Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 04, Desember 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA BERBASIS CANVA PADA MATERI CIRI-CIRI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN TEORI BRUNER DI SEKOLAH DASAR

M. Ridho Risdian Ma'arip[1], Putri Eka Fitiria AE[2] Sazkiah Aulia Al Amin[3,] Alfiana Nurussama[4], Teten Ginanjar Rahayu[5]
[12345]Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta
Email: [1]ridhorisdian2004@upi.edu, [2]putriekafitriaae@upi.edu, [3]sazkiaulia2507@upi.edu, [4]alfiana.nurussama@upi.edu, [5]tetenginanjarr@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to develop and test the feasibility and practicality of interactive mathematics learning media based on Canva on the topic of characteristics of flat shapes, grounded in Bruner's learning theory for elementary school students. The study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 28 fourth-grade students of SD Negeri 9 Nagrikaler in a limited trial. Data were collected through expert validation sheets and student response questionnaires. The validation results showed a percentage of 92.4% from media experts and 95.1% from material experts, with an average of 93.75% (very valid). The practicality test obtained percentages of 79.26% for the media aspect, 80.81% for the material aspect, and 83.63% for the usefulness aspect, with an average of 81.18% (very practical). Based on these results, the Canva-based interactive mathematics learning media developed is deemed feasible and practical to use in teaching the characteristics of flat shapes in elementary schools. This media is able to support active, contextual learning and is in line with students' thinking characteristics through the application of enactive, iconic, and symbolic stages in Bruner's theory.

Keywords: Learning Media, Canva, Plane Shapes, Mathematics, Bruner's Theory

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar dengan berlandaskan teori belajar Bruner untuk siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek penelitian Adalah 28 siswa kelas IV SD Negeri 9 Nagrikaler dalam uji coba terbatas. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Hasil validasi menunjukkan persentase 92,4% dari ahli media dan 95,1% dari ahli materi, dengan rata-rata 93,75% (sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh persentase 79,26% pada aspek media, 80,81% pada aspek materi, dan 83,63% pada aspek manfaat, dengan rata-rata 81,18% (sangat praktis). Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif matematika berbasis

Canva yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran ciri-ciri bangun datar disekolah dasar. Media ini mampu mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik berpikir siswa melalui penerapan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik dalam teori Bruner.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Bangun Datar, Matematika, Teori Bruner

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital berperan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti Canva. Canva menyediakan berbagai fitur dan *template* yang memudahkan guru merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan kreatif (Sihombing, Helena, & Sofiyah, 2024). Dalam pembelajaran matematika, khususnya materi ciri-ciri bangun datar, Canva membantu menyajikan konsep geometri secara visual dan kontekstual. Namun, sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media digital yang sesuai dengan karakteristik berpikir konkret siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran matematika cenderung terasa abstrak dan kurang menarik.

Canva mendukung berbagai elemen pembelajaran seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang mampu menumbuhkan fokus dan keterlibatan siswa (Gita & Zulherman, 2021; Amelia & Suryani, 2023). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam menumbuhkan pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa pada materi geometri (Halimah dkk., 2024). Pemanfaatan animasi dan contoh kontekstual juga membantu siswa mengaitkan konsep bangun datar dengan kehidupan sehari-hari (Wahyu dkk, 2024; Yusria & Ningsih, 2024).

Penggunaan media pembelajaran interaktif perlu didukung oleh landasan teori belajar yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, salah satunya teori Bruner. Teori Bruner menekankan tiga tahap representasi belajar, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik, yang membantu siswa membangun pemahaman dari pengalaman konkret menuju konsep abstrak (Rahmania et al., 2025).

Dalam pembelajaran ciri-ciri bangun datar, teori ini relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan bertahap. Media Canva berperan sebagai alat bantu visual yang memperkuat tahap ikonik dan simbolik melalui penyajian konsep yang menarik dan kontekstual. Penerapan teori Bruner dalam Kurikulum Merdeka juga mendukung pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa (Safari & Inayah, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar yang berlandaskan teori Bruner di sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi teori Bruner sebagai pendekatan pembelajaran dengan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis dan berkesinambungan dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2025 di SD Negeri 9 Nagrikaler sebagai lokasi uji coba terbatas serta di lingkungan peneliti pada tahap *Analysis, Design,* dan *Development* media berbasis Canva.

Tahap *analysis* yang meliputi analisis kebutuhan media, analisis kurikulum, dan analisis konten. Analisis kebutuhan dilakukan melalui kajian literatur terkait karakteristik pembelajaran sekolah dasar dan teori Bruner. Analisis kurikulum mengacu pada Capaian Pembelajaran Fase B materi ciri-ciri bangun datar, sedangkan analisis konten bertujuan memastikan materi dapat divisualisasikan secara konkret dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.

Tahap *design* mencakup perancangan alur penyajian materi dari konkret, visual, hingga simbolik sesuai teori Bruner, serta desain antarmuka, navigasi, dan fitur interaktif menggunakan Canva. Pada

tahap ini, disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa.

Pada tahap *development*, media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva interaktif dengan memanfaatkan animasi, tombol navigasi, ilustrasi, dan elemen pendukung representasi enaktif, ikonik, dan simbolik. Media yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dosen sebagai ahli media untuk menilai tampilan, navigasi, kejelasan visual, dan daya tarik desain, serta direvisi berdasarkan hasil validasi. Pada tahap ini juga, guru sebagai ahli materi yang mengevaluasi kesesuaian konten, kejelasan konsep, kelayakan bahasa, dan keterkaitan materi dengan kebutuhan belajar siswa.

Tahap *implementation* dilaksanakan melalui uji coba terbatas kepada 28 siswa kelas IV. Tahap ini untuk mengamati partisipasi siswa, kemudahan penggunaan media, serta respon siswa terhadap tampilan dan aktivitas pembelajaran.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis hasil pengamatan, dan angket respon siswa untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media sebagai dasar perbaikan akhir agar media siap digunakan dalam pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan serta menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif matematika pada materi ciri-ciri bangun datar yang berlandaskan teori Bruner, yaitu tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV SD sebagai pengguna dalam uji coba terbatas, siswa dipilih sesuai kebutuhan uji coba pengembangan. Validasi media dilakukan oleh dosen PGSD sebagai ahli dalam bidang media yang menilai aspek tampilan, desain, dan interaktivitas, serta guru wali kelas IV sekolah dasar sebagai ahli dalam bidang materi yang menilai kesesuaian dan relevansi konten pembelajaran.

Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan ahli materi sebagai dasar penilaian dan revisi produk, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Lembar validasi ahli dan angket respon siswa menggunakan skala Likert, sedangkan data dianalisis dengan menghitung persentase jawaban responden dan dikonversi dalam

kriteria kelayakan sesuai dengan Tabel 1 (Mahuda dkk,. 2020; Mahuda, Meilisa, dan Nasrullah 2021).

Tabel 1. Tingkat Penilaian Dan Kualifikasi Penilaian

Persentase Kelayakan	Kevalidan	Kepraktisan
P ≤ 20	Tidak Valid	Tidak Praktis
20 < P ≤ 40	Kurang Valid	Kurang Praktis
40 < P ≤ 60	Cukup Valid	Cukup Praktis
60 < P ≤ 80	Valid	Praktis
P ≥ 80	Sangat Valid	Sangat Praktis

Sumber: Mahuda dkk,. 2020; dalam Mahuda, Meilisa, dan Nasrullah 2021

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini Adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Adapun uraian hasil dari kelima tahapan tersebut Adalah sebagai berikut:

a) Tahapan *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dalam model ADDIE yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan media. Berdasarkan hasil observasi awal dan kajian pustaka terhadap pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya materi ciri-ciri bangun datar kelas IV, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Metode ini cenderung kurang menarik di era digital dan menyebabkan siswa cepat jenuh, kurang termotivasi, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak (Arsyad dkk., 2024).

Siswa sekolah dasar berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan interaktif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar mampu mendukung pemahaman konsep secara optimal (Nurhalida, Rafiqa, & Aini, 2025). Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika.

Seiring perkembangan teknologi, tersedia berbagai platform yang dapat dimanfaatkan, salah satunya Canva. Canva merupakan aplikasi yang memungkinkan guru merancang

media pembelajaran secara kreatif dan interaktif, mudah digunakan oleh berbagai kalangan, serta tidak memerlukan keahlian teknis khusus (Nisa, Ainia & Nur, 2025). Selain itu, analisis kebutuhan media juga mempertimbangkan teori Bruner yang menekankan tiga tahap representasi belajar, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar belum sepenuhnya menerapkan tahapan tersebut secara sistematis, sehingga diperlukan media yang dapat mendukung ketiga tahap representasi tersebut.

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka, khususnya Capaian Pembelajaran Fase B mata pelajaran matematika, yang menekankan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, mengelompokkan, dan menjelaskan karakteristik bangun datar serta mengaitkannya dengan objek di lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil analisis kurikulum tersebut, analisis materi difokuskan pada karakteristik bangun datar karena materi ini sesuai untuk disajikan melalui pendekatan konkret, visual, dan simbolik.

Dengan demikian, tahap *analysis* menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva yang berlandaskan teori Bruner. Media ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan metode ceramah, menumbuhkan minat dan partisipasi siswa, serta membantu siswa memahami karakteristik bangun datar secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran di sekolah dasar.

b) Tahap Design

Pada tahap *design*, peneliti menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Materi yang dikembangkan difokuskan pada karakteristik bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar, yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka serta didukung oleh buku teks dan literatur yang relevan.

Materi disusun ke dalam beberapa subtopik secara bertahap, meliputi pengenalan bangun datar melalui benda konkret di lingkungan sekitar, definisi bangun datar, ciri-ciri umum bangun datar, pengertian sisi dan sudut, serta ciri-ciri masing-masing

bangun datar. Penyusunan subtopik ini dirancang untuk mengarahkan siswa dari pengalaman belajar konkret menuju pemahaman abstrak sesuai dengan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik dalam teori Bruner.

Media pembelajaran kemudian dirancang menggunakan platform Canva dengan menyusun skema tampilan yang mencakup halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, dan latihan. Desain antarmuka memperhatikan pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan tata letak agar menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain desain visual, disiapkan pula aset pendukung seperti gambar bangun datar, ilustrasi objek konkret, ikon, dan animasi sederhana untuk memperkuat representasi visual pada tahap ikonik dan simbolik. Elemen interaktivitas, seperti tombol navigasi, kegiatan pengamatan, dan latihan sederhana, juga dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi oleh guru sebagai ahli materi, serta angket respons siswa. Hasil tahap *design* berupa rancangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva yang sistematis dan terstruktur, yang menjadi pedoman utama dalam tahap *development* agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, teori Bruner, serta kebutuhan siswa sekolah dasar.

c) Tahap *Development*

Pada tahap *development*, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva dilakukan berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap design serta berlandaskan teori Bruner yang meliputi tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik.

Media pembelajaran diawali dengan halaman pembuka yang menampilkan judul “BENDARA” (Belajar Bangun Datar Ceria) beserta identitas materi.



Gambar 1. Halaman Pembuka

Berdasarkan Gambar 1, halaman ini dirancang dengan tampilan visual yang menarik melalui penggunaan warna cerah, ilustrasi bangun datar, dan jenis huruf yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga berfungsi sebagai pengantar sekaligus menarik perhatian siswa.

Selanjutnya, media dilengkapi dengan halaman menu utama yang berisi fitur kompetensi pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis, proyek, dan refleksi.



Gambar 2. Halaman Menu

Berdasarkan Gambar 2, halaman menu disusun secara sederhana dan sistematis serta dilengkapi tombol navigasi interaktif agar mudah digunakan oleh siswa.

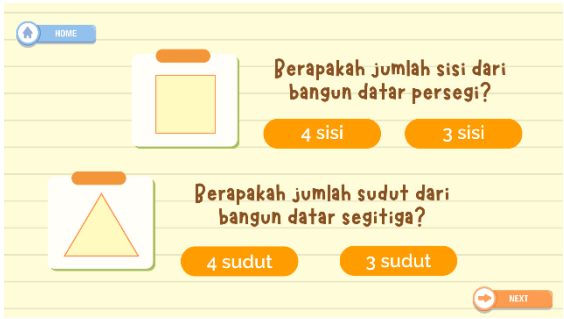
Berdasarkan Gambar 2 pada fitur materi, terdapat penyajian konten disusun secara bertahap sesuai teori Bruner.



Gambar 4. Tahap Enaktif



Gambar 5. Tahap Ikonik



Gambar 6. Tahap Simbolik

Materi diawali dengan pengenalan bangun datar melalui benda konkret di lingkungan sekitar siswa (tahap enaktif) pada Gambar 4, dilanjutkan dengan penjelasan visual menggunakan gambar dan ilustrasi (tahap ikonik) pada Gambar 5, serta pembahasan ciri-ciri masing-masing

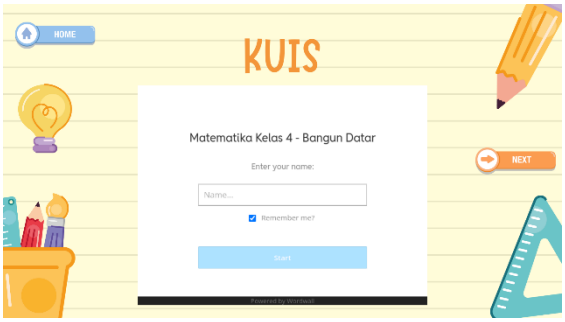
bangun datar menggunakan istilah dan simbol sederhana (tahap simbolik) pada Gambar 6. Materi didukung oleh ilustrasi, animasi ringan, dan contoh kontekstual untuk memudahkan pemahaman siswa.

Berdasarkan Gambar 7, media juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang relevan untuk memperjelas konsep dan menambah variasi penyampaian materi.



Gambar 7. Video Pembelajaran

Selain itu, berdasarkan Gambar 8 disediakan halaman kuis interaktif berbasis Wordwall berupa pilihan ganda.



Gambar 8. Halaman Kuis

Terakhir pada bagian refleksi terdapat dalam Gambar 9, siswa diajak mengungkapkan pemahaman dan pengalaman belajar setelah menggunakan media.



Gambar 9. Refleksi

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Proses validasi dilakukan melalui pengisian lembar penilaian yang berisi sejumlah indikator penilaian. Validasi ahli media dilakukan oleh dalam dosen PGSD, sedangkan ahli materi oleh guru wali kelas IV sekolah dasar yang sudah ahli dalam bidang matematika. Hasil penilaian dari validator kemudian direkap dan disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	92,4%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	95,1%	Sangat Valid
	Rata-rata	93,75%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian yang diberikan oleh para ahli, baik ahli

media maupun ahli materi dinyatakan sangat valid dan layak digunakan, dengan revisi beberapa saran perbaikan sebagai dasar penyempurnaan. Ahli media menyarankan agar disediakan akses kuis lebih mudah. Selain itu, soal kuis perlu disusun secara bertahap, mulai dari pemahaman dasar hingga ke HOTS. Ahli media juga merekomendasikan penambahan proyek kelompok sesuai dengan tahap representasi teori Bruner. Sementara itu, ahli materi memberikan masukan agar materi pembelajaran disajikan lebih jelas dan terperinci pada setiap subtopik. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan pada media dan materi pembelajaran sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli.

Dengan demikian, tahap *development* menghasilkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva yang sesuai dengan capaian pembelajaran fase B, tujuan pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan siswa, dan berlandasan teori Bruner, serta siap diterapkan pada tahap *implementation.*

d) Tahap *Implementation*

Setelah media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar dikembangkan dan divalidasi oleh dosen sebagai ahli media dan guru sebagai ahli media dinyatakan layak digunakan, media tersebut diujicobakan secara terbatas kepada 28 siswa kelas IV sekolah dasar sebagai pengguna media.

Uji coba dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran matematika dengan pendampingan guru wali kelas IV sekolah dasar. Media diakses melalui Canva yang ditampilkan oleh peneliti dan digunakan siswa melalui perangkat yang tersedia, seperti laptop atau *smartphone*. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan media, termasuk navigasi menu dan aktivitas yang harus dilakukan siswa.

Selama proses pembelajaran, siswa menggunakan media untuk mempelajari materi ciri-ciri bangun datar secara bertahap dengan mengamati tampilan visual, menonton video pembelajaran, serta mengerjakan kuis dan proyek sederhana. Peneliti berperan sebagai fasilitator yang memantau keterlibatan

dan respons siswa selama penggunaan media.



Gambar 10. Proses uji coba media pembelajaran

Setelah uji coba, dilakukan pengukuran tingkat kepraktisan media melalui lembar angket respons siswa yang mencakup aspek media, materi, dan manfaat media dalam pembelajaran. Adapun rekapitulasi penilaian lembar angket respon siswa terhadap tingkat kepraktisan produk disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Tingkat Kepraktisan Produk

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Media	79,26%	Praktis
2	Materi	80,65%	Sangat Praktis
3	Manfaat	83,63%	Sangat Praktis
Rata-Rata		81,18%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3 hasil rekapitulasi menunjukkan rata-rata persentase respons siswa sebesar 81,18%, yang termasuk dalam kategori (sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat dalam membantu pemahaman siswa.

Pada tahap *implementation* ini, fokus utama adalah mengevaluasi kepraktisan media, kemudahan penggunaan, serta respons siswa. Hasil tahap ini digunakan sebagai dasar pelaksanaan tahap *evaluation* untuk penyempurnaan media sebelum diterapkan secara lebih luas.

e) Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* bertujuan menilai keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar serta melakukan perbaikan akhir berdasarkan masukan dari para ahli. Evaluasi difokuskan pada aspek media dan konten agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar dan selaras dengan teori Bruner.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan. Meskipun demikian, ahli media dan ahli materi memberikan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan

kualitas media, antara lain terkait kemudahan akses kuis, tingkat kesulitan soal, penguatan aktivitas berbasis pengalaman langsung, serta kejelasan materi. Berdasarkan saran dan masukan, peneliti melakukan tindak lanjut perbaikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Saran dan Tindak Lanjut Hasil Validasi

No	Validator	Saran	Tindak Lanjut
1	Ahli Media	Menyediakan akses kuis tautan langsung	Menambahkan tautan langsung kuis agar mudah diakses siswa
2	Ahli Media	Soal kuis bertahap dari mudah hingga HOTS	Menyusun kuis bertahap dari mudah hingga HOTS
3	Ahli Media	Menambahkan proyek berbasis teori Bruner	Menambahkan proyek pengamatan bangun datar di lingkungan sekitar.
4	Ahli Materi	Materi perlu diperjelas dan terperinci	Memperjelas dan merinci materi pada setiap subtopik

Berdasarkan Tabel 4 perbaikan yang dilakukan menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya menekankan aspek visual, tetapi juga makna pembelajaran bagi siswa. Media yang dirancang agar mudah diakses, memiliki urutan soal yang sistematis, serta menyediakan aktivitas yang mendorong pengalaman konkret sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hayati (2022) menyebutkan bahwa Canva merupakan solusi inovatif, efektif, dan efisien dalam pengembangan media pembelajaran di era digital. Selain itu, karakteristik media yang mendukung pembelajaran mandiri, fleksibel, menarik, dan mudah dinavigasi sejalan dengan temuan Nurhalimah, Amprasto, dan Nirmala (2025) yang menunjukkan bahwa media interaktif berbantuan Canva mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penambahan proyek kelompok yang berlandaskan teori Bruner turut memperkuat pengalaman belajar yang sistematis dan bermakna. Pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dengan benda konkret terbukti dapat menumbuhkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika, khususnya pada materi bangun datar (Ndoen, 2021).

Berdasarkan hasil *evaluation* dan dukungan penelitian terdahulu, media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar dinyatakan layak digunakan serta mampu menunjang pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Hasil evaluasi ini sejalan dengan temuan Gustin, Disurya, dan Tanzimah (2025) yang menyatakan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran *Digital Smart Book* berbasis aplikasi Canva pada materi bangun datar untuk kelas IV SD Negeri 4 Pulau Rimau memperoleh hasil yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva pada materi ciri-ciri bangun datar yang berlandaskan teori Bruner berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media ini disusun secara bertahap sesuai dengan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik, sehingga selaras dengan karakteristik berpikir konkret siswa sekolah dasar dan Kurikulum Merdeka.

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase 92,4% dari ahli media dan 95,1% dari ahli materi, serta rata-rata 93,75% yang termasuk kategori (sangat valid). Uji coba terbatas kepada 28 siswa kelas IV menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik, dengan rata-rata respon siswa sebesar 81,18% yang termasuk kategori (sangat praktis).

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif matematika berbasis Canva dinyatakan layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika disekolah dasar serta mampu mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa sesuai dengan teori Bruner, meskipun belum mengukur peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D., Jayanti & Suryani, I. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*

STKIP Subang, 9(3), 797-810. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356

Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiyansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil belajar siswa dengan metode ceramah dan metode audio-visual dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran,* 2(2), 661-666.

Gustin, A., Disurya, R., & Tanzimah, T. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital smart book berbantuan aplikasi Canva pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 4 Pulau Rimau. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 233-242. https://doi.org/10.51878/elementary.v5i2.5312

Halimah, E. N., Sari, A. P., Herlina, L., & Rofiki, I. (2024). Efektivitas media interaktif berbasis Canva untuk melatih berpikir kritis siswa sekolah dasar pada Materi geometri. *Proceedings Series of Educational Studies,* (6), 103-109.

Hayati, T. U. F. (2022). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.

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

Ndoen, E. (2021). Aplikasi teori Jerome Brunner dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran geometri matematika kelas III SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2391-2400. 10.47492/jip.v2i8.1119

Nisa, I., Ainia, N., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan*

Pendidikan dan Pembelajaran, 2(02), 67-77. https://doi.org/10.70294/9fga4682

Nurhalida, S., Rafiqa, S., & Aini, I. Q. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya,* 1(1), 96-108.

Nurhalimah, N., Amprasto, A., & Nirmala, S. D. (2025). Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan Canva terintegrasi pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(10), 4646-4655. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i10.2971

Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Syahira, K., Alfiyyah, R. A., & Putri, H. E (2025). Analisis teori belajar Bruner untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. *de Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika,* *8*(1), 10-21. https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2254

Safari, Y. & Inayah, Y. (2024). Penerapan teori Bruner dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar dengan pendekatan kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan: SEROJA,* 3(1), 156-164.

Sihombing, N., Halena, M., & Sofiyah, K. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika khususnya disekolah SD/MI. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru,* 4(1), 15-26. https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080

Yusria, V. A., & Ningsih, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran bangun datar kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,* 9(04), 234-243. https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.22495