuis ditambahkan dan kejelasan pada instruksi tombol	Menambahkan soal pada kuis dan mengubah sedikit pada tampilan button
2.	Ahli materi: pemanfaatan media pembelajaran sudah sangat bagus hanya saja pengkondisian kelas yang perlu ditingkatkan	Penegasan kembali aturan dan prosedur penggunaan media dan menyusun kembali strategi untuk melibatkan siswa lebih aktif

2. Validitas Media Pembelajaran

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Proses validasi ini menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media adalah Bapak

Teten Ginanjar Rahayu, M.Pd selaku dosen PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, sedangkan ahli materi adalah Bapak Ahmad Yunizar, S.Pd selaku guru di SD Negeri 2 Campakasari.

Hasil validasi yang didapat oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Penilaian Validasi dari Para Ahli

No.	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli media	97,73%	Sangat valid
2.	Ahli materi	93,18%	Sangat valid
	Rata -rata	95,45%	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi rasio telah terbukti sangat valid dan layak diujicobakan pada saat pembelajaran. Presentase kevalidan rata-rata, yaitu 95,45% berada dalam kategori tertinggi. Namun, sebagai langkah penyempurnaan produk, peneliti wajib melakukan revisi berdasarkan saran-saran kualitatif dari ahli media (seperti perbaikan *autoplay* video dan navigasi tombol) sebelum melanjutkan ke tahap uji coba kepraktisan di lapangan.

Tingginya presentase validitas ini selaras dengan teori bahwa media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual yang menarik dan interaktif akan efektif untuk siswa sekolah dasar yang berada pada tahap berpikir operasional konkret. Platform Canva, yang dievaluasi sangat valid dari aspek desain, berhasil menerjemahkan materi rasio yang abstrak menjadi konten visual yang mudah dicerna. Penilaian ahli media dan ahli materi menegaskan bahwa media ini mampu memicu rasa ingin tahu, mendorong diskusi, dan memfasilitasi penemuan konsep oleh siswa, yang sejalan dengan tuntutan model *Discovery Learning* yang diterapkan.

3. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan pengguna langsung, yaitu siswa, melalui pengisian lembar respons siswa. Instrumen ini menggunakan skala 1 (tidak sesuai) hingga 4 (sangat sesuai). Secara umum, respons yang diberikan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berada pada kategori

sangat sesuai dan sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi.

Tabel 6 Hasil Kepraktisan Media

No.	Aspek Penilaian	Presentase	Kriteria
1.	Daya tarik (estetika & visual)	96,25%	Sangat praktis
2.	Kemudahan penggunaan	90%	Sangat praktis
3.	Manfaat pembelajaran	88,75%	Sangat praktis
	Rata -rata	91,66%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 5 mengindasikan bahwa media pembelajaran berbasis canva interaktif pada materi rasio tidak hanya valid, tetapi juga sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga hal ini juga efektif dalam membantu pengembangan hasil belajar siswa. Tingginya presentase yang ditunjukkan pada tabel (91,66%) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mudah dipahami dan digunakan oleh siswa. Hal tersebut dipengaruhi oleh fitur-fitur canva yang menyediakan beragam template, bentuk, warna, dan gambar sehingga mendukung terciptanya media matematika yang lebih menarik.

Tampilan visual yang menarik sangat penting untuk meningkatkan ketertarikan siswa pada saat belajar, terutama pada pelajaran matematika. Media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi rasio terbukti dapat menarik perhatian siswa, memaksimalkan waktu belajar, mengurangi kejenuhan, serta membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Media canva interaktif ini juga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika secara lebih baik.

Penemuan ini mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan minat, motivasi dan prestasi belajar karena mendorong keterlibatan aktif dan menyajikan materi secara bervariasi. Pemanfaatan media interaktif juga sejalan dengan kebutuhan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi. Presentase kepraktisan yang mencapai 91,66% menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik oleh siswa dan tidak menimbulkan hambatan teknis yang berarti dalam penggunaannya. Kepraktisan ini menjadi landasan kuat untuk menguji

efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tahap penelitian selanjutnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji validasi dan kepraktisan oleh para ahli, media pembelajaran “Hebat” (Hitung dan Bandingkan Dengan Tepat) memperoleh rata-rata presentase 95,45% dan 91,66%, yang menempatkan pada kategori sangat valid dan sangat praktis. Angka ini merupakan bukti empiris bahwa desain, materi, dan aspek interaktivitas media telah sesuai dengan kaidah pembelajaran dan kurikulum yang berlaku, khususnya untuk mendorong siswa pada tahap operasional konkret dalam memahami konsep rasio yang abstrak. Pengujian oleh para ahli ini menjamin bahwa media telah terverifikasi secara kualitas sebelum diimplementasikan. Dengan demikian, media “Hebat” dinyatakan layak sepenuhnya untuk digunakan dan menjadi referensi pengembangan media pembelajaran matematika interaktif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. . (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Agustiyan, T., Hartati, T., & Amalia, D. (2022). *Sistem Pembelajaran E-learning Menggunakan Metode ADDIE di SDIT Kabupaten Cirebon STMIK IKMI CIREBON 123*. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4 (1).
- Aini, K., Rosidi, I., Muharrami, L. K., Hidayati, Y., & Wulandari, A. Y. R. (2023). Uji kelayakan media pembelajaran Videoscribe berbasis animation drawing menggunakan model ADDIE pada materi pencemaran lingkungan. *Natural Science Education Research (NSER)*, 6(1), 112-121. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i1.11527>
- Br Ginting, B. W., & Siregar, N. . (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa . *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 391–404. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.351>
- Herawati, E. (2017). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran kartu domino matematika pada materi pangkat tak sebenarnya dan bentuk akar kelas IX SMP Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(1), 66-87.
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660-2671.
- Meylani, N. I., Utami, R. A., Nabila, R., Fendrik, M., & Oktaviani, C. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Sekolah Dasar dalam Menyelesaikan Soal Matematika pada Materi Perbandingan dan Skala. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(6), 79-87. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i6.1499>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan smart apps creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*,

- 10(3), 1745-1756.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Fadillah, N. F., & Nurafni, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan dan Pengurangan di Sekolah Dasar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1933-1942. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>
- Nugroho, A. W., & Ma'arif, S. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi "Marbel Fauna" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6686-6694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>
- Nugraha, B., Subiyantoro, S. ., & Purwitasari, K. . (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(4), 166–177. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v8i4.360>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari, M. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(07).
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Rukman, V. R., & Samsudin, A. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi canva materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 133-141.
- Sibuea, P., Hafis, B., Sari, D., Koto, M. K., Rahman, N. A., Naibaho, P. R., ... & Riadi, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920-2928.
- Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *FRAKTAL: JURNAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1(1), 31-38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>