PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN TEORI BRUNER.

Dhela Fatimatul Azzahra[1], Nadiya Novita Sari[2], Nida Maulida Ridwana[3] Alfiana Nurussama[4], Teten Ginanjar Rahayu[5]
[12345]PGSD Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
dhelafatimatul@upi.edu[1] , nadiyans.17@upi.edu[2], nidamaulida.04@upi.edu[3] , alfiana.nurussama@upi.edu[4] , tetenginanjarr@upi.edu[5]

ABSTRACT

This study aims to examine the feasibility and practicality of the Ca-Badar (Canva Plane Figures) learning media on plane geometry material for fourth-grade elementary school students. The feasibility of the media was evaluated based on assessments from media experts and subject matter experts, while its practicality was examined based on students' responses. The Ca-Badar media was developed by integrating the principles of Bruner's Theory, which include the enactive, iconic, and symbolic stages. The development process employed the ADDIE model, consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The Ca-Badar media contains plane geometry materials, activities for matching the characteristics of plane figures, educational videos, interactive quizzes, and a creative project in the form of constructing a house using plane figures by utilizing Canva elements. The validation results from media experts and subject matter experts indicate that the Ca-Badar media falls into the highly valid and feasible category, with an average assessment score of 94.16%. The implementation of the media with 28 fourth-grade students at SDN 5 Sindangkasih shows that Ca-Badar is practical to use through laptops and projectors and is able to encourage student engagement and understanding during the learning process. In addition, the subject matter expert assessment resulted in an average score of 81%, which confirms the feasibility of the media as a learning tool for mathematics in elementary schools. The impact of this study is the availability of a feasible and practical digital learning media that can be used by teachers as an alternative for presenting plane geometry material, as well as a reference for the development of innovative Canva-based learning media in elementary schools.

Keywords: Canva, Learning Media, Planar Shapes, Bruner's Theory.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran Ca-Badar (Canva Bangun Datar) pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media diuji berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan media diuji berdasarkan respons siswa. Media Ca-Badar dikembangkan dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip

Teori Bruner yang meliputi tahap enaktif, ikonik, dan simbolik. Proses pengembangan media menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media Ca-Badar memuat materi bangun datar, aktivitas mencocokkan ciri-ciri bangun datar, video edukasi, kuis interaktif, serta proyek kreatif berupa pembuatan rumah dari bangun datar dengan memanfaatkan elemen Canva. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media Ca-Badar berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dengan rata-rata penilaian sebesar 94,16%. Implementasi media pada 28 siswa kelas IV SDN 5 Sindangkasih menunjukkan bahwa Ca-Badar praktis digunakan melalui laptop dan proyektor serta mampu mendorong keterlibatan dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, hasil penilaian ahli materi menunjukkan rata-rata sebesar 81% yang menegaskan kelayakan media sebagai sarana pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dampak dari penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran berbasis digital yang layak dan praktis digunakan oleh guru sebagai alternatif penyajian materi bangun datar, serta sebagai referensi pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Canva di sekolah dasar.

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

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran utama di sekolah dasar yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara logis, terstruktur, dan sistematis. Pembelajaran matematika tidak hanya diarahkan pada keterampilan berhitung, tetapi juga pada pemahaman konsep yang menjadi landasan bagi penguasaan materi berikutnya. Bruner menyatakan bahwa proses belajar yang efektif perlu disajikan melalui tiga tahapan representasi, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik, sehingga siswa dapat memahami konsep abstrak secara bertahap dan lebih mudah (Bruner, 1966).

Pandangan tersebut sejalan dengan Van de Walle yang menegaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar sebaiknya melibatkan pengalaman konkret dan visualisasi yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa agar pemahaman konsep dapat terbentuk secara bermakna (Van de Walle, 2020).

Salah satu materi matematika yang memerlukan perhatian khusus adalah bangun datar. Materi ini sering menimbulkan kesulitan bagi siswa karena konsep yang dipelajari bersifat abstrak dan membutuhkan media visual yang tepat. Dalam praktik

pembelajaran di sekolah dasar, penyajian materi bangun datar masih dominan dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan tidak terlibat aktif dalam membangun sendiri pemahaman konsep geometri (Amelia & Suryani, 2023). Padahal, penerapan tahapan representasi teori Bruner dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mudah dan terstruktur (Dahar, 2011). Oleh karena itu, diperlukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta praktis digunakan oleh guru dan siswa (Hapsari & Zulherman, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, Canva dapat dimanfaatkan sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran matematika yang menarik dan interaktif. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital mampu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar (Rosanti et al., 2023). Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus berfokus pada pengembangan media pembelajaran Canva interaktif dengan landasan teori Bruner pada materi bangun datar di sekolah dasar masih sangat terbatas.

Kesenjangan tersebut menjadi kebaruan penelitian ini, yaitu mengembangkan media Canva yang dirancang secara sistematis sesuai tahapan enaktif–ikonik–simbolik sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar, mendeskripsikan kelayakan media yang dihasilkan, serta mengetahui efektivitas penggunaannya terhadap peningkatan pemahaman konsep bangun datar siswa sekolah dasar (Tristina et al., 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development,*

Implementation, and Evaluation. Model ini dipilih karena mampu menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Seluruh tahapan dilakukan secara runtut dan saling berkesinambungan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika yang layak dan praktis digunakan di sekolah dasar.

Tahap *analysis* meliputi analisis kebutuhan media, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan media dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik pembelajaran matematika serta kebutuhan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar di sekolah dasar. Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) matematika pada Kurikulum Merdeka agar media yang dikembangkan selaras dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, analisis materi bertujuan menentukan ruang lingkup materi bangun datar yang meliputi persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, yang disusun berdasarkan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik sesuai teori Bruner.

Tahap design bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal *(Prototype)* media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penyusunan kerangka isi materi, perancangan alur pembelajaran, pemilihan tampilan visual, serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli dan angket siswa. Desain media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka.

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk secara nyata. Media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva dikembangkan berdasarkan rancangan yang telah dibuat dengan memuat materi bangun datar, ilustrasi visual, animasi sederhana, serta aktivitas interaktif. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi untuk menilai kelayakan produk. Validasi media dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran matematika. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh guru kelas SD Negeri 5 Sindangkasih. Masukan dan

saran dari para validator digunakan sebagai dasar perbaikan media.

Tahap *implementation* dilakukan setelah media dinyatakan layak oleh para validator. Pada tahap ini, media pembelajaran diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas IV SD Negeri 5 Sindangkasih dalam pembelajaran materi bangun datar. Uji coba bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam proses pembelajaran sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Tahap evaluation merupakan tahap evaluasi akhir terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil validasi ahli serta hasil angket siswa. Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di SD Negeri 5 Sindangkasih yang terlibat dalam uji coba terbatas penggunaan media. Adapun objek penelitian ini adalah media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan tahapan teori Bruner pada materi bangun datar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua jenis instrumen, yaitu: (1) lembar validasi ahli yang digunakan untuk memperoleh penilaian dan saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi, serta (2) angket tanggapan siswa untuk mengetahui respon pengguna dan tingkat kepraktisan media pembelajaran.

Tabel. 1 Rekapitulasi hasil penilaian para ahli

No	Validator	Persen-tase	Kriteria
1	Ahli Materi	81%	Sangat Valid
2	Ahli Media	94,16%	Sangat Valid
	Rata-rata	87,58%	Sangat Valid

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, and Evaluation*. Adapun uraian hasil dari kelima tahapan tesebut adalah sebagai berikut:

A.Tahapan *Analysis*

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan terhadap proses pembelajaran Matematika di

Sekolah Dasar khususnya pada materi bangun datar ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva sangat relevan karena guru dapat menyiapkan materi visual yang menarik dan menampilkannya kepada siswa tanpa mengharuskan mereka mengoperasikan perangkat digital. Canva menyediakan tampilan visual yang jelas, warna yang menarik, ikon, animasi sederhana, dan ilustrasi bangun datar yang cocok untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar, guru dapat menggunakannya sebagai media presentasi, video pembelajaran, atau lembar kerja cetak. Disamping itu sejalan dengan pendapat yang diutarakan oleh (Mansur, 2025) yang menyebutkan bahwa Canva meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pemilihan aplikasi Canva dikarenakan aplikasi ini sangat bersifat *user-friendly*, mudah dioperasikan oleh guru maupun siswa, Selain itu, Canva tidak memerlukan kemampuan pemrograman sehingga guru sekolah dasar dapat membuat media pembelajaran dengan cepat dan efisien. Sejalan dengan pendapat para ahli, media pembelajaran bahwa penggunaan media visual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memudahkan mereka memahami konsep-konsep dasar Matematika. Canva memiliki berbagai keunggulan, antara lain tampilan desain yang menarik dari segi warna, font, gambar, dan animasi.

Selanjutnya, dilakukan analisis kurikulum untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum Matematika SD. Berdasarkan kurikulum merdeka, capaian pembelajaran materi bangun datar mencakup kemampuan mengenal berbagai bentuk bangun datar, mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar seperti jumlah sisi dan titik sudut, mengklasifikasikan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya, serta menerapkan konsep bangun datar pada benda-benda sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, kami memilih topik “mengenal bangun datar” untuk dikembangkan melalui media Canva, media yang dikembangkan akan

berfokus pada pengenalan berbagai bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, menampilkan contoh benda nyata dari setiap bangun, menyajikan ciri-ciri masing-masing bangun, serta dilengkapi animasi, gambar berwarna, dan latihan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

B. Tahapan *Design*

Pada tahapan ini diperoleh produk awal berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang mengikuti hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Penyusunan materi bangun datar yang meliputi konsep dasar, ciri-ciri, serta contoh penerapannya diselaraskan dengan teori belajar Bruner yang menekankan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian Partana (2021) yang menegaskan bahwa pembelajaran matematika akan lebih efektif ketika siswa diarahkan melalui representasi bertahap dari konkret ke abstrak.

Penyajian konten dalam media disusun berdasarkan referensi dari berbagai sumber buku Matematika sekolah dasar serta pedoman Kurikulum Merdeka. Pada materi bangun datar ini ditetapkan 4 (empat) subtopik, di mana setiap subtopik dirancang untuk satu kali pertemuan. Adapun keempat subtopik tersebut mencakup: mengenal bentuk-bentuk bangun datar, ciri-ciri bangun datar, mengidentifikasi bangun datar, serta penerapan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari sesuai tahap perkembangan kognitif siswa SD.

Pada tahap pengembangan ini, kami mulai memanfaatkan aplikasi Canva sebagai platform utama dalam merancang tampilan visual, layout halaman awal (startpage), serta menu interaktif yang akan digunakan pada media. Pemilihan Canva dilakukan karena menyediakan beragam fitur desain yang sesuai dengan kebutuhan penyajian materi di tingkat sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan temuan Azizah (2020) dan Yubert, Wardhani, & Latifah (2021) yang menyatakan bahwa media digital yang mudah dioperasikan dan memiliki tampilan visual menarik dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Selain itu, kami juga mengumpulkan berbagai elemen seperti ilustrasi, ikon, animasi sederhana, serta audio pendukung yang dibutuhkan untuk memperkuat komponen interaktif pada tombol

navigasi, backsound, maupun elemen penjelas materi.

C. Tahapan *Development*

Pada tahap development, peneliti mulai mengembangkan rancangan awal media pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap design. Media yang dikembangkan merupakan modul digital interaktif berbasis canva yang diberi nama "Ca-Badar" (Canva Bangun Datar), berisi materi pengenalan bangun datar untuk siswa sekolah dasar. Media ini dikembangkan dalam bentuk slide interaktif yang dapat diakses baik melalui laptop maupun ponsel.

Pengembangan dimulai dengan membangun kerangka isi modul, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan elemen visual, instrumen pembelajaran, aktivitas interaktif, dan evaluasi. Seluruh tampilan menggunakan elemen Canva yang ramah anak, warna pastel, karakter berbentuk bangun datar, dan ikon-ikon edukatif agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Berikut adalah beberapa komponen media yang dikembangkan.



Gambar 1. Start page dan icon aplikasi

Tampilan halaman awal media dapat dilihat pada Gambar 1, yang menunjukkan start page dengan judul "Mengenal Bangun Datar Ca-Badar" serta ikon aplikasi sebagai tombol navigasi utama. Halaman pembuka tersebut dirancang agar siswa tertarik untuk mulai belajar dan memperoleh gambaran umum mengenai isi modul. Desain halaman awal yang komunikatif dan ramah anak penting untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa sejak pertama kali media digunakan.



Gambar 2. Contoh materi dalam aplikasi

Pengembangan modul Ca-Badar dimulai dengan menyusun kerangka isi materi, kemudian

dilanjutkan dengan pembuatan elemen visual, instrumen pembelajaran, aktivitas interaktif, dan evaluasi. Seluruh tampilan modul memanfaatkan fitur Canva yang ramah anak, seperti penggunaan warna pastel, karakter berbentuk bangun datar, ikon edukatif, serta latar belakang yang sederhana. Representasi materi dalam modul dapat dilihat pada Gambar 2, yang memperlihatkan contoh halaman materi pengenalan bangun datar seperti segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang. Pada halaman tersebut, konsep bangun datar disajikan melalui ilustrasi visual sederhana sehingga siswa lebih mudah mengenali bentuk dan ciri-cirinya.



Gambar 3. Insert Video Youtobe

Selain itu, materi juga dilengkapi dengan penyisipan video pembelajaran dari YouTube sebagai pendukung penjelasan konsep. Pemanfaatan fitur ini ditampilkan pada Gambar 3, yang menunjukkan halaman insert video YouTube untuk memperkuat pemahaman siswa melalui media audio visual. Dengan adanya video tersebut, siswa tidak hanya membaca dan melihat gambar, tetapi juga dapat mendengarkan penjelasan secara langsung sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna.



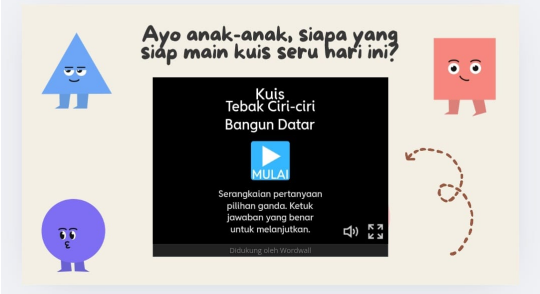
Gambar 4. Gambar Mencocokkan Bangun Datar

Sebagai bentuk latihan mandiri, modul Ca-Badar menyediakan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Salah satunya adalah aktivitas mencocokkan bangun datar dengan ciri-cirinya yang dapat dilihat pada Gambar 4. Pada halaman tersebut, siswa diminta menghubungkan bentuk bangun datar dengan sifat-sifatnya menggunakan panah dan titik bantu, sehingga mereka dapat berlatih mengidentifikasi karakteristik bangun datar secara mandiri.



Gambar 5. Ice Breaking

Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, modul juga memuat halaman lagu edukasi bertema bangun datar yang ditampilkan pada Gambar 5 sebagai kegiatan ice breaking. Lagu tersebut didukung dengan animasi Canva agar siswa lebih semangat dan fokus kembali dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 6. Kuis yang terhubung ke platform Wordwall

Selanjutnya, pada Gambar 6 ditunjukkan kuis interaktif yang terhubung dengan platform Wordwall. Kuis ini dirancang dalam bentuk permainan “Tebak Ciri-Ciri Bangun Datar” sehingga siswa dapat menguji pemahaman mereka setelah mempelajari materi.



Gambar 7. Menyusun Bangun Datar berbentuk rumah

ada bagian akhir materi, terdapat aktivitas proyek membuat rumah dari bangun datar sebagaimana terlihat pada Gambar 7. Halaman tersebut mengarahkan siswa untuk menyusun berbagai bentuk seperti segitiga, persegi, dan persegi panjang menjadi sebuah gambar rumah. Aktivitas proyek ini dikembangkan agar siswa dapat mengaplikasikan konsep bangun datar ke dalam bentuk karya visual secara kreatif.

Setelah media selesai dikembangkan, produk Ca-Badar divalidasi oleh para ahli. Validasi dilakukan menggunakan lembar penilaian yang mencakup indikator kelayakan materi, kelayakan media, kejelasan tampilan, keterbacaan, dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Validator materi merupakan guru SDN 5 Sindangkasih, sedangkan validator media adalah ahli

oleh dosen PGSD dengan keahlian media pembelajaran matematika.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian para ahli

No	Validator	Persen-tase	Kriteria
3	Ahli Materi	81%	Sangat Valid
4	Ahli Media	94,16%	Sangat Valid
Rata-rata		87,58%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa media Ca-Badar berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar. Namun, beberapa komentar dan masukan juga diberikan untuk penyempurnaan produk. Ahli materi menyarankan agar ditambahkan lebih banyak contoh soal serta variasi aktivitas yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa. Sementara itu, ahli media memberikan masukan terkait penyesuaian animasi pada icon Canva, agar tidak terlalu kaku serta menyesuaikan ukuran teks pada beberapa slide supaya informasi tidak menumpuk pada satu tampilan. Selain itu, ahli media juga menyarankan agar aktivitas seperti proyek membuat rumah dari bangun datar dipindahkan ke beberapa slide agar lebih rapi dan tidak membebani tampilan satu halaman.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi dan revisi, media Ca-Badar dinyatakan sangat tepat dan layak digunakan dalam pembelajaran
pengenalan bangun datar.

D. Tahapan *Implementation*

Setelah produk media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva dengan nama “Ca-Badar” dinyatakan sangat valid oleh ahli materi dan ahli media, tahap berikutnya yang dilakukan adalah implementation melalui uji coba lapangan skala kecil. Pada tahap ini, media Ca-Badar diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 5 Sindangkasih. Kegiatan implementasi bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, kemudahan penggunaan, serta manfaatnya dalam membantu siswa memahami konsep bangun datar. Pelaksanaan pembelajaran difasilitasi oleh kami sebagai peneliti dengan memanfaatkan laptop dan proyektor agar seluruh konten modul dapat ditampilkan secara jelas kepada siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa diperkenalkan dengan halaman awal modul, ikon aplikasi, menu materi, serta fitur-fitur interaktif yang tersedia sehingga mereka dapat

memahami alur penggunaan media secara menyeluruh.



Gambar 8. Pelaksanaan Uji Coba Media kepada Siswa Kelas IV SDN 5 Sindangkasih

Proses pembelajaran pada tahap implementation dilaksanakan dengan melibatkan 28 siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Dalam kegiatan tersebut, kami memandu siswa mengikuti alur pembelajaran yang telah dirancang pada tahap design, mulai dari pengenalan bentuk bangun datar, penjelasan ciri-ciri, hingga latihan dan evaluasi. Siswa diberi kesempatan untuk mengamati materi yang disajikan dalam bentuk ilustrasi visual sederhana, menyaksikan video pembelajaran yang disisipkan melalui Canva, serta melakukan aktivitas interaktif seperti mencocokkan bangun datar dengan sifatnya. Selain itu, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, siswa juga diajak mendengarkan lagu edukasi bertema bangun datar sebagai kegiatan ice breaking. Pada bagian evaluasi, siswa secara bergiliran mencoba langsung kuis interaktif yang terhubung dengan platform Wordwall melalui perangkat yang disediakan peneliti. Keterlibatan aktif siswa dalam menggunakan media secara langsung membuat mereka tampak antusias dan lebih bersemangat dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan media Ca-Badar selama proses belajar membantu mereka memperoleh pengalaman belajar geometri yang lebih konkret dan bermakna.

Setelah proses pembelajaran menggunakan media Ca-Badar selesai dilaksanakan, kami melakukan evaluasi terhadap tingkat kepraktisan media. Pengukuran kepraktisan dilakukan melalui penyebaran angket respon kepada siswa dan guru kelas IV SDN 5 Sindangkasih. Angket tersebut mencakup beberapa aspek penilaian, antara lain kemudahan penggunaan media, kejelasan tampilan, pemahaman materi, serta manfaat media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian kepraktisan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,08% yang menunjukkan bahwa media Ca-Badar

termasuk dalam kategori sangat praktis dan mudah digunakan.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran "Ca-Badar"

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Media	89,14%	Sangat Praktis
2	Materi	89,31%	Sangat Praktis
3	Manfaat	85,81%	Sangat Praktis
Rata-rata		88,08%	Sangat Praktis

Temuan pada tahap implementation ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan tanpa kendala berarti oleh guru maupun siswa, memiliki tampilan yang menarik, serta bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. Dengan demikian, secara keseluruhan tahap implementation menunjukkan bahwa modul digital interaktif berbasis Canva "Ca-Badar" layak untuk digunakan lebih lanjut dalam skala yang lebih luas sebagai inovasi media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

E. Tahapan Evaluation

Berdasarkan analisis data hasil penilaian para ahli materi dan media diperoleh kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan. Walaupun tidak diperlukan revisi besar, peneliti tetap mempertimbangkan saran dan masukan dari para validator, sehingga dilakukan perbaikan lanjutan. Berikut merupakan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 4. Saran dari ahli materi dan media

No.	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1.	Dari Ahli Materi: Materi bangun datar dalam media masih kurang lengkap dan contoh penggunaan dalam konteks nyata kurang variatif.	Menambah variasi contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari (mis. bagian lantai, papan, jendela, dekorasi kelas), agar sesuai dengan tahap enaktif, ikonik, simbolik menurut pendekatan kognitif Jerome Bruner.
2.	Dari Ahli Media: Visual dan ikon dalam media dinilai kurang dinamis dan kurang sesuai dengan karakter siswa SD.	Memperbarui animasi ikon, memperhalus transisi visual, serta menambahkan elemen interaktif sehingga tampilan lebih menarik dan tidak monoton.

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media matematika interaktif berbasis Canva dengan nama "Ca-Badar" untuk materi bangun datar di Sekolah Dasar. Media ini tersedia dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui tautan atau diunduh pada perangkat siswa maupun guru sehingga dikategorikan sebagai media pembelajaran siap pakai (*ready-to-use*) dan dapat langsung dipergunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran ini adalah media matematika interaktif berbasis Canva dengan nama *Ca-Badar* untuk materi bangun datar di sekolah dasar. Media ini tersedia dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui tautan atau diunduh pada perangkat siswa maupun guru, sehingga dikategorikan sebagai media pembelajaran siap pakai (*ready-to-use*) yang dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Dalam tinjauan literatur, media pembelajaran digital interaktif tidak hanya dinilai dari aspek validitas dan efektivitas, tetapi juga secara konsisten dilaporkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Misalnya, penelitian pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD mendapati bahwa respon guru, siswa, dan pengamat menunjukkan media tersebut praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Kumalasani, 2018). Penelitian lain juga menemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi digital, seperti video interaktif atau media interaktif berbasis platform online, memperoleh skor kepraktisan yang tinggi ketika dioperasikan oleh guru dan siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran di kelas (Situmorang et al., 2023). Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang dengan baik memberikan kemudahan operasional dan respons positif dari pengguna, yang merupakan indikasi penting dari kepraktisan media pembelajaran digital.

Keunggulan pemilihan Canva sebagai basis pengembangan media pembelajaran terletak pada beberapa aspek praktis yang mendukung penggunaannya dalam konteks

pembelajaran sehari-hari: (a) Canva mudah dioperasikan oleh guru tanpa memerlukan keahlian desain profesional, (b) tampilan visualnya relatif sederhana dan intuitif sehingga mempermudah komunikasi visual antara guru dan siswa, serta (c) memungkinkan pembuatan dan penyesuaian media pembelajaran dengan cepat melalui perangkat seperti ponsel, laptop, atau tablet sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang fleksibel. Fenomena kepraktisan ini sejalan dengan laporan pada literatur bahwa platform desain grafis berbasis web dan aplikasi digital dapat digunakan secara praktis oleh pendidik maupun peserta didik tanpa persyaratan teknis yang rumit (Kumalasani, 2018; Situmorang et al., 2023). Hal ini pada gilirannya membantu siswa mengakses materi pembelajaran kapan pun dan dari mana pun, sehingga merespons kebutuhan belajar zaman digital yang semakin tinggi.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan dalam penggunaan Canva dan media digital, seperti kebutuhan langganan fitur premium yang dapat menjadi hambatan bagi sebagian pengguna, serta variasi kualitas ekspor desain yang tergantung pada perangkat yang digunakan. Meskipun demikian, penyesuaian konten media sesuai kondisi siswa dan lingkungan belajar memungkinkan adaptasi yang fleksibel sehingga media tetap relevan dan praktis dalam mendukung proses belajar mengajar, terutama ketika dirancang mendukung tahapan berpikir enaktif, ikonik, dan simbolik sesuai prinsip teori Bruner.

Secara keseluruhan, temuan *evaluation* menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dikategorikan sebagai media yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar karena mudah dioperasikan, tidak memerlukan keahlian teknis khusus, dan dapat mendukung interaksi pembelajaran secara fleksibel. Pandangan ini sejalan dengan berbagai kajian pengembangan media pembelajaran digital yang melaporkan bahwa media berbasis teknologi yang dirancang secara tepat umumnya memperoleh respons pengguna yang positif terkait kepraktisan dalam konteks penggunaan nyata di kelas

(Kumalasani, 2018; Situmorang et al., 2023).

D. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ca-Badar berhasil dirancang dan dikembangkan secara sistematis serta dinyatakan layak digunakan setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses evaluasi oleh para validator menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas isi dan tampilan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga dapat diterapkan tanpa memerlukan revisi mendasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa produk media digital interaktif yang divalidasi dengan model pengembangan ADDIE umumnya memperoleh respons positif terkait kemudahan penggunaan dan aspek kepraktisan bagi pengguna di kelas (Magdalena et al., 2021). Selain itu, penggunaan Canva sebagai platform utama dalam pengembangan Ca-Badar juga didukung oleh kajian bahwa Canva merupakan aplikasi yang praktis dan ramah pengguna untuk guru sekolah dasar karena menyediakan template siap pakai, fitur yang mudah dioperasikan, serta tidak membutuhkan kemampuan pemrograman khusus (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Pada tahap implementasi, penggunaan Ca-Badar di kelas IV SDN 5 Sindangkasih dengan subjek penelitian sebanyak 28 siswa memperlihatkan bahwa media tersebut sangat membantu proses pembelajaran bangun datar. Materi dapat ditampilkan secara jelas melalui laptop dan proyektor, siswa dapat berinteraksi langsung dengan kuis dan aktivitas yang tersedia, serta peneliti dapat mengoperasikan media dengan mudah selama pembelajaran berlangsung. Hasil angket respon guru kelas dan siswa menunjukkan kategori sangat praktis, yang mengindikasikan bahwa Ca-Badar dapat digunakan secara fleksibel dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian terkini yang menegaskan bahwa kepraktisan media pembelajaran ditentukan oleh kemudahan akses, kejelasan petunjuk penggunaan, dan keterlaksanaan media saat dipakai dalam situasi nyata di kelas (Nurrita, 2021; Wulandari et al., 2020). Dengan

demikian, Ca-Badar dapat dikategorikan sebagai media digital siap pakai yang aplikatif, mudah diterapkan, dan mendukung kebutuhan pembelajaran geometri di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, D., & 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. doi: https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356

Azizah, N. (2020). Pemanfaatan aplikasi digital dalam pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 101–110.

Fatma, U., & Partana, P. (2019). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(3), 221–230.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Jurnal basicedu, 5(4), 2384-2394.

Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 319-325. doi: https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840

Mansur, H. (2025). Pengembangan Media Interaktif Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. 24, 1- 11.

Muhammad, H., Lusita, IP, Yumeriza, I., Malti, KP, Ningrum, MF, Zorin, S., & Azima, NF (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bilangan: *Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa* , 3 (2), 135-147. doi: https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.474

Hapsari, G., & Zulherman. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 4*(4), 1033–1043.

Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar, 2*(1A), 1–11.

Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk

meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3*(2), 312–325.

Melia, R., & Suryani, I. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital interaktif bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8*(2), 145–156.

Nurrita, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misykat: *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187.

Nurussama, A., Fitri, K. N., Haeriska, N., Zaidan, R., & Rahayu, T. G. (2025). Pengembangan instrumen tes kemampuan komunikasi matematis dalam materi bangun ruang dan bangun datar di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(*2), 367–382.

Oktania, S., Juansah, D. E., & Rosmilawati, I. (2025). Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar; Systematic Literatur Review. *Journal of Professional Elementary Education,* 4(2), 133-144. doi: https://doi.org/10.46306/jpee.v4i2.130

Partana, D. (2021). Efektivitas penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Nusantara*, 6(2), 73–82.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 6271–6279.

Rosanti, R., Zain, M. I., & Thalha, T. (2023). Peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar melalui media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Canva di kelas III sekolah dasar. *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia, 3*(2), 175–180.

Rohmah, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di SD Assunniyah. BADA'A: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 141-153. doi: https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2215

Wulandari, D. A., Sa'dijah, C., As'ari, A. R., & Rahardjo, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada materi geometri kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran, 7*(2), 128–139.

Wulandari, MP, Zahroh, NA, Rahayu, P., & Elvitriana, SP (2025). Pemanfaatan Media Interaktif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. RESTECH: *Jurnal Penelitian Pendidikan, Sains & Teknologi* , 1 (1), 27-37.

Wulandari, R., Wahyuni, S., & Setiawan, D. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi matematika *sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 8*(1), 45–60.

Yubert, A., Wardhani, D., & Latifah, S. (2021). Perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, *7*(4), 210–219.