

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS CANVA DAN GENIALLY DENGAN
MODEL ADDIE DALAM MATERI ANALISIS DATA DENGAN PENDEKATAN
TEORI BELAJAR BRUNER PADA SEKOLAH DASAR**

Melani Fitri Nurdiantiny¹, Azzahra Nurul Aini², Safira Pelita Herly Maesy³, Alfiana
Nurussama⁴, Hafiziani Eka Putri⁵.

¹²³⁴Universitas Pendidikan Indonesia

¹melani.fitri.05@upi.edu, ²azzahranurulaini@upi.edu, ³safirapelita@upi.edu,
⁴alfiana.nurussama@upi.edu, ⁵hafizianiekaputri@upi.edu.

ABSTRACT

This study was motivated by the need for engaging and interactive digital mathematics learning media to support the learning process of first grade elementary school students, particularly in data analysis topics. The study aimed to examine the validity and practicality of Canva- and Genially-based mathematics learning media developed using Bruner's Learning Theory. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of material experts, media experts, and first grade elementary school students. Data were collected using expert validation sheets and student response questionnaires. The results showed that the learning media achieved an average validity score of 92.56%, categorized as very valid, and a practicality score of 90.43%, categorized as very practical. These findings indicate that the developed media is feasible and can help support contextual, visual, and interactive mathematics learning. The implication of this study is the availability of digital learning media that facilitates teachers and students in the implementation of data analysis learning in elementary schools.

Keywords: *Canva Based Media Development, Data Analysis Material, Bruner's Learning Theory Approach, ADDIE Model.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran matematika digital yang menarik dan interaktif untuk membantu proses pembelajaran siswa kelas I Sekolah Dasar, khususnya pada materi analisis data. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis Canva dan Genially yang dikembangkan berdasarkan Teori Belajar Bruner. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan siswa kelas I Sekolah Dasar. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai kevalidan rata-rata sebesar 92,56% dengan kategori sangat valid dan tingkat kepraktisan sebesar 90,43% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang

dikembangkan layak digunakan dan dapat membantu proses pembelajaran matematika yang bersifat kontekstual, visual, dan interaktif. Implikasi penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran digital yang dapat memfasilitasi guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran analisis data di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media Berbasis Canva, Materi Analisis Data, Pendekatan Teori Belajar Bruner, Model ADDIE.

A. Pendahuluan

Pada zaman sekarang, semua generasi memiliki telepon seluler cerdas. Telepon seluler cerdas ini digunakan juga di dalam dunia pendidikan, terutama untuk pengembangan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD), seperti metode, model, dan media digital. Media pembelajaran yang sering digunakan pada masa sekarang adalah Canva dan Genially. Menurut Robianto, Wahono, & Marsono (2019) dalam Mahuda, dkk., (2021) media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) digunakan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, dengan ini belajar menjadi lebih menarik, mudah, dan interaktif, sehingga belajar menjadi efektif, efisien, dan sistematis. Banyak mata pelajaran yang sudah memakai media pembelajaran, seperti Matematika pada materi analisis data.

Menurut Anafi, dkk., (2021) penyampaian mata pelajaran

Matematika dengan media berbasis Canva bagi siswa SD kelas 1 perlu adanya pengembangan. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan yaitu ADDIE. Menurut Hayya & Widyasari (2021) Model ADDIE memiliki tahapan-tahapan pengembangan, yaitu: analysis (analisis), design (perencanaan), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi).

Kemudian diintegrasikan ke dalam Teori Belajar Bruner melalui 3 tahapan, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik (Juliharti dkk., 2023). Pada tahap enaktif, siswa belajar melalui tindakan fisik dan benda konkret, misalnya belajar menggunakan benda, makanan, dan pakaian dengan nyata. Pada tahap ikonik, siswa belajar menggunakan visual, seperti gambar. Pada tahap simbolik, siswa sudah bisa menggunakan simbol-simbol dalam Matematika.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fermansyah dkk

(2025), pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva dan Genially dengan menggunakan model ADDIE dapat meningkatkan kualitas pemahaman konsep dan kreatifitas siswa kelas II sekolah dasar dalam mempelajari materi bangun datar. Di sisi lain, Abellia, Jayanti, dan Suryani (2025) menyebutkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan menggunakan pendekatan Problem Based Learning (PBL) terbukti dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami konsep secara kontekstual sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Kedua penelitian menunjukan bahwa penggunaan media berbasis digital Canva dalam proses pembelajaran matematika tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan model ADDIE terbukti efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, artikel ini berusaha melanjutkan dan memperdalam analisis dengan

mengembangkan pembelajaran matematika untuk siswa kelas I SD berdasarkan teori Bruner melalui media berbasis Canva dengan menggunakan model ADDIE. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang kontekstual bagi siswa yang baru memasuki sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk: a) menguji validitas media pembelajaran matematika berbasis Canva; dan b) menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis Canva untuk siswa kelas 1 SD dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan menggunakan model ADDIE. Model ini dipilih karena terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap memberikan panduan yang sistematis dalam proses pembuatan media pembelajaran, mulai dari perencanaan awal hingga dihasilkan produk yang siap digunakan di kelas. Penggunaan model ini membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Apriani et al., 2025).

Keunikan atau novelty dari penelitian ini adalah penerapan Teori Bruner dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif, dengan materi mengenal diagram di Sekolah Dasar. Teori Bruner menekankan pentingnya pembelajaran yang berlangsung melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Penggunaan Canva sebagai media desain interaktif membuat siswa dapat belajar secara visual, juga menjadi inovasi karena memudahkan guru dalam menyajikan materi Matematika dasar dengan cara yang menarik dan mendukung pembelajaran aktif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran matematika berbasis Canva dan Genially pada materi Analisis Data di Sekolah Dasar. Pengembangan media dilakukan dengan mengacu pada teori belajar Bruner dan model ADDIE.

Model ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu Analyze, Design,

Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas I SD Plus Al-Barokah, ahli materi, dan ahli media. Objek penelitian adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Genially pada materi PANDA (Pembelajaran Analisis Data).

a. Analyze (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar pada materi Analisis Data kelas I. Analisis meliputi analisis kurikulum, materi, karakteristik siswa, dan media pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa materi Analisis Data memerlukan dukungan visual agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar. Siswa lebih tertarik

pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum memanfaatkan media digital interaktif secara optimal, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan Genially.

b. Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kegiatan perancangan meliputi penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan dan penjabaran materi, penyusunan alur penyajian media (storyboard), serta perancangan tampilan media pembelajaran.

Perancangan media didasarkan pada Teori Belajar Bruner, sehingga penyajian materi disusun secara bertahap melalui tahap enaktif, ikonik, hingga simbolik. Media dirancang dalam bentuk media interaktif dengan memanfaatkan platform Canva dan Genially. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons siswa untuk

mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.

c. Development

(Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap penerapan rancangan media pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, media pembelajaran direalisasikan dengan memanfaatkan Canva sebagai sarana perancangan visual dan Genially sebagai platform interaktivitas. Media dirancang dengan tampilan menarik, dilengkapi ilustrasi, animasi sederhana, musik pendukung, serta latihan soal yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar.

Media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidannya. Validasi ahli materi menilai kesesuaian dan ketepatan isi pembelajaran, sedangkan validasi ahli media menilai aspek desain, tampilan, dan interaktivitas. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar revisi produk, dan hasil penilaian dianalisis menggunakan skala persentase untuk

menentukan kriteria kevalidan media pembelajaran

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan setelah media pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Pada tahap ini, media pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran matematika melalui uji coba kepada subjek penelitian dan digunakan sebagai alat bantu selama kegiatan belajar mengajar. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan media pembelajaran di kelas.

e. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir untuk menilai keseluruhan proses pengembangan media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi formatif pada setiap tahapan ADDIE serta evaluasi akhir terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif digunakan sebagai dasar perbaikan media berdasarkan masukan ahli dan hasil uji coba terbatas. Evaluasi akhir difokuskan pada penilaian kevalidan dan

kepraktisan media pembelajaran berbasis Canva dan Genially. Hasil evaluasi digunakan untuk penyempurnaan produk sehingga media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Analisis Data di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Tingkat penilaian dan kualifikasi penilaian.

Presentase	Kriteria	Kelayakan
Kelayakan	Kevalidan	Kelayakan
$P \leq 20$	Tidak Valid	Tidak Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Valid	Kurang Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Valid	Cukup Praktis
$60 < P \leq 80$	Valid	Praktis
$P \geq 80$	Sangat Valid	Sangat Praktis

Tabel 2. Kriteria nilai N-gain.

Rentang Nilai	Kriteria
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,3$	Rendah

Keterangan:

N-gain = normalitas gain

S post = rata-rata skor posttest

S pre = rata-rata skor pretest

S maks = skor maksimal

Nilai N-gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan Tabel 2.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun rincian hasil dari setiap tahapan adalah sebagai berikut:

A. Tahapan Analisis (*Analyze*)

Tahap pertama yang dilakukan adalah tahap analisis sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang akan dirancang. Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku. Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari matematika, terutama dalam memahami materi analisis data yang cukup abstrak untuk siswa kelas rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik kurang mampu memahami konsep penyajian data dalam bentuk diagram batang,

sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih mudah dipahami, menarik, dan interaktif.

Selain itu, peneliti juga menganalisis materi analisis data yang akan dikembangkan dengan mengacu pada kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Materi akan lebih difokuskan pada pengenalan diagram batang, yang dirancang menyesuaikan dengan referensi dari beberapa buku matematika. Analisis ini bertujuan untuk memastikan materi yang akan dikembangkan dapat mendukung kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal-soal matematika, sehingga perlu penyesuaian materi dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.

Peneliti juga akan menganalisis media dan teknologi yang akan digunakan untuk merancang media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis, aplikasi Canva dan Genially dipilih karena memenuhi kriteria yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran interaktif, seperti penyajian visual yang menarik, integrasi elemen multimedia, serta kemudahan mengakses bagi pengguna. Analisis ini menjadi tolak

ukur dalam perancangan *storyboard* dan pengembangan produk awal media pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

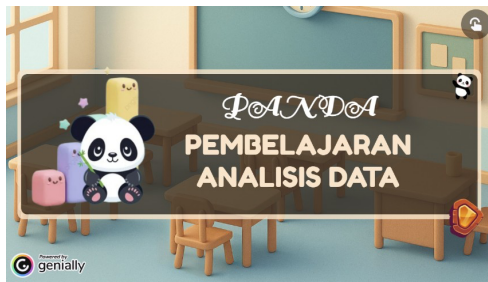
B. Tahapan Perancangan (Design)

Pada tahap ini dihasilkan produk awal berupa *storyboard* atau rancangan produk yang disesuaikan dengan hasil analisis yang telah dilakukan (Mahuda dkk., 2021). Materi yang dipilih berfokus pada topik Pembelajaran Analisis Data, khususnya pengenalan diagram batang, yang disusun berdasarkan referensi dari beberapa buku Matematika. Pada tahap pengembangan ini, peneliti mulai mengunduh aplikasi Canva dan memanfaatkan website Genially untuk merancang tampilan layout media, meliputi halaman awal (*start page*), *home page*, serta menu-menu lain yang tersedia pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan berbagai aset pendukung seperti elemen, gambar, musik, dan video yang digunakan dalam pembuatan tombol, background, serta kelengkapan materi pembelajaran. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini

meliputi lembar validasi media yang diisi oleh dosen PGSD pada mata pelajaran Matematika serta guru kelas yang memiliki keahlian pada materi yang dikembangkan. Selain itu, digunakan angket respons siswa yang disusun berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematika, dengan mengacu pada kurikulum, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.

C. Tahapan Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan (*development*), seluruh rancangan media dan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya diwujudkan menjadi produk media pembelajaran yang lengkap dan siap untuk melalui proses validasi. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva dan Genially pada materi Analisis Data untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran matematika melalui penyajian visual yang menarik serta interaksi sederhana yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.



Gambar 1. Start page

Media pembelajaran diawali dengan halaman pembuka (start page) yang dirancang secara atraktif sebagai identitas media sekaligus sarana untuk menarik minat awal siswa terhadap materi pembelajaran. Tampilan awal tersebut dilengkapi dengan ilustrasi, perpaduan warna yang menarik, dan ikon sederhana yang ramah bagi siswa Sekolah Dasar serta terdapat judul materi PANDA (Pembelajaran Analisis Data) (Gambar 1).



Gambar 2. Home page

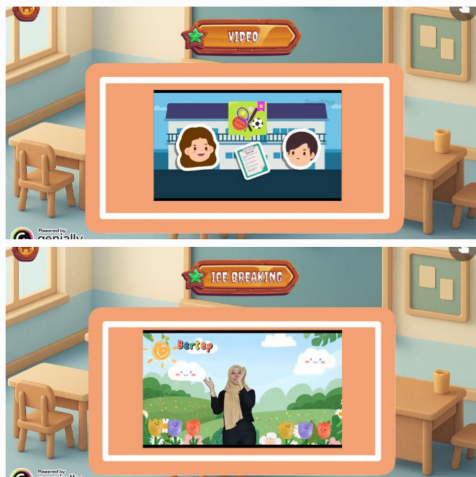
Selanjutnya, media dilengkapi dengan menu navigasi (home page) yang dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna. Menu yang tersedia mencakup kompetensi pembelajaran, materi inti, motivasi belajar, video pemantik pembelajaran,

video ice breaking, serta kuis atau latihan soal interaktif. bagian ini juga dilengkapi dengan keterangan petunjuk penggunaan dan profil pengembang (Gambar 2).



Gambar 3. Kuis

Dalam penyajian materi, media pembelajaran dikembangkan dengan mengacu pada Teori Belajar Bruner melalui tiga tahapan pembelajaran. Tahap enaktif disajikan melalui pengenalan data yang bersumber dari konteks kehidupan sehari-hari siswa, seperti data sederhana yang sering ditemui di lingkungan sekitar. Tahap ikonik ditampilkan melalui contoh visual, berupa gambar, ilustrasi, dan penyajian diagram batang sederhana yang membantu siswa memahami cara utama dalam menganalisis data secara visual (Gambar 3).



Gambar 4. Video pembelajaran

Selanjutnya, tahap simbolik disajikan melalui penggunaan angka, simbol, serta penyajian data dalam bentuk diagram yang lebih terstruktur. Sebagai bentuk penguatan materi, media pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran yang diintegrasikan melalui tautan (Gambar 4). Penyajian video ini tidak hanya berfungsi untuk memperjelas konsep yang dipelajari, tetapi juga dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual dan penyampaian materi yang menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 5. Kuis

Pada bagian akhir media pembelajaran, disediakan kuis interaktif yang disajikan dalam bentuk cerita sederhana disertai ilustrasi visual untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi analisis data. Penyajian kuis dirancang kontekstual dan menarik agar siswa lebih mudah memahami permasalahan yang diberikan. Media pembelajaran dikembangkan berbasis web yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat android maupun perangkat lainnya (Gambar 5). Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah pelaksanaan validasi produk untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dihasilkan. Proses validasi melibatkan ahli materi, yaitu guru kelas yang memiliki pengalaman dalam pembelajaran matematika Sekolah

Dasar, serta ahli media, yaitu dosen yang memiliki keahlian dalam pengembangan media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, kualitas tampilan visual, serta kemudahan penggunaan media

Tabel 3. Rekapitulasi hasil penilaian para ahli.

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	91,24%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	93,18%	Sangat Valid
Rata-rata		92,56%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi yang ditampilkan pada Tabel 3, media pembelajaran memperoleh persentase penilaian sebesar 91,24% dari ahli materi dan 93,18% dari ahli media. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata kevalidan sebesar 92,56%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan yang dilakukan bersifat penyempurnaan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria

kelayakan baik dari segi isi materi maupun desain pembelajaran.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Mahaputri et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis Genially dan Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Peningkatan tersebut tercermin dari antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep penyajian data, didukung oleh tampilan visual yang menarik serta navigasi yang mudah dipahami. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan tampilan visual yang interaktif dan penerapan tahapan enaktif serta ikonik dalam Teori Belajar Bruner mampu membantu siswa memahami konsep analisis data secara bertahap sekaligus mendorong kemandirian belajar siswa kelas I. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan selaras dengan perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar tanpa menyebabkan beban kognitif berlebih. Meskipun media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini telah mencapai kategori sangat valid,

peneliti tetap memperhatikan masukan dari para validator, terutama terkait penyempurnaan keringkasan materi agar media dapat dioptimalkan pada tahap implementasi selanjutnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal.

D. Tahapan Implementasi (Implementation)



Gambar 6. Uji coba produk kepada subjek penelitian.

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta dinyatakan layak untuk digunakan. Produk media pembelajaran selanjutnya diujicobakan kepada subjek penelitian dalam skala kecil dengan tujuan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran

(Gambar 6). Media pembelajaran yang dikembangkan tersedia dalam dua bentuk, yaitu aplikasi berbasis android dengan format aplikasi dan media berbasis web. Aplikasi disimpan ke dalam Google Drive dan tautan akses dibagikan kepada subjek penelitian untuk diunduh dan diinstal pada perangkat smartphone masing-masing. Sementara itu, media berbasis web dapat diakses secara langsung melalui tautan yang telah disediakan.

Tabel 4. Rekapitulasi penilaian respon mahasiswa terhadap tingkat kepraktisan produk

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Media	96,30%	Sangat Praktis
2.	Materi	83,33%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	91,67%	Sangat Praktis
	Rata-rata	90,43%	Sangat Praktis

Setelah pelaksanaan uji coba, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui pengisian angket respons mahasiswa. Hasil rekapitulasi angket menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90,43% yang

termasuk dalam kategori sangat praktis. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Matematika yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada kurikulum yang berlaku. Media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih visual dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diikuti.

Selain itu, penggunaan media berbasis android dan web memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pada tahap ini, fokus penilaian lebih diarahkan pada kepraktisan dan keterlaksanaan media, bukan pada pengukuran peningkatan kemampuan siswa.

E. Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi sekaligus tahap akhir dilakukan guna menilai kualitas, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam bentuk formatif, yaitu evaluasi yang berlangsung pada setiap pengembangan produk untuk memperoleh saran sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran.

Evaluasi yang pertama kali dilakukan adalah proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Evaluasi ahli materi dilakukan guna menyesuaikan materi dengan kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta ketepatan konsep dan kejelasan bahasa yang digunakan. Selanjutnya, pada validasi ahli media dititikberatkan pada aspek desain tampilan, kualitas visual, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Genially. Hasil validasi dengan ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berada

pada kategori sangat valid, sehingga sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan perbaikan yang bersifat penyempurnaan sesuai saran validator.

Evaluasi selanjutnya adalah tahap implementasi melalui uji coba dengan subjek penelitian. Pada tahap ini, evaluasi dititikberatkan pada aspek kepraktisan dan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Data evaluasi diperoleh dengan pengisian angket respons pengguna yang mencakup aspek media, materi, dan manfaat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga media dapat dengan mudah digunakan dalam membantu proses pembelajaran, serta dapat memberikan manfaat yang nyata bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, media pembelajaran matematika interaktif

yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi validitas dan kepraktisan. Meskipun demikian, peneliti tetap mempertimbangkan masukan saran dari hasil evaluasi untuk melakukan penyempurnaan, khususnya pada keringkasan penyajian materi dan optimalisasi tampilan agar media pembelajaran dapat digunakan secara lebih efektif. Evaluasi ini menjadi dasar dalam memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis Canva dan Genially pada materi analisis data untuk siswa kelas I Sekolah Dasar yang dikembangkan dengan model ADDIE dan berlandaskan Teori Belajar Bruner dinyatakan sangat valid dan sangat praktis. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli media

yang berada pada kategori sangat valid, serta hasil angket respons siswa yang menunjukkan kategori sangat praktis. Media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran matematika yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual. Penggunaan media ini dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa memahami konsep analisis data sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pendukung dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, P. E., Giri, I. M. A., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan media pembelajaran Pop Up Book dengan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPAS pada siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 12-12. Doi: <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1705>.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, IP (2021). Pengembangan media pembelajaran model addie menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Institut Pendidikan dan Pengembangan*, 9(4), 433–438.
- Hayya, A. S. F., & Widyasari, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran audio berbasis podcast dengan model addie pada pembelajaran bahasa indonesia materi dongeng untuk siswa kelas III SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 160-165. doi: <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p160-165>.
- Juliharti, L., Fitria, Y., & Amini, R. (2023). Analisis teori pembelajaran bruner terhadap berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 750-759. doi: <https://doi.org/10.23969/literasi.v13i2.8221>.

Mahaputri, S. D., Budhiman, A., & Sari, F. P (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Genially berbantuan Canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi sumber daya alam di Sekolah Dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 1727-1734). doi:

<https://doi.org/10.20961/shes.v8i3.107436>

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. doi: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.