

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
DENGAN PENDEKATAN *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATERI  
BANGUN RUANG KELAS V SD**

Julika Abellia<sup>1</sup>, Jayanti<sup>2\*</sup>, Ida Suryani<sup>3</sup>,  
<sup>1,2,3</sup>PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang  
<sup>1</sup>[julikaabellia26@gmail.com](mailto:julikaabellia26@gmail.com), <sup>2</sup>[jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com),  
<sup>3</sup>[ida954321@gmail.com](mailto:ida954321@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop interactive learning media based on canva with a problembased learning approach on valid, practical and effective fifth grade elementary school spatial construction material. This study uses the R&D (Research and Development) method or development research, in this study the model used is ADDIE which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects in this study were fifth grade students of Elementary School 205 Palembang. Data collection techniques used were interviews, questionnaires and documentation. Data analysis techniques used were validity analysis, practicality analysis and effectiveness analysis. This validation analysis process was validated by three experts, namely media experts, material experts and language experts with an average of 83% categorized as valid. The practicality analysis process with the results of the teacher questionnaire and testing on students at the individual test stage (one to one) using 6 students, and the small group trial stage (small group) using 8 students, after being tested, an average score of 89% was categorized as very practical. The effectiveness analysis process with the results of the student quiz scores getting an average score of 87.31%. Thus it can be concluded that interactive learning media based on canva with a problem-based learning approach on the material of spatial figures of grade V SD is categorized as valid, practical and effective.*

*Keywords: interactive learning media, canva, spatial geometry*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan pendekatan *problem based learning* pada materi bangun ruang kelas V SD yang valid, praktis dan efektif Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan, dalam penelitian ini model yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 205 Palembang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan. Proses analisis validasi ini divalidasi oleh tiga orang ahli, yakni ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa dengan rata-rata 83% dikategorikan valid. Proses analisis kepraktisan dengan hasil angket guru dan mengujicobakan kepada siswa pada tahap uji perorangan (*one to one*) menggunakan 6 orang siswa, dan tahap uji coba kelompok kecil (*small group*) menggunakan 8 siswa, setelah di ujicobakan mendapatkan skor rata-rata 89% dikategorikan sangat praktis. Proses analisis keefektifan dengan hasil nilai kuis siswa mendapatkan skor rata-rata 87,31% . Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan pendekatan *problem based learning* pada materi bangun ruang kelas V SD dikategorikan valid, praktis dan memiliki efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, canva, bangun ruang

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat serta perubahan-perubahan yang mendasar terjadi pada kehidupan manusia merupakan tanda dari abad 21 atau yang biasa disebut abad globalisasi. Pembelajaran abad 21 perlu mengintegrasikan kemampuan literasi, kotakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi (Jayanti, 2023, p. 2)

Pengaruh dari era globalisasi dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari agar dapat beradaptasi. Pengembangan era globalisasi saat ini memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi. Peran penting teknologi Pendidikan yang ada saat ini sangat berguna untuk pembelajaran dari tingkat bawah sampai tingkat atas seperti media pembelajaran yang dapat di fungsikan sebagai media untuk belajar yang menyenangkan, media juga membantu untuk mencari wawasan yang lebih lengkap ( Jayanti, 2025., p. 46) Hal ini mempengaruhi kemajuan informasi dan teknologi diberbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Dengan demikian teknologi sangatlah berpengaruh untuk individu disektor Pendidikan (Aris, Saida, & Susilaningsih, 2022, p. 112).

Bentuk media pembelajaran dalam penggunaannya sudah memiliki kemajuan yang sebelumnya berbentuk fisik, saat ini menjadi bentuk online.

Dengan adanya kemajuan ini membuat guru merubah kebiasaan dalam kegiatan mengajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Salah satunya ialah media pembelajaran audio visual (Nadila & Nurafni,2022,p.1934).

Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berguna sebagai wadah penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima agar menarik perhatian, dimana dalam dunia pendidikan siswa dalam proses pembelajaran dapat fokus dan tertarik dengan media yang ditampilkan, hal ini karena tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan dan melengkapi informasi yang akan disampaikan, serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Zahra & Kowiyah, 2022, p. 73).

Media pembelajaran interaktif dapat dihubungkan dengan langkah-langkah pembelajaran yang memakai laptop. Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran

mandiri. Media pembelajaran disusun untuk proses belajar mengajar siswa itu sendiri oleh karena itu, siswa-siswa diberikan kebebasan dalam menjalankan media tersebut. Sudah saatnya dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk dapat menambahkan stimulus belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai penggunaan media pembelajaran bisa menjadi bermanfaat dari segi penggunaannya. Penting untuk memilih lingkungan belajar yang produktif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Jayanti, 2024., P. 126) Oleh sebab itu, media pembelajaran menjadi faktor penentu pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran membuat siswa belajar menjadi menyenangkan maka tidak ada keterpaksaan dari siswa dalam melakukannya (Aris, Saida, Susilaningsih, 2022, p. 113). Pembelajaran Matematika memuat berbagai konsep yang berbeda dan memiliki tujuan dalam diperkayanya pembelajaran dimatematika itu sendiri. (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023; Jayanti, 2022; Jayanti, 2021).

Faktor yang mendorong pengembangan media ini adalah antara

guru dan siswa yang dapat membantu siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta penggunaan tampilan animasi membuat siswa memiliki semangat untuk belajar. Namun, media ini mempunyai beberapa kekurangan diantaranya slide belum bisa dikunci karena fitur belum tersedia, oleh karena itu, saat slide diklik diatur tombol interaktif akan beralih ke slide selanjutnya. Maka media ini harus dibuat dengan terstruktur agar tidak mengalami hambatan yang sulit saat menggunakan media. Selain itu, faktor lainnya kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Meskipun kelas V SD Negeri 205 Palembang telah menerapkan kurikulum merdeka dalam proses pembelajarannya, akan tetapi penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif masih jarang digunakan.

*Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. Di aplikasi *Canva* selain itu mempunyai bermacam-macam pilihan template yang menarik dan pilihan desain, elemen yang ingin diciptakan . Tidak hanya presentasi. Tapi *canva* juga menyediakan desain untuk poster, banner, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran berbasis canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, Media *canva* juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dikarenakan media ini dapat menampilkan video, animasi, audio, gambar, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diutamakan dan dapat membuat siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Gita & Zulherman, 2021, p. 2386). Sementara itu, (Rokhimawan, Badawi, & Aisyah, 2022, p. 2080) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah gambar dari proses pembelajaran yang sudah di desain, digunakan serta di evaluasi dengan sistematis oleh pendidik dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Menerapkan suatu model pembelajaran amat sangat dipengaruhi oleh suatu tujuan pembelajaran, bahan yang akan diajarkan serta tingkatan dari pada kemampuan para siswa. Model pembelajaran ini setidaknya memiliki langkah atau tahap yang harus

dimengerti oleh para siswa melalui bimbingan guru.

*Problem Based Learning* adalah sebuah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual dalam kehidupan sehari-hari sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan (Abdillah & Astuti, 2020, p. 191) *Problem Based Learning* adalah pembelajaran dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengharuskan siswa mempelajari materi sesuai dengan masalah yang ditampilkan. Masalah yang ditampilkan merupakan masalah yang nyata dan berdasarkan keadaan dalam proses pemecahan masalahnya, bisa jadi siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya. *Problem based learning* menampilkan masalah sebagai konteks bagi siswa untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan pemecahan masalah.

Matematika merupakan suatu ilmu yang ada kaitannya dengan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol khusus yang terstruktur secara bertahap, sistematis dan membutuhkan penalaran yang deduktif. Matematika merupakan dasar ilmu dalam kehidupan sehari-hari merupakan bahasa simbolis dan

universal yang membuktikan manusia berfikir, merekam dan menyampaikan ide tentang unsur dan jumlah dengan menerapkan metode belajar berfikir logis deduktif dan induktif (Putri, Jayanti, & Suryani, 2023, p. 368). Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang, kemampuan berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan, menganalisis, memahami sifat-sifat pada bangun ruang, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Rahman, 2024, p.11). Siswa dikenal sebagai mempunyai kemampuan pemikiran kreatif matematis apabila bisa memenuhi semua indikator kemampuan berinovasi dengan baik, misalnya dalam pembelajaran matematika yang berhubungan dengan materi yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari (Effendi, 2020, p. 234). Salah satunya yaitu materi bangun ruang. bangun ruang merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk di pelajari. Jarmita (dalam Pangestu et al.,2023,p. 229) mengatakan bahwa pentingnya pembelajaran bangun ruang karena pembelajaran ini sangat dominan dengan usaha menyelesaikan masalah keruangan dan menemukan sendiri

konsep bangun ruang . Namun sayangnya terjadi ketidak sesuaian dengan fakta dilapangan Banyak siswa kelas V SD yang kesulitan dalam memahami bangun ruang terlebih dalam menyelesaikan soal-soal bangun ruang (Azhari Pangestu dan Siti Ruqoyyah, 2023, p. 229). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Sipayung (dalam pangestu et al.,2023,p. 229) bahwa pengetahuan siswa akan pemahaman bangun ruang tidak utuh kebanyakan siswa hanya menerapkan konsep bila soal disajikan dalam gambar siswa mampu mengerjakan akan tetapi jika soal disajikan dalam bentuk cerita siswa merasa kesulitan.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 205 Palembang, menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar yang belum bervariasi menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam mempelajari materi bangun ruang oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun faktor penyebabnya adalah kurangnya pemakaian media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada saat proses belajar mengajar sehingga menyebabkan kurangnya motivasi siswa untuk belajar (Jayanti,

2025., P. 75). Hal ini dibuktikan dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan pada pembelajaran matematika masih masuk dalam kategori rendah dibawah nilai 70. Walaupun sekolah mempunyai fasilitas dan perlengkapan yang memadai, kurangnya ide baru dalam pengembangan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang diajarkan. Siswa tersebut merasa bosan dan mengabaikan guru saat menjelaskan materi hingga ada yang mengantuk, karena media pembelajaran tersebut dianggap tidak menarik dan kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan di atas bahwasanya pembelajaran materi bangun ruang di SD Negeri 205 Palembang kelas V masih banyak yang menghadapi kesulitan dalam pengetahuan materi bangun ruang dalam sifat-sifat, jaring-jaring menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang. Pembelajaran bangun ruang masih bersifat menghafal saja dan itu membuat siswa menjadi bosan dan sulit menghafal bangun ruang yang berimbas pada rendahnya minat pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian untuk mendukung

siswa memahami materi bangun ruang, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran pada materi bangun ruang yang bervariasi dan menarik supaya siswa bisa berinteraksi dengan media, sehingga lebih tertarik dalam belajar supaya tidak cepat bosan belajar matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk membantu siswa peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva merupakan hal yang cukup baik dan perlu dikembangkan pada saat ini dengan kemajuan teknologi. Guru di SD Negeri 205 Palembang masih menerapkan metode pembelajaran belum bervariasi.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang bisa mengembangkan suatu produk dan memvalidasi produk. Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Okpatrioka, 2023, p. 87). Menurut (Sugiyono 2020, p. 395) penelitian dan pengembangan

diterapkan untuk validasi dalam mengembangkan suatu produk. Validasi produk artinya produk tersebut sudah ada dan peneliti hanya menguji keefektifan produk sedangkan mengembangkan produk artinya yaitu memperbaharui produk yang sudah ada agar produk menjadi lebih praktis, efektif dan efisien atau menciptakan produk baru yang belum pernah ada sebelumnya. Berdasarkan pendapat ahli diatas peneliti menyimpulkan penelitian dan pengembangan merupakan suatu produk yang dapat dikembangkan dan divalidasikan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk mata pelajaran matematika bangun ruang (prisma dan tabung) siswa kelas V SD.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dikembangkan menggunakan penelitian *Research and development*



**:Gambar 1. Cover Judul Materi Pembelajaran**

Desain pengembangan yang

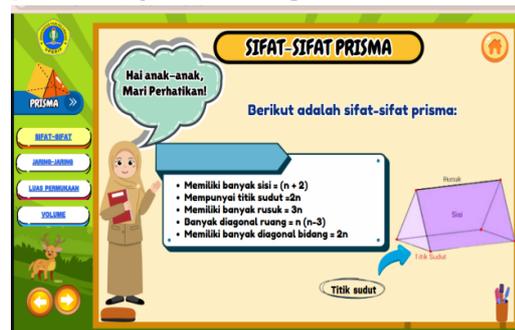
digunakan dalam penelitian adalah ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan pendekatan *problem based learning* pada materi bangun ruang kelas V SDN 205 Palembang. Menurut (Sugiyono, 2019, p. 28) menggunakan model pembelajaran yaitu ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Dari kelima tahapan tersebut peneliti sudah melaksanakan semua tahapannya mulai dari analisis hingga desain sampai dengan tahap pengembangan semuanya sudah dilakukan. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis media pembelajaran, analisis materi dan analisis kurikulum. Dari ketiga analisis yang ada peneliti melakukan sebuah penentuan masing-masing permasalahan serta mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang sudah di dapatkan sebelumnya.

Pada tahap desain setelah ditemukan permasalahan yang ada kemudian di cari solusinya dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi bangun ruang. Dalam tahap desain ini

dilakukan pembuatan GBIM, flowchart serta jabaran materi yang dapat memudahkan peneliti dalam mendesain produk yang akan dikembangkan. melihat kualitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi bangun ruang tersebut. Pada tahap development merupakan tahap pengembangan yang digunakan untuk menggabungkan semua bagian produk yang telah disiapkan dari cover media pembelajaran interaktif sampai kuis untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk pembelajaran bangun ruang (prisma dan tabung).. Pada tahap ini peneliti juga mengukur kelayakan produk dan instrument yang digunakan oleh peneliti seperti validasi media, validasi materi, validasi bahasa angket respon guru dan angket respon siswa terkait dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang telah dikembangkan. Selanjutnya siswa di tampilkan slide yang menjelaskan apersepsi interaksi media dengan siswa yang merupakan langkah awal dari pendekatan *problem based learning*



**Gambar 2. Slide Interaksi media pembelajaran dengan siswa.**



**Gambar 3. Slide Penjelasan Materi Bangun ruang prisma**

Tahapan selanjutnya implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang akan dikembangkan dengan siswa. Peneliti ini mengimplementasikan produk uji coba *one to one* dan *small group* pada siswa kelas V SD Negeri 205 Palembang. Tahap ini membantu peneliti mengukur kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dimulai menggunakan link media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa.



**Gambar 4. Slide Latihan Soal (evaluasi)**



**Gambar 5. Slide Soal Quiziz**

Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi pada tahap ini penelitian melakukan tahap evaluasi yang sudah dilakukan sebelumnya untuk melihat kualitas produk serta evaluasi perbaikan yang dikembangkan agar mendapatkan produk yang memiliki fungsi dan manfaat sebagai media pembelajaran layak di gunakan



**Gambar 6. Slide Jika Jawaban Benar**



**Gambar 7. Slide Jika Jawaban Salah**  
**Pembahasan Hasil Validasi**

Hasil dari validasi yang dilaksanakan dengan memberikan penilaian menggunakan lembar angket kepada para ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Produk media pembelajaran interaktif berbasis canva perlu dilakukan penilaian untu mendapatkan produk yang dinyatakan valid agar dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Penilaian validasi angket dilaksanakan oleh dosen Universitas PGRI Palembang. Kemudian para ahli tersebut memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa oleh ahli media dinyatakan valid dengan skor persentase rata-rata sebesar 80%. Pada penilaian ini ahli materi mendapatkan skor persentase rata-rata sebesar 86% dengan Katagori sangat valid. Selanjutnya penilaian ahli bahasa mendapatkan skor persentase rata-rata 84% dengan kategori valid. Setelah mendapatkan penilaian dari ahli maka, hasil uji kevalidan mendapatkan penilaian rata-rata persentase sebesar 83% dengan kategori valid.

Hasil peneliti ini diperkuat oleh penelitian yang sudah dilaksanakan oleh (Gita & Zulherman, 2021) produk ini divalidasikan oleh 1 ahli media, 1 ahli

materi, 3 guru dan 29 siswa kelas 4. Pada hasil validasi, menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% termasuk “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi memperoleh skor 86% “Sangat Valid”, dan hasil validasi guru dengan skor “85,57% “sangat Valid” dan uji validasi siswa memperoleh skor 90% yang termasuk “Sangat Baik”,

Hal ini sejalan dengan penelitian (Devika et al., 2023) menyebutkan asil penelitian berdasarkan angket Hasil data kepraktisan didapat dari uji coba *one to one* dan *small group* dengan menggunakan penilaiann lembar angket respon peserta didik. Uji coba media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dilaksanakan secara tatap muka di SD Negeri 205 Palembang tahap *one to one*, pada tahap ini peneliti menggunakan enam siswa di SD Negeri 205 Palembang. Siswa tersebut yang memiliki kemampuan berbeda-beda yaitu kemampuan rendah, kemampuan sedang dan kemampuan tinggi berdasarkan rekomendasi dari siswa. validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor persentase 87,2% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya penelitian dari (Maya, et al., 2023) mengatakan bahwa hasil uji

validitas memvalidasi multimedia dengan melibatkan spesialis media yang memberikan skor rata-rata 86,4%. Berdasarkan data hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* oleh ahli dinyatakan valid dan dapat di ujjcobakan untuk menilai kevalidan dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan Hasil Kepraktisan**

Berdasarkan hasil penelitian dari angket respon siswa sehingga memperoleh hasil rata-rata kepraktisan *prototype 1* sebesar 88% dalam kategori sangat praktis yang sesuai dengan kategori persentase 81%-100% dinyatakan sangat praktis.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Kepraktisan Angket Respon Siswa dan Guru**

Hasil	Nilai	Kategori
Angket respon siswa One to one	88%	Sangat Praktis
Angket respon siswa small Grup	89%	Sangat Praktis
Angket respon guru	90%	Sangat Praktis
<b>Persentase</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Setelah mendapat hasil *prototype 2* maka langkah berikutnya yaitu *prototype 2* akan di uji cobakan

pada tahap small group. Pada tahap ini peneliti akan menggunakan 8 siswa kelas V SD Negeri 205 Palembang dengan bertujuan untuk melakukan penilaian *prototype 2* pada materi bangun ruang prisma dan tabung yang dikelolah sendiri dan kelompok. Penilaian ini dilakukan dengan pengisian angket respon siswa terhadap *prototype 2* dengan tujuaan untuk mengetahui nilai kepraktisan pada *prototype 2*. Dari penilaian tersebut didapat nilai rata-rata respon siswa terhadap *prototype 2* yaitu sebesar 89% dan tergolong dalam kategori sangat praktis, maka hasil keseluruhan uji kepraktisan angket respon siswa dan guru sebesar 89% tergolong kategori sangat praktis.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian (Zahra & Kowiyah, 2022) bahwa hasil kepraktisan menggunakan *one to one* dan *small group* yang dilakukan siswa dengan kategori sangat praktis. Hal tersebut dapat menunjukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva layak digunakan dalam pembelajaran.

### **Pembahasan Hasil Keefektifan**

Keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dikembangkan dalam peneliti in

memberikan kuis yang dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan nilai data keefekifan, dalam kuis dapat diketahui berdasarkan pencapaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 70. Siswa yang tuntas dalam kuis ini ada dua puluh tiga dan yang mendapatkan dibawah KKTP ada tiga orang. Dari hasil tersebut peneliti memperoleh nilai. rata-rata 87,31% dengan kategori sangat efektif Dari data skor hasil kuis siswa, Sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva tersebut bermanfaat bagi siswa kelas V sebagai sumber media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang (prisma dan tabung) serta dapat menarik motivasi siswa dalam belajar dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian (Danis & Ulhaq, 2022) Hasil validasi materi dan memperoleh hasil sebesar 89,29% dan uji validasi media

dengan hasil sebesar 85,29%. Tingkat kepraktisan media diperoleh melalui hasil angket respon siswa dengan presentase 84,54%, kemudian tingkat keefektifan media didapat presentase ketuntasan belajar sebesar 73%.

Berdasarkan hasil analisis penelitian menyimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang valid, praktis dan efektif. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya yaitu menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun ruang kelas V SD Negeri 205 Palembang yang sudah melakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan pendekatan *problem based learning* pada materi bangun ruang yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*), maka dapat disimpulkan

bahwa kriteria nilai kevalidan sebesar 83%, kepraktisan sebesar 89% dan keefektifan sebesar 87,31%. Sehingga, dari data tersebut pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi bangun ruang dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam mempelajari matematika.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdillah, DM, & Astuti, D. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) berbasis pembelajaran berbasis masalah (PBL) pada topik sudut. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* , 15 (2), 190-200.
- Aria, P., Saida, U., & Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Sekolah Dasar. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 112-113.
- Dewi, A. S., Jayanti, J., & Dedy, A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VI DI SDIT KAUTSAR ILMU TANJUNG RAJA. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 75-81.
- Effendi, K. N. S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif matematis Siswa SMP Kelas VII pada Materi Persamaan Linear satu Variabel dan Pertidaksamaan Linear satu Variabel. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1a).
- Gita, P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2384- 2394.
- Jayanti, M. P., Zulkardi, M. I., & Ratu Ilma Indra Putri, M. S. (2023). *Numerasi pembelajaran matematika SD berbasis E-Learning*. Bening Media Publishing.
- Jayanti, MP, Zulkardi, MI, & Ratu Ilma Indra Putri, MS (2023). *Pembelajaran matematika dasar berbasis E-Learning*. Hapus Penerbitan Media.
- Jayanti. (2023). Numerasi Pembelajaran Matematika Sd Berbasis E-Learning. Palembang: Bening Media.
- J Jayanti, Z Zulkardi, RII Putri, Y Hartono. (2023) *INOMATIKA* 5(2), 181199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre- Service Primary School Teachers *Jurnal INOMATIKA* Sinta 3. Link. <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake . Link: <https://www.atlantispres.com/proceedings/suleic20/125950316>  
Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 23525398. DOI: 10.2991/as.sehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021 ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of

The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: [jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com)

3602.[link:https://pubs.aip.org/aip/acp/articleabstract/2468/1/070048/2825456/Theimplementation-numeration-learning-usingCovid?redirectedFrom=fulltext](https://pubs.aip.org/aip/acp/articleabstract/2468/1/070048/2825456/Theimplementation-numeration-learning-usingCovid?redirectedFrom=fulltext). DOI:<https://doi.org/10.1063/5.0103602>

Jayanti, 2021. The numeration with lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Prosiding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. AIP Conference Proceedings 2438, 020004 (2021). <https://doi.org/10.1063/5.0071589>, Link:<https://pubs.aip.org/aip/acp/articleabstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-studyassisted-byE?redirectedFrom=fulltext>. DOI:<https://doi.org/10.1063/5.0071589>

Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024) <https://doi.org/10.1063/5.0201035>. 22 April 2024. <https://pubs.aip.org/aip/acp/articleabstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>Jayanti, J., Jumroh, J., & Ernawati, E. (2021). PEMBELAJARAN GEOMETRI MELALUI PMRI BERBANTUAN E-LEARNING DI MASA COVID-19 PADA MAHASISWA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.

Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, AIP Conference Proceedings 2468, 070048 (2022)<https://doi.org/10.1063/5.010>

- Jayanti, Zulkardi, Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2022, Desember). Implementasi pembelajaran numerasi menggunakan e-learning konteks Covid-19 pada guru sekolah dasar. Dalam Prosiding Konferensi AIP (Vol. 2468, No. 1, hal. 070048). AIP Publishing LLC.
- Nadila, F. F., & Nurafni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Berbagai Bentuk Pecahan Penjumlahan Dan Pengurangan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* Volume 11, No. 3, 2089-5419.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Pangestu, I. A., & Ruqoyyah, S. (2023). Pembelajaran daring materi bangun ruang pada SISWA KELAS V SD menggunakan pendekatan realistic mathematics education (RME). *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 228-234.
- Putri, M. A., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media Audio Visual Berbantuan Microsoft Power Point. *Jotevolume* 4 Nomor 4 tahun 2023 Halaman 367-376 *Journal On Teacher Educationresearch & Learning In Faculty Of Education*issn:2686-1895(Printed);2686-1798
- Rahman, M. S. (2024). KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH BANGUN RUANG. *PEDAMATH: Journal on Pedagogical Mathematics*, 7(1), 10-16.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuanlitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, I., Jayanti, J., & Suryani, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis game education Wordwall materi penjumlahan bilangan pecahan pada siswa kelas V SDN 92 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(1), 45-61.
- Yusrina, Y., & Jayanti, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD Negeri 2

Kayuagung. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 125-136.

Rokhimawan, M. A., Badawi, J. A., & Aisyah, S. (2022). Model-Model Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Tingkat SD/MI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2077-2086.

Danis, T. J., & Ulhaq, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif "Ild" Berbasis Android Dalam Materi Bangun Datar Sebagai Media Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 182-192.

Amelia, D., Jayanti, & Ida Suryani. (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.