

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI PECAHAN DI SLB C YPALB PERWARI KUNINGAN**

Mayang Siti Umayah¹, Yoyo Zakaria, S.Pd., M.Kom²

¹²Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Pendidikan Sosial dan
Teknologi, Universitas Muhammadiyah Kuningan

¹Mayangsiti.umayah08@gmail.com, ²yoyo_tik@upmk.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop an interactive learning media based on Canva for fraction material for junior secondary students at SLB C YPALB Perwari Kuningan. The study was motivated by the limited use of technology-based learning media, which caused fraction concepts to remain difficult to understand because they are abstract and require concrete, visual, and gradual presentation. This study used a Research and Development (R&D) approach with the 4D model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Qualitative data were analyzed descriptively through data reduction and presentation, while quantitative data from validation and response questionnaires were analyzed using percentage scores. The define stage identified the need for simple, visual, and interactive media that matched the characteristics of students. The design stage produced a media structure consisting of an opening page, main menu, learning objectives, fraction material, examples, interactive exercises or quizzes, and a closing page. The develop stage focused on creating the product in Canva, expert validation, revision, and limited trials, while dissemination was conducted on a limited scale in the research setting. The product integrates text, images, colors, simple animations, audio or video, navigation, and practice activities to support more concrete learning of fractions. Based on the development process, the media was designed to support learning that is more attractive, visual, and aligned with students' learning needs.

Keywords: *interactive learning media, Canva, fractions, 4D model, special school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa tingkat SMP di SLB C YPALB Perwari Kuningan. Penelitian dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang belum optimal sehingga materi pecahan yang bersifat abstrak masih sulit dipahami dan membutuhkan penyajian yang konkret, visual, sederhana, serta bertahap. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui reduksi dan penyajian data, sedangkan data kuantitatif dari angket validasi dan respons dianalisis menggunakan persentase. Tahap define menghasilkan identifikasi kebutuhan media yang sederhana, visual, dan interaktif sesuai karakteristik siswa. Tahap design menghasilkan rancangan media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi pecahan, contoh soal, latihan atau kuis interaktif, dan penutup. Tahap develop mencakup pembuatan produk menggunakan Canva, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas, sedangkan tahap disseminate dilakukan secara terbatas di lingkungan penelitian. Produk dirancang dengan memadukan teks, gambar, warna, animasi sederhana, audio atau video, navigasi, dan latihan agar pembelajaran pecahan dapat disajikan lebih konkret dan menarik. Berdasarkan proses pengembangan, media yang dihasilkan dirancang sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, Canva, pecahan, model 4D, sekolah luar biasa

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses

belajar. Hal tersebut menjadi penting pada pembelajaran di sekolah luar biasa karena karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik memerlukan penyajian materi yang disesuaikan dengan kemampuan mereka.

Pada pembelajaran matematika, materi pecahan merupakan salah satu materi dasar yang bersifat abstrak. Siswa perlu memahami pecahan sebagai bagian dari suatu keseluruhan, mengenal lambang pecahan, pembilang dan penyebut, serta menghubungkan konsep tersebut dengan contoh konkret. Bagi siswa SLB C YPALB Perwari Kuningan tingkat SMP, penyajian materi perlu dilakukan secara sederhana, visual, konkret, dan bertahap agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi pecahan belum optimal. Pembelajaran masih cenderung menggunakan media sederhana dan metode konvensional sehingga perhatian siswa mudah berkurang dan pemahaman terhadap konsep pecahan belum berkembang secara optimal. Guru juga

menyampaikan tanggapan positif terhadap rencana pengembangan media berbasis Canva karena tampilannya menarik, mudah digunakan, dan memungkinkan materi disajikan secara lebih konkret.

Canva dipilih sebagai media pengembangan karena menyediakan berbagai fitur visual dan interaktif, seperti teks, gambar, warna, animasi, audio, video, serta navigasi. Fitur tersebut memungkinkan media pembelajaran dirancang tanpa memerlukan kemampuan desain yang kompleks. Media yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat digital dan disusun dengan bahasa sederhana agar sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan di SLB C YPALB Perwari Kuningan. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan prosedur pengembangan media, tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli, serta tingkat kepraktisan media berdasarkan respons pengguna. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah

digunakan dalam pembelajaran materi pecahan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model 4D. Model ini digunakan karena menyediakan langkah pengembangan yang sistematis melalui empat tahap, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).

Pada tahap define dilakukan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran materi pecahan, karakteristik siswa, kebutuhan media, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada tahap design dilakukan penyusunan standar tes atau evaluasi, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal produk. Canva dipilih sebagai platform pengembangan karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, warna, animasi, audio, video, dan elemen interaktif. Struktur media

dirancang meliputi halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, latihan atau kuis, dan halaman penutup.

Tahap develop meliputi pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dan materi, sedangkan revisi dilakukan berdasarkan masukan validator. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah penelitian dengan menyesuaikan waktu dan kebutuhan penelitian.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran dan kebutuhan media. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi lebih mendalam dari guru. Angket digunakan untuk memperoleh data kuantitatif mengenai kelayakan dan kepraktisan media, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai bukti pendukung pelaksanaan setiap tahap penelitian.

Analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis

melalui reduksi data dan penyajian data. Data hasil angket dianalisis menggunakan persentase dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh terhadap jumlah skor maksimum. Penilaian menggunakan skala lima tingkat, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap define menghasilkan gambaran bahwa pembelajaran materi pecahan masih menghadapi kendala, terutama karena penggunaan media berbasis teknologi belum optimal dan materi pecahan bersifat abstrak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang dapat menyajikan konsep secara visual, konkret, sederhana, dan interaktif.

Analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan belajar yang beragam dan membutuhkan penyajian materi yang disesuaikan dengan karakteristik mereka. Implikasi terhadap pengembangan media adalah penggunaan tampilan yang sederhana, gambar atau ilustrasi, bahasa yang singkat dan jelas, contoh

konkret, serta penyajian materi secara bertahap.

Analisis konsep dilakukan dengan menyusun materi dari konsep yang paling sederhana, yaitu mengenal bagian dari keseluruhan, bentuk dan lambang pecahan, pembilang dan penyebut, contoh pecahan dalam kehidupan sehari-hari, hingga latihan soal sederhana. Perumusan tujuan pembelajaran diarahkan agar siswa mampu mengenali dan memahami konsep dasar pecahan melalui media yang dikembangkan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap design menghasilkan rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Media dirancang sebagai media digital dengan sasaran siswa SLB C tingkat SMP. Unsur yang digunakan meliputi teks, gambar, warna, animasi sederhana, audio atau video, dan latihan interaktif. Media dapat digunakan melalui perangkat seperti laptop, komputer, dan smartphone yang mendukung akses media.

Format media disusun secara berurutan agar mudah digunakan, yaitu halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, contoh soal, latihan atau kuis, dan penutup. Setiap bagian dirancang dengan

navigasi sederhana sehingga guru dan siswa dapat mengoperasikan media dengan lebih mudah.

Pemilihan unsur visual merupakan bagian penting dalam tahap ini. Gambar dan ilustrasi digunakan untuk membantu mengonkretkan konsep pecahan, sedangkan warna, animasi sederhana, dan aktivitas latihan digunakan untuk menarik perhatian serta mendorong keterlibatan siswa.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahap develop, rancangan awal diwujudkan menjadi media pembelajaran menggunakan Canva. Media memadukan berbagai unsur multimedia untuk menyampaikan materi pecahan secara lebih menarik dan konkret. Produk selanjutnya direncanakan melalui proses validasi ahli dan revisi berdasarkan masukan yang diberikan.

Dokumen sumber memuat mekanisme validasi ahli media dan ahli materi serta penggunaan angket respons untuk menilai kepraktisan media. Namun, pada bagian hasil yang tersedia masih terdapat tanda placeholder untuk persentase dan kategori hasil validasi. Oleh karena itu, nilai persentase akhir tidak dapat dicantumkan secara faktual dalam

naskah jurnal ini tanpa data validasi asli.

Secara prosedural, setelah validasi dilakukan, produk direvisi sesuai saran validator sebelum digunakan pada uji coba terbatas. Tahapan tersebut dimaksudkan agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa.

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap disseminate dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah penelitian. Penyebaran terbatas dimaksudkan untuk memperkenalkan atau menggunakan produk yang telah dikembangkan sesuai waktu dan kebutuhan penelitian. Tahap ini tidak diarahkan pada penyebaran massal, tetapi pada pemanfaatan produk dalam konteks sekolah penelitian.

5. Pembahasan

Pengembangan media berbasis Canva didasarkan pada kebutuhan pembelajaran yang memerlukan penyajian materi pecahan secara lebih konkret. Pecahan merupakan konsep yang membutuhkan bantuan visual agar siswa dapat menghubungkan lambang matematika dengan bagian dari suatu keseluruhan. Penggunaan gambar,

ilustrasi, contoh sehari-hari, dan latihan interaktif mendukung proses tersebut.

Model 4D membantu pengembangan dilakukan secara sistematis. Tahap define memastikan produk dikembangkan berdasarkan masalah dan kebutuhan nyata, tahap design menerjemahkan kebutuhan tersebut menjadi rancangan media, tahap develop menghasilkan dan menyempurnakan produk, sedangkan tahap disseminate menjadi bentuk pemanfaatan produk secara terbatas. Canva relevan digunakan karena menyediakan fitur yang memungkinkan integrasi berbagai unsur multimedia dan dapat dioperasikan dengan relatif mudah. Dalam penelitian ini, pemanfaatan Canva diarahkan bukan sekadar untuk menghasilkan tampilan yang menarik, tetapi untuk membangun media dengan struktur pembelajaran yang jelas dan navigasi sederhana. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki potensi untuk menjadi alternatif dalam penyampaian materi pecahan bagi siswa SLB C. Media dirancang untuk membantu guru menyajikan materi secara lebih visual dan membantu siswa

memahami konsep melalui contoh, ilustrasi, dan aktivitas interaktif. Penetapan tingkat validitas dan kepraktisan akhir tetap harus didasarkan pada data numerik angket asli agar simpulan kuantitatif dapat dipertanggungjawabkan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan bagi siswa SLB C tingkat SMP di YPALB Perwari Kuningan. Tahap pengembangan meliputi define, design, develop, dan disseminate secara terbatas.

Tahap define menunjukkan kebutuhan terhadap media yang sederhana, visual, konkret, dan interaktif. Tahap design menghasilkan rancangan media yang terdiri atas halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi pecahan, contoh soal, latihan atau kuis, dan penutup. Tahap develop diarahkan pada pembuatan produk menggunakan Canva, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Tahap disseminate dilakukan secara terbatas di lingkungan sekolah penelitian.

Media yang dikembangkan dirancang dengan memadukan teks, gambar, warna, animasi sederhana, audio atau video, navigasi, dan latihan interaktif untuk membantu penyajian materi pecahan secara lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Namun, persentase dan kategori akhir hasil validasi maupun kepraktisan belum dapat dinyatakan dalam jurnal ini karena data sumber yang tersedia masih memuat placeholder pada bagian hasil. Data angka asli perlu dimasukkan sebelum naskah dikirim untuk publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., dkk. (2020). Gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*.
- 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).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Febrianti, N. N., Mulyani, N. L. S., & Nugraha, M. F. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan senilai terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Cisayong. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(1).
- Kusumawardani, H., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva hyperlink materi konsep dan ruang lingkup fikih kelas X di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(2).
- Kusumawati, N., & Prastiwi, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(3).
- Lubis, L. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu (Skripsi). UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- Putri, R., & Marsofiyati, M. (2024). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi peserta didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 146–161.
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.