

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM MATERI MENGENAL PASANGAN BILANGAN KELAS I SDN TANJUNG KABUPATEN KEDIRI

Reta Wulan Febriana¹, Abdul Aziz Hunaifi², Wahyudi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

retawulan21@gmail.com¹, hunaifi@unpkediri.ac.id², wahyudi@unpkdr.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to develop an interactive learning media using Canva to enhance first-grade students' understanding of number pairs at SDN Tanjung, Kediri. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Material experts rated the media 67.1% (valid), and media experts rated it 88% (very valid). Practicality tests scored 88.2% by the teacher and 91.6% by students (very practical). The media's effectiveness was shown by 90% of students achieving the minimum competency score after using the media. This indicates that Canva-based interactive media is valid, practical, and effective for mathematics learning, especially for teaching number pairs.

Keywords: *Interactive Media, Canva, Number Pairs, Elementary Mathematics, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan pemahaman siswa kelas I SDN Tanjung dalam mengenal pasangan bilangan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi ahli materi menunjukkan nilai 67,1% (valid), sedangkan validasi ahli media sebesar 88% (sangat valid). Uji kepraktisan memperoleh nilai 88,2% dari guru dan 91,6% dari siswa (sangat praktis). Keefektifan media ditunjukkan dengan 90% siswa mencapai KKM setelah menggunakan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pasangan bilangan.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Canva, Pasangan Bilangan, Matematika SD, ADDIE*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika, sering kali masih didominasi metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan observasi di SDN Tanjung Kabupaten Kediri, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep pasangan bilangan karena keterbatasan media dan pendekatan pembelajaran yang monoton. Guru belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan media interaktif berbasis komputer belum pernah diterapkan.

Canva merupakan salah satu platform desain visual yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif.

Dengan fitur presentasi dan animasi yang tersedia, guru dapat menyusun materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui kevalidan media interaktif berbasis Canva, (2) untuk mengetahui kepraktisan media tersebut, dan (3) untuk mengetahui keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman pasangan bilangan pada siswa kelas I SDN Tanjung.

METODE

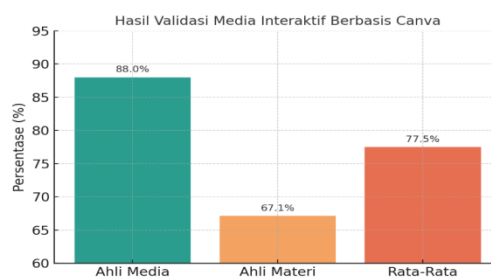
Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Penelitian dilakukan di SDN Tanjung Kabupaten Kediri dengan subjek siswa kelas I. Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara guru untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Tahap desain meliputi perancangan media menggunakan aplikasi Canva. Tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dan luas untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas media. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus *persentase*.



Gambar 1. Bagian Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL



Gambar 2. Hasil Validasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dan menarik perhatian siswa dalam memahami konsep abstrak seperti pasangan bilangan. Berdasarkan gambar 2 menunjukkan bahwa hasil penilaian produk dari validasi ahli bahan ajar mendapatkan skor presentase 88,0% dan validasi oleh ahli materi mendapatkan skor presentase 67,1%. Total keseluruhan presentase skor validasi media (produk) dari ahli media dan materi di rata-rata kemudian mendapatkan skor materi sebesar 77,5% dengan kategori valid dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

PEMBAHASAN

a. Hasil Validasi

Media divalidasi oleh dua ahli: ahli materi memperoleh skor 67,1% (kategori valid), dan ahli media memperoleh skor 88% (kategori sangat valid). Artinya, media telah memenuhi kelayakan isi dan tampilan.

$$\text{Validitas Pengguna } (Vpg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal $\times 100\% = \dots$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sugiyono, 2016)

b. Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan oleh guru menunjukkan skor 88,2% dan oleh siswa sebesar 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

$$\text{Validitas Pengguna } (Vpg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal $\times 100\% = \dots$

Setelah memperoleh nilai skor dari 2 validator hasilnya akan digabungkan menjadi rata-rata, rumusnya sebagai berikut :

Rata – rata hasil dari Validasi Bahan Ajar dan Materi =

$$\frac{\text{Validasi Bahan Ajar} + \text{Skor Validasi Materi}}{2}$$

2

Tabel 2. Hasil Kepraktisan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sugiyono, 2016)

c. Uji Keefektifan

Hasil pretest menunjukkan hanya 2 dari 6 siswa yang mencapai KKM. Setelah penggunaan media interaktif berbasis Canva, sebanyak 5 dari 6 siswa tuntas, menunjukkan peningkatan hasil belajar hingga 90%. Dengan demikian, media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman pasangan bilangan.

$$\text{Validitas Pengguna } (Vpg) = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal $\times 100\% = \dots$

Tabel 3. Hasil Keefektifan

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

(Sugiyono, 2016)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis canva pada materi pasangan bilangan memiliki validitas tinggi berdasarkan penilaian ahli, sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media ini direkomendasikan untuk diterapkan di kelas rendah sekolah dasar sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian lanjutan dapat mengembangkan media serupa untuk materi dan jenjang yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. (2012). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Munir. (2015). Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, A. & Faiza, R. (2019). Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Garis Pelangi*, 5(1), 80–90.

Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva
Pada Tema Kayanya Negeriku. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 65–74.