PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MEDIA CANVA INTERAKTIF PADA MATERI PENGUKURAN PANJANG BENDA

Munifa Sahla Adhitia[1], Nasya Putry Kusumah[2], Putri Ayu Resfani[3], Alfiana Nurussama[4] Hafiziani Eka Putri[5]
[12345]PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
[1]munifasahla60@upi.edu, [2]nasyaputryk@upi.edu, [3]putriayursfni@upi.edu, [4]alfiana.nurussama@upi.edu [5]hafizianiekaputri@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility and practicality of interactive Canva-based mathematics learning media on the topic of length measurement for third-grade elementary school students. The research employed a qualitative descriptive method using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The learning media was developed based on Bruner's learning theory, incorporating enactive, iconic, and symbolic stages to support students' understanding from concrete to abstract concepts. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and classroom observations. The results of expert validation showed an average feasibility score of 94% indicating that the media was categorized as very valid. In addition, student responses showed a practicality score of 85,83%, categorized as very practical. These findings indicate that the interactive Canva-based learning media is visually attractive, easy to use, and effective in facilitating students' understanding of length measurement. However, minor technical revisions were required, particularly related to audio clarity and sound variation. Overall, the developed learning media is feasible to be used as an alternative learning resource in elementary mathematics instruction.

Keywords: Mathematics, Canva Media, Interactive Canva, Measuring the Length of Objects, Bruner's Theory

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva pada materi pengukuran panjang di kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran dikembangkan berdasarkan Teori Bruner yang mencakup tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik untuk mendukung pemahaman siswa dari konsep konkret ke abstrak. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon siswa, serta observasi pembelajaran. Hasil

validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, hasil respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,83% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta efektif dalam membantu siswa memahami konsep pengukuran panjang. Meskipun demikian, masih diperlukan perbaikan teknis minor pada aspek audio, khususnya terkait kejernihan dan variasi suara. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Matematika, Media Canva, Canva Interaktif, Pengukuran Panjang Benda, Teori Bruner

A. Pendahuluan

Matematika merupakan bidang ilmu dasar yang diajarkan di tingkat dasar, mencakup materi mengenai bilangan, ukuran ruang, serta cara penyelesaian masalah (Layinnatussyifa dkk., 2025). Mata pelajaran matematika sangat diperlukan. Disampaikan kepada siswa agar memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan inovatif serta memiliki keterampilan untuk berkolaborasi. Untuk menangani masalah tersebut, sangat diperlukan perbaikan tambahan pada strategi dan pendekatan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu materi paling awal di pembelajaran matematika SD adalah pengukuran panjang objek, yang menurut para ahli harus dimulai dengan membandingkan panjang, di mana siswa melakukan perbandingan secara langsung (*covering* atau *matching*). Konsep ini sejalan dengan Teori Bruner, yang merupakan teori pembelajaran kognitif yang menekankan bahwa proses belajar harus melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif (pengalaman langsung dengan objek), ikonik (visualisasi/gambar), dan simbolik (menggunakan simbol matematika). Mengingat betapa pentingnya pengalaman konkret dari visual bagi siswa sekolah dasar, di era digital saat ini, para guru didorong untuk memanfaatkan teknologi. Aplikasi Canva menjadi pilihan yang populer dan efektif untuk guru karena menawarkan berbagai *template*, gambar, dan audio untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti video atau presentasi, yang mudah diakses melalui browser atau *smartphone*. Pengguna media interaktif yang berbasis Canva sangat bermanfaat untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak tentang pengukuran panjang objek, sehingga dapat membantu pemahaman siswa mengenai konsep tersebut sesuai dengan tahap ikonik dan simbolik dalam Teori Bruner.

Penelitian Rahayu dkk. (2025) mengindikasikan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika siswa pada materi pengukuran panjang disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang efektif dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang konkret serta menarik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri materi pengukuran dapat membantu siswa memahami konsep satuan panjang dengan lebih kontekstual dan meningkatkan hasil belajar mereka. Penemuan ini sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran Canva yang interaktif pada materi pengukuran panjang objek sebagai pilihan media visual dan interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menguji validitas dan mengevaluasi seberapa praktisnya media pembelajaran interaktif digital berbasis Canva interaktif dalam materi pengukuran panjang objek di pendidikan dasar, di mana evaluasi kepraktisan dari respon siswa ini didasarkan pada kelayakan dari hasil validasi dari para ahli materi dan media. Secara khusus, studi ini menjadi signifikan karena mengimplementasikan Teori Bruner dengan tahap enaktif, ikonik, dan simbolik sebagai dasar konseptual dalam pembuatan media interaktif ini, yang memastikan bahwa pengembangan pembelajaran sesuai dengan tahap pemikiran siswa dari yang konkret ke simbolik. Selain itu, media ini dirancang untuk mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari melalui pengukuran objek-objek yang umum, sehingga konsep pengukuran dapat dipahami dengan lebih bermakna dan kontekstual. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode R&D (*research and development)* dengan model ADDIE yang melibatkan proses perancangan media, pelaksanaan di kelas III, pengumpulan data dari respons siswa melalui observasi dan angket, serta validasi oleh para ahli materi dan media. Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dkk. (2025) telah menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengukuran panjang, tetapi belum mengaitkannya dengan tahapan belajar menurut Bruner. Oleh sebab itu, inovasi dari penelitian ini adalah pengembangan media interaktif menggunakan Canva yang dirancang secara sistematis berdasarkan tahap enaktif, ikonik, dan simbolik Bruner, sehingga proses belajar matematika menjadi lebih bermakna dan sesuai konteks.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menerapkan

metode R&D (*research and development*) untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang proses pengembangan, penerapan, dan respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pengukuran panjang di kelas III sekolah dasar. Tahap awal penelitian meliputi perancangan media yang memadukan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik menurut Teori Bruner, sehingga materi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai kemampuan kognitif siswa.

Media yang dikembangkan diuji coba dalam pembelajaran di kelas, dengan peneliti melakukan observasi langsung guna melihat dinamika pembelajaran, tingkat keterlibatan siswa, serta kemudahan guru dalam mengoperasikan media tersebut. Data tambahan diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terkait kejelasan materi, dan kemudahan pemahaman, serta melalui validasi oleh ahli materi dan media untuk menilai kelayakan dan kepraktisan media secara akademis. Seluruh informasi yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kepraktisan media pembelajaran berbasis Canva dalam membantu siswa memahami konsep pengukuran panjang.

Tabel 1 Persentase Kriteria Kelayakan Media Canva Interaktif

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan		Ket.
	Kevalidan	Kepraktisan	
P ≤ 20	Tidak Valid	Tidak Praktis	Revisi
20 < P ≤ 40	Kurang Valid	Kurang Praktis	Revisi
40 < P ≤ 60	Cukup Valid	Cukup Praktis	Revisi Kecil
60 < P ≤ 80	Valid	Praktis	Tidak Perlu Revisi
P ≥ 80	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi

Sumber: Mahuda.I. dkk. (2021)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembahasan dalam studi ini terfokus pada proses menciptakan media pembelajaran dengan menerapkan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang terencana dan sistematis, sehingga dapat berfungsi sebagai pedoman untuk merancang, mengembangkan, dan menilai media pembelajaran secara bertahap. Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Tahapan dalam model ADDIE terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*, yang akan dibahas secara rinci pada bagian selanjutnya.

1. Tahapan *Analysis*

   Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pengukuran panjang, diperoleh temuan bahwa media tersebut dapat diterapkan secara efektif dan selaras dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah

dasar. Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan respon yang positif dan keterlibatan yang baik.

Pada tahap pendahuluan, peserta didik terlihat antusias saat guru menyajikan video konkret tentang cara mengukur panjang benda menggunakan penggaris. Penyajian video tersebut mampu menarik minat peserta didik serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga membantu fokus peserta didik dalam mengamati proses pengukuran panjang secara langsung.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang interaktif, visual, dan kontekstual agar konsep pengukuran panjang dapat dipahami dengan lebih optimal. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang disusun berdasarkan tahapan Teori Bruner dinilai sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Menurut Yusuf safari & Yeti Inahayah (2024) mengatakan bahwa penerapan teori belajar Bruner terbukti sangat sesuai untuk siswa kelas III Sekolah Dasar karena melalui tahapan representasi, enaktif, ikonik, dan simbolik, pembelajaran disusun berdasarkan perkembangan kognitif anak sehingga siswa dapat memahami konsep secara bertahap dari konkret menuju abstrak.

2. Tahapan *Design*

Pada tahapan desain, dilakukan penyusunan media pembelajaran interaktif berbasis Canva beserta skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep pengukuran panjang secara bertahap sesuai dengan tahapan dalam Teori Bruner.

Perumusan tujuan pembelajaran diarahkan pada kemampuan peserta didik dalam melakukan pengukuran panjang benda menggunakan alat ukur dengan satuan yang tepat. Tujuan tersebut dirancang agar peserta didik tidak hanya memiliki pemahaman konseptual mengenai pengukuran panjang, tetapi juga mampu menerapkan dalam situasi kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, struktur media dirancang dengan menyusun alur tampilan Canva secara sistematis, dimulai dari halaman pembuka, penyajian video pengukuran panjang sebagai tahap konkret, visualisasi objek sepatu yang dilengkapi dengan penggaris digital sebagai tahap ikonik, hingga penyajian aktivitas simbolik berupa Latihan soal dan diskusi kelompok. Media disusun dengan desain visual yang

menarik dan bersifat interaktif untuk membantu keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Aktivitas pembelajaran dirancang berdasarkan tahapan Teori Bruner, yaitu konkret, ikonik, dan simbolik. Pada tahap konkret, peserta didik diarahkan untuk mengamati video tentang pengukuran panjang. Pada tahap ikonik, peserta didik berinteraksi langsung dengan media Canva melalui kegiatan mengukur panjang sepatu menggunakan penggaris digital. Selanjutnya, pada tahap simbolik, peserta didik menyampaikan hasil pengukuran dalam bentuk satuan panjang melalui kegiatan diskusi dan pengerjaan LKPD secara berkelompok.

Selain perancangan media dan aktivitas pembelajaran, pada tahap desain juga disusun instrumen penilaian untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Instrumen tersebut meliputi lembar observasi keterlibatan peserta didik, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta pertanyaan reflektif yang diberikan pada akhir pembelajaran. Dimana peserta didik dikelompokkan menjadi 6 kelompok, yang berisikan masing-masing kelompok 6 peserta didik. Lalu, masing-masing kelompok diberi selembar LKPD yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai panjang beberapa benda di sekitar kelas. Setelah itu, peserta didik mengerjakan LKPD tersebut dengan mengukur panjang beberapa benda di sekitar kelas.

3. Tahap *Development*

Gambar 1 Tampilan Awal Media Canva Interaktif PEPADA (Pengukuran Panjang Benda)



Gambar 2 Bahasan Materi Pada Media Canva Interaktif



Gambar 3 Pengukuran Panjang Sepatu Menggunakan Penggaris Digital



Pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dibuat berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan pada tahap desain. Media yang dihasilkan berupa media visual interaktif yang memuat video pengukuran

panjang sebagai representasi tahap konkret, visualisasi objek sepatu yang dilengkapi dengan penggaris digital sebagai tahap ikonik, serta aktivitas pada tahap simbolik yang diwujudkan melalui latihan soal dan lembar kerja peserta didik (LKPD). Penyusunan media dilakukan secara terstruktur agar peserta didik dapat memahami konsep pengukuran panjang secara bertahap sesuai dengan tahapan pembelajaran dalam Teori Bruner.

Proses pengembangan media memanfaatkan aplikasi Canva yang menyediakan beragam fitur pendukung, seperti video, gambar, animasi sederhana, serta elemen interaktif. Pemanfaatan fitur-fitur tersebut memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pelaku dalam aktivitas pengukuran panjang. Desain media yang menarik dan interaktif diharapkan dapat membantu keterlibatan serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai tingkat kelayakan media. Validasi oleh ahli materi berfokus pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep pengukuran panjang, serta keterpaduan penyajian materi dengan tahapan Teori Bruner. Sementara itu, validasi oleh ahli media menekankan pada aspek tampilan visual, kejelasan penyajian, kemudahan penggunaan, serta tingkat interaktivitas media pembelajaran.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	94%	Sangat Valid
2	Ahli Media	94%	Sangat Valid
Rata-rata		94%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan rata-rata persentase 94%, meskipun masih diperlukan beberapa perbaikan.

Masukan dari ahli materi berkaitan dengan perlunya penambahan contoh soal yang lebih kontekstual agar peserta didik mampu mengaitkan konsep pengukuran panjang dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, ahli media menyarankan adanya penyempurnaan pada aspek tampilan visual agar media pembelajaran terlihat lebih menarik dan tidak terkesan monoton. Menanggapi saran tersebut, peneliti melakukan revisi media dengan menambahkan

contoh soal yang relevan dengan lingkungan peserta didik serta melakukan perbaikan pada desain visual media. Revisi ini bertujuan untuk membantu kualitas media, baik dari aspek kejelasan materi maupun daya tarik visual.

Berdasarkan hasil pengembangan dan proses validasi yang telah dilaksanakan, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan pada tahap pengembangan telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran pengukuran panjang. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyajian materi secara visual, tetapi juga sebagai media interaktif yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar serta selaras dengan tahapan pembelajaran dalam Teori Bruner. Menurut Lastini dkk. (2024). Tahap pengembangan menghasilkan alat pembelajaran yang dibuat secara terencana sesuai dengan sifat kognitif siswa di sekolah dasar, sehingga dapat mendukung proses belajar yang nyata, berharga, dan bertahap.

4. Tahap *Implementation*



Tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran materi pengukuran panjang di kelas III sekolah dasar. Selama pelaksanaan pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme serta keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas yang berlangsung.



Peserta didik menunjukkan keaktifan yang tinggi ketika memanfaatkan media Canva yang menampilkan ilustrasi sepatu dengan penggaris digital. Melalui fitur pergeseran penggaris pada

media tersebut, peserta didik dapat melakukan pengukuran secara interaktif. Hal ini membantu peserta didik memahami konsep pengukuran panjang secara lebih konkret dan visual, sekaligus mendorong meningkatnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap simbolik dan kegiatan kerja kelompok, peserta didik mampu berdiskusi mengenai hasil pengukuran serta menjawab pertanyaan dengan baik melalui aktivitas mengukur panjang beberapa benda di lingkungan kelas. Peserta didik dapat menyampaikan hasil pengukuran menggunakan satuan panjang secara tepat dan menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Keuntungan dari penelitian yang menggunakan Canva interaktif adalah: a) tidak memerlukan keterampilan pemrograman untuk mengakses media pembelajaran; b) antarmuka yang mudah dimengerti, memfasilitasi komunikasi yang efektif antara guru dan siswa (komunikasi visual); c) berfungsi sebagai panduan dalam proses belajar yang dapat diakses dengan mudah melalui smartphone, komputer, dan laptop. Ini sejalan dengan temuan dari penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis Canva mudah digunakan, interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ginting dan Siregar, 2025; Herawati dan rekan-rekan, 2025; Qosid Ilahy dan rekan-rekan, 2025).

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut, peneliti menggunakan instrumen berupa angket respon siswa. Angket respon disusun menggunakan skala penilaian empat tingkat, yaitu skor 4 dengan kategori dengan sangat sesuai, skor 3 sesuai, skor 2 kurang sesuai, dan skor 1 tidak sesuai. Peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan cara melingkari skor yang paling sesuai dengan pendapat mereka terhadap pernyataan yang tercantum dalam angket.

Aspek yang dinilai dalam angket respon siswa meliputi tampilan media, kejelasan penyajian materi, serta manfaat dari media Canva Interaktif bagi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Respon Siswa Terhadap Tingkat Kepraktisan Media

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Media	87%	Sangat Praktis
2	Materi	85,5 %	Sangat Praktis
3	Manfaat	85%	Sangat Praktis

Rata-rata	85,83%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 3, hasil pengisian lembar respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan penilaian pada kategori sangat praktis, dengan rata-rata 85,83%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat diterima dengan baik oleh peserta didik serta dinilai mampu membantu mereka memahami konsep pengukuran panjang melalui pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil respon peserta didik tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada tahap implementasi telah berlangsung secara efektif. Media yang digunakan tidak hanya mudah dioperasikan oleh peserta didik, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai praktis serta layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Menurut Putri, N. A. dan Itqan, M.S. (2024), aplikasi Canva dimanfaatkan untuk menyusun slide presentasi yang berperan sebagai bahan pendukung dalam video pembelajaran. Slide tersebut dirancang agar mudah dipahami serta mampu menarik perhatian peserta didik melalui penggunaan berbagai fitur Canva, seperti template, ilustrasi, dan elemen grafis yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media digunakan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran yang mencakup penyajian video pengukuran panjang sebagai representasi tahap konkret, pemanfaatan visualisasi objek sepatu yang dilengkapi dengan penggaris digital sebagai tahap ikonik, serta pelaksanaan tahap simbolik melalui kegiatan diskusi dan pengerjaan LKPD secara berkelompok.

5. Tahap *Evaluation*

   Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran interaktif yang berbasis Canva setelah melalui proses pengembangan dan penerapan. Penilaian dilakukan berdasarkan umpan balik dari ahli materi, yaitu dosen PGSD dan ahli media, yaitu guru matematika sekolah dasar yang terlibat dalam proses validasi media tersebut. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran telah dikembangkan tidak hanya memenuhi syarat dari segi konten dan desain, tetapi juga nyaman dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4 Saran dari ahli materi dan media

No.	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Dari ahli materi: Kurangnya musik tambahan yang unik dan variatif	Menambahkan efek suara yang menarik pada beberapa tombol dan mengisi suara pada karakter
2	Dari ahli media: Suara kurang terdengar dengan jelas	Meninggikan lagi volume suara dan lebih memperjelas saat perekaman suara untuk mengisi suara karakter.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi yang tertera pada tabel 4, didapati bahwa media pembelajaran selaras dengan tujuan pembelajaran dan konsep pengukuran Panjang yang disajikan adalah tepat. Namun, ahli materi memberikan saran mengenai aspek audio, yaitu kurangnya variasi suara atau efek suara yang dapat membantu daya tarik media, terutama saat tombol interaktif diaktifkan.

Sementara itu, penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran secara keseluruhan memiliki tampilan yang baik dan mudah digunakan oleh siswa. Namun, ditemukan bahwa kualitas suara dalam media masih kurang jernih, sehingga perlu adanya perbaikan pada aspek audio agar media lebih efisien saat digunakan di dalam kelas.

Menanggapi hasil evaluasi tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran dengan cara membantu kualitas suara dan menambahkan efek suara sederhana pada tombol interaktif. Tujuan perbaikan ini adalah untuk membantu kenyamanan penggunaan media dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Dengan adanya evaluasi dan perbaikan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif yang berbasis Canva diharapkan dapat digunakan secara lebih efektif sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika, khususnya terkait materi pengukuran panjang benda di tingkat sekolah dasar

D. Kesimpulan

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pengukuran panjang telah dinilai layak digunakan ditinjau dari aspek isi materi, desain tampilan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Namun demikian, hasil evaluasi juga menemukan adanya kekurangan yang cukup menonjol pada komponen audio, terutama berkaitan dengan tingkat volume dan keberagaman suara. Secara umum, media ini dinilai sudah berfungsi dengan baik, memiliki tampilan yang menarik, serta mudah dioperasikan oleh peserta didik, tetapi masih memerlukan perbaikan teknis berskala kecil agar penggunaannya di kelas menjadi lebih optimal.

Saran perbaikan (tindak lanjut), berdasarkan masukan dari para ahli, peneliti melakukan beberapa langkah perbaikan sebagai tindak lanjut untuk membantu mutu media pembelajaran, di antaranya: Penambahan variasi audio: menyisipkan efek suara yang lebih beragam dan menarik pada setiap tombol interaktif guna

membantu perhatian dan keterlibatan siswa. Peningkatan kualitas rekaman suara: mengoptimalkan volume suara karakter serta memperbaiki kejernihan audio agar penyampaian materi dapat diterima secara jelas dan efektif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, hasil respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 85,83% dengan kategori sangat praktis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta efektif dalam membantu siswa memahami konsep pengukuran panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Aprillantika, R. S., Nurfurqon, F. F., & Altaftazani, D. H. (2022). Penerapan Pendekatan Paikem Pada Siswa Kelas II untuk Mengukur Pemahaman Siswa Pada Materi Perbandingan Panjang Benda. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 5*(1), 139-145.

Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam, 9*(1), 7-19. doi: https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356

Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. PHI: *Jurnal Pendidikan Matematika, 5*(2), 87-97. DOI: http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141

Lastini, F., Haryanti, S., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Implementasi teori perkembangan kognitif bruner pada pembelajaran matematika tentang perkalian di kelas ii sekolah dasar. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(03), 478-494

Layinnatussyifa, E., Saputra, H. J., & Sary, R. M. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 dalam Mengukur Panjang Benda. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(03), 430-444. doi: https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.28889

Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains dan Terapan (INTERN), 2*(2), 51-61.

Rahayu, N. N., Thariq, R. A. B., & Siswoyo A. A. (2025). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Alat Ukur Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan*

Kelas dan Sekolah, 5(2), 135-143. doi: https://doi.org/10.51878/action.v5i2.5585

Sari, A. F. (2025). Pemahaman Mahasiswa PGSD Terhadap Penerapan Teori Bruner dalam Pembelajaran Matematika SD. In *Prosiding SENTRATAMA (Seminar Transformasi dan Teknologi Pendidikan STKIP Al Hikmah)* (Vol. 1, No. 1, pp. 714-719).

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.

Tampubolon, E. E., Laraswati, N., Zulkifli, R., Sopyan, S. A. R. R. P., & Nurussama, A. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Interaktif Terintegrasi Dengan Word Wall Pada Materi Diagram Gambar Sekolah Dasar Kelas 1. Jurnal Kolaboratif Sains, 9(1).