



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERDASARKAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA MATERI PENGOLAHAN DATA

**Dwiana May Astiningsih¹⁾, Naila Tsuraya Zahra²⁾, Riska Risma Yanti³⁾,
Alfiana Nurussama⁴⁾, Teten Ginanjar Rahayu⁵⁾**

¹⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
Email: dwianamay@upi.edu

²⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
Email: zahranaaila.21@upi.edu

³⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
Email: rskarsmaynt_17@upi.edu

⁴⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
Email: alfiana.nurussama@upi.edu

⁵⁾Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia
Email: tetenginarjarr@upi.edu

Abstract

The development of digital technology demands innovation in mathematics education at the elementary school level, particularly regarding data processing topics, which students still find challenging. Low learning interest and a lack of student engagement in understanding the concepts of mean, median, and mode are issues that need to be addressed through the use of interactive learning media. This study aims to develop and test the validity and practicality of "MEMODI," a Canva-based interactive mathematics learning medium for fifth-grade data processing materials. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fifth-grade students at SDN 4 Nagri Kaler. Data collection techniques included validation sheets from material and media experts, as well as student response questionnaires. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques by calculating feasibility percentages. The results indicated that the "MEMODI" learning medium achieved a very high validity score, with an average percentage of 92.25%, and a practicality level of 95%, falling into the "very practical" category. The implementation of the medium showed that the use of Canva was able to increase student engagement, facilitate the understanding of mean, median, and mode concepts, and support independent learning through interactive features and direct feedback. Consequently, the Canva-based interactive learning medium "MEMODI" is declared valid, practical, and feasible for use as an alternative mathematics learning medium in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning Media; Data Processing; Mean, Median, And Mode; Elementary School.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi pengolahan data yang masih dianggap sulit oleh peserta didik. Rendahnya minat belajar serta keterlibatan siswa dalam memahami konsep mean, median, dan modus menjadi permasalahan yang perlu diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva "MEMODI" pada materi pengolahan data kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 4 Nagri Kaler. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran "MEMODI" memperoleh nilai validitas sangat tinggi dengan persentase rata-rata sebesar 92,25% dan tingkat kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Implementasi media menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep mean, median, dan modus, serta mendukung pembelajaran mandiri melalui fitur interaktif dan umpan balik langsung. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva "MEMODI" dinyatakan valid, praktis, dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Pengolahan Data; Mean, Median, Dan Modus; Sekolah Dasar.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat memberikan kontribusi bagi bangsa dan negara (Gulo & Harefa, 2022). Melalui pendidikan manusia bisa menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Di era globalisasi ini teknologi sudah sangat melekat dengan pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari keberlangsungan proses pembelajaran di sekolah (Shanley, 2016). Perkembangan teknologi yang pesat berpengaruh besar pada semua sektor kehidupan, terutama bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan, 2017). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan lebih jelas dan sesuai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018).

Beberapa penelitian terdahulu membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif efektif memperkuat pemahaman materi, capaian akademik, dan keterampilan berfikir kritis. Matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Sebagian besar siswa sekolah dasar menganggap matematika itu sulit (Muqoddaroh dkk., 2024). Hal ini, sejalan dengan kesulitan siswa pada materi pengolahan data. Kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam mempelajari materi pengolahan data, khususnya konsep mean, median, dan modus, masih menjadi permasalahan utama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN 106811 Percut Sei Tuan, Deli Serdang, Sumatera Utara, diketahui bahwa rendahnya minat belajar merupakan faktor utama, serta ada beberapa faktor lain yang turut berpengaruh terhadap lemahnya kualitas pembelajaran matematika. Siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, dan belum mampu mengeksplorasi konsep dasar statistika secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif serta penggunaan media interaktif yang dapat membangkitkan partisipasi aktif siswa sejak awal kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat membantu menguraikan kerumitan materi. Dengan adanya media ini, efektivitas pemahaman peserta didik terhadap isi pelajaran dapat meningkat (Batubara, 2015).

Sebagai upaya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, Canva dikembangkan sebagai solusi yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini. Canva adalah platform desain grafis online yang digunakan untuk membuat berbagai konten visual seperti presentasi, poster, infografis, video, dan media sosial, dengan menyediakan ribuan template (Hasijazh dkk., 2025). Canva dengan berbagai fitur visual

dan interaktifnya, memungkinkan guru untuk menghadirkan materi yang menarik serta mudah dipahami. Sebagai alat belajar, Canva sangat mendukung guru dalam menciptakan desain untuk menyampaikan informasi kepada siswa sebagai bahan pembelajaran (Yuliana & Setiadi, 2024).

Media ini diintegrasikan dengan model discovery learning, yang menekankan proses belajar berbasis penemuan dan keterlibatan aktif peserta didik (Ilmiati, 2024). Tujuan utamanya adalah untuk menguji validitas media pembelajaran matematika berbasis Canva, menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis Canva, menghasilkan media interaktif yang dapat membantu siswa menemukan sendiri konsep mean, median, dan modus.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan Research and Development (R&D). Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE. Keunggulan dari penelitian ini terletak pada kombinasi penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pengolahan data, Inovasi tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengembangkan keaktifan dan minat siswa terhadap konsep dasar statistik, sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development - R&D*) dengan tujuan utama untuk menciptakan media pembelajaran matematika interaktif yang berbasis Canva, yang sudah diuji dari aspek kelayakan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam materi diagram gambar. Untuk memastikan pengembangan dilakukan secara terstruktur dan sistematis, penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah berturut-turut:

1. Analysis (Analisis)

Langkah awal ini menekankan identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan. Peneliti menganalisis kurikulum untuk menentukan Kompetensi Dasar yang berhubungan dengan materi Diagram Gambar serta mengevaluasi karakteristik peserta didik, terutama dalam hal gaya belajar mereka. Selain itu, dengan melakukan wawancara dengan para pengajar dan pengamatan, analisis kebutuhan media juga dilakukan untuk menemukan kesenjangan antara media yang ada dan kebutuhan untuk pembelajaran media digital, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan visual (Canva). Hasil dari analisis ini akan



menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pengembangan media.

2. Design (Perancangan)

Berdasarkan temuan dari analisis kebutuhan, tahap ini berfokus pada perencanaan produk secara kontekstual. Aktivitas utama dalam tahap ini adalah menyusun peta konsep untuk materi Diagram Gambar dan membuat storyboard untuk media pembelajaran interaktif di Canva. Storyboard ini menjelaskan secara rinci mengenai urutan, konten, visual, dan posisi elemen interaktif (seperti hyperlink ke latihan dan video pendukung) dalam media tersebut. Di samping itu, peneliti juga merancang semua alat yang diperlukan dalam penelitian, termasuk lembar validasi (untuk ahli materi dan media), angket respons siswa.

3. Development (Pengembangan)

Dalam tahap ini, desain diubah menjadi produk nyata. Media pembelajaran interaktif di Canva dibuat berdasarkan storyboard yang sudah disusun. Produk yang telah siap kemudian divalidasi oleh paling dua orang ahli, yaitu Validator Ahli Materi (untuk memastikan keakuratan konsep Matematika) dan Validator Ahli Media/Desain (untuk menilai kualitas visual, interaktivitas, dan aspek teknis). Masukan kualitatif berupa saran dan kritik dari Validator digunakan untuk memperbaiki produk awal hingga media dinyatakan layak untuk diuji coba.

4. Implementation (Implementasi)

Media pembelajaran yang sudah divalidasi dan diperbaiki kemudian diuji coba pada subjek penelitian, yaitu siswa dari kelas yang ditentukan. Proses ini dapat mencakup percobaan dalam skala kecil untuk menilai kemudahan penggunaan awal dan dapat dilanjutkan dengan uji lapangan. Dalam fase ini, peneliti mengumpulkan data mengenai kepraktisan melalui angket dari siswa dan guru.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir berfokus pada pengukuran kualitas keseluruhan produk. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan (terutama melalui validasi oleh para ahli). Evaluasi sumatif dilakukan dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh selama tahap implementasi.

Subyek dari penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas 5 SDN 4 Nagri Kaler. Objek pada penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis canva. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) Lembar validasi, yang diserahkan kepada ahli media (guru kelas) dan ahli materi (dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan keahlian media pembelajaran matematika)

untuk mendapatkan komentar, saran ataupun kritik sebagai dasar revisi produk untuk menentukan kelayakan produk. (2) Lembar respon siswa, yang diserahkan kepada siswa pengguna media sebagai subyek penelitian untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. (3) Data yang telah diperoleh dari angket selanjutnya akan dianalisis dengan menghitung frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih responden. Hasil persentase kelayakan tersebut digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan validitas media kedalam kategori atau kriteria kelayakan. Adapun skor penilaian yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Tingkat penilaian dan kualifikasi penilaian

Persentase Kelayakan	Kriteria		Ket.
	Kevalidan	Kelayakan	
$P \leq 20$	Tidak Valid	Tidak Praktis	Revisi
$20 < P \leq 40$	Kurang Valid	Kurang Praktis	Revisi
$40 < P \leq 60$	Cukup Valid	Cukup Praktis	Revisi Kecil
$60 < P \leq 80$	Valid	Praktis	Tidak Perlu Revisi
$P \geq 80$	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi
$P \leq 20$	Tidak Valid	Tidak Praktis	Revisi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh melalui proses penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan metode ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan observasi, validasi media dan materi, serta uji coba media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pengolahan data kelas 5 di SDN 4 Negri Kaler.

A. Tahap Analisis

Tahap analisis adalah tahapan awal untuk mengembangkan produk dengan menggunakan model ADDIE. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran (Cahyadi, 2019).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum agar capaian pembelajaran dapat diwujudkan



secara maksimal. Secara sistematis canva memanfaatkan berbagai elemen digital yang tersedia. Melalui pemanfaatan elemen digital seperti animasi, tautan interaktif dan materi rasio disusun dalam format visual yang dapat diakses secara mandiri oleh siswa, sehingga mereka dapat mengeksplorasi isi pembelajaran melalui tampilan yang responsif dan mudah dioperasikan. Oleh karena itu, canva digunakan sebagai pendukung media pembelajaran karena kemampuannya dalam memfasilitasi pembuatan bahan ajar yang adaptif dan mudah dikembangkan (Arianto, 2023).

B. Tahap Design

Pada tahapan ini dihasilkan suatu produk awal (*prototype*) atau rancangan produk yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kurikulum, dan karakteristik pada materi pengolahan data khususnya pada materi mean, median, dan modulus. Pemilihan materi dengan topik ini disusun berdasarkan referensi dari buku Matematika SD kelas V, sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pada topik ini dibagi menjadi 4 (empat) subtopik yaitu, pengertian data, analisis data, menghitung data tunggal dan data kelompok. Pada tahapan ini peneliti mulai untuk merancang tampilan *home page* (halaman muka) menggunakan Canva dan menu-menu yang telah tersedia pada media. Selain itu, peneliti juga mulai mencari elemen gambar, video, *background*, elemen untuk membuat *button* (tombol) dan kelengkapan isi materi.

C. Tahap Development

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, menyusun peta konsep materi pengolahan data yang mencakup pengertian, rumus, contoh, dan latihan soal terkait mean, median, dan modulus. Selanjutnya, merancang alur pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pengembangan media dilakukan dengan menyusun materi pengolahan data secara sistematis serta dilengkapi dengan contoh soal, visual pendukung, dan latihan interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran secara konkret

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media diperlukan untuk memastikan ketepatan isi, kualitas tampilan, dan kemudahan penggunaan media (Permata & Nugrahani, 2023).

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika secara digital. Media tersebut dirancang dengan menyajikan beberapa unsur

pembelajaran, antara lain capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), motivasi awal, penyampaian materi, video pembelajaran, kegiatan interaktif, permainan edukatif, serta kuis sebagai bentuk evaluasi. Adapun materi yang dibahas dalam media ini berkaitan dengan pengolahan data, yang mencakup konsep mean, modulus, dan median (MeMoDi). Berikut adalah gambar *Home Page* (halaman muka) yang dijadikan sebagai ikon dari media pembelajaran “MeMoDi” (Gambar 1).



Gambar 1. Home Page

Home page (halaman muka) adalah tampilan utama dari media pembelajaran yang berfungsi sebagai pengantar agar peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran. Pada halaman ini disajikan judul media. Selain itu, ada gambar halaman yang memuat beberapa menu dalam aplikasi (Gambar 2).



Gambar 2. Halaman Menu

Halaman ini memuat sejumlah unsur pembelajaran yang disusun secara runtut untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut mencakup, kompetensi pembelajaran, motivasi, materi yang disajikan, video pembelajaran, aktivitas *ice breaking*, serta kuis. Selain itu, ada contoh materi yang terdapat pada media pembelajaran (Gambar 3 dan 4).



Gambar 3 dan 4. Menu Materi

Halaman materi menyajikan pembahasan konsep dasar seperti pengertian data, mean, median, dan modulus. Penyajian materi pada halaman ini bertujuan untuk memberikan pemahaman awal sebagai dasar sebelum peserta didik mengerjakan kuis. Untuk memahami lebih dalam terdapat video pembelajaran yang ada di media pembelajaran (Gambar 5).



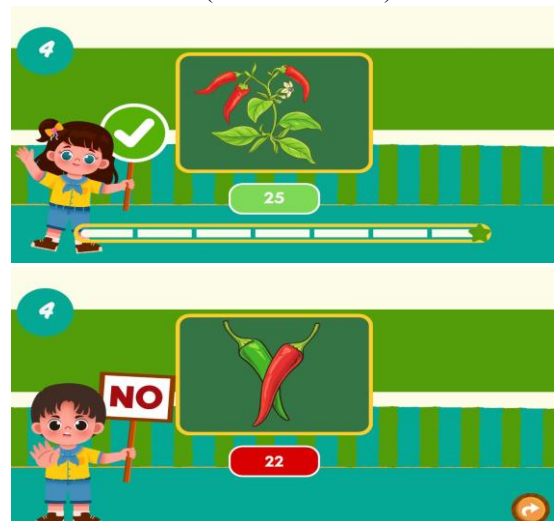
Gambar 5. Video Pembelajaran

Halaman video pembelajaran memuat video yang berisi penjelasan materi pengolahan data, khususnya konsep mean, median, dan modulus. Video pembelajaran digunakan sebagai media pendukung untuk memperjelas penyampaian materi yang telah disajikan sebelumnya. Setelah video pembelajaran akan ada kuis yang diberikan (Gambar 5, 6, dan 7).



Gambar 5, 6, dan 7. Kuis

Halaman kuis ini menyajikan sejumlah soal yang disusun sesuai dengan materi pengolahan data, yaitu mean, median, dan modulus. Penyajian jawaban yang benar pada setiap soal bertujuan untuk membantu peserta didik memahami kesalahan (Gambar 8 dan 9)



Gambar 8 dan 9. Jawaban Benar dan Salah

Setiap jawaban yang dipilih peserta didik akan ditampilkan dengan indikator warna, di mana jawaban yang



benar ditandai dengan warna hijau, sedangkan jawaban yang salah ditandai dengan warna merah. Penyajian ini bertujuan untuk memberikan umpan balik secara langsung, sehingga peserta didik dapat mengevaluasi pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Setelah produk dikembangkan selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dalam bentuk penilaian melalui lembar validasi yang memuat beberapa indikator. Validasi materi dilakukan oleh guru kelas sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan keahlian media pembelajaran matematika. Hasil penilaian dari para ahli diperoleh rekapitulasi hasil penilaian (Tabel 2).

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian dari para ahli

No	Validator	Persen-tase	Kriteria
1	Ahli Materi	94,35%	Sangat Valid
2	Ahli Media	90,15%	Sangat Valid
	Rata-rata	92,25%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil penilaian dari para ahli baik itu dari ahli materi maupun dari ahli media berada pada kriteria sangat valid. Dengan demikian, produk yang dikembangkan layak untuk digunakan tanpa revisi terlebih dahulu sebelum diujikan. Namun, ada beberapa komentar, saran atau masukan dari para ahli untuk memperbaiki kualitas produk yang akan dikembangkan. Adapun saran dari ahli materi yaitu sebaiknya media disajikan secara runtut sesuai dengan capaian pembelajaran. Sedangkan saran/masukan dari ahli media yaitu disarankan untuk menambahkan musik untuk meningkatkan daya tarik siswa, jumlah elemen sebaiknya dikurangi agar tampilan menjadi lebih sederhana dan memudahkan siswa fokus pada materi, soal-soal perlu dibuat lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih akan aktif terlibat. Terakhir, video pembelajaran yang ada perlu diganti karena menggunakan bahasa asing, penggunaan video berbahasa Indonesia akan lebih mendukung pemahaman siswa.

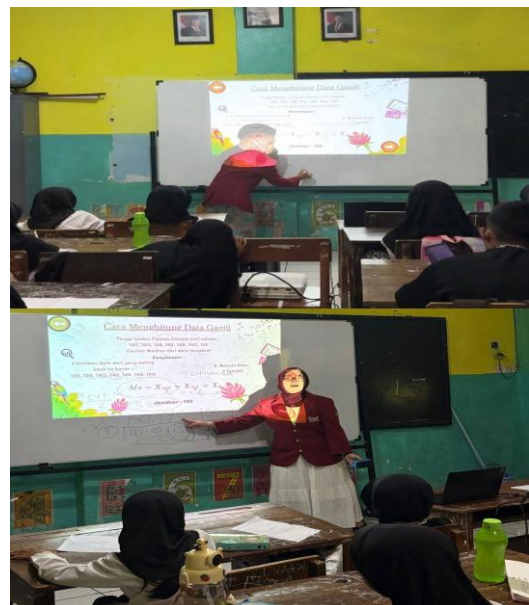
D. Tahap Implementation

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah implementasi produk kepada subjek penelitian yaitu, pada siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan pada siswa kelas V untuk menilai sejauh mana media dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Pada tahap ini, guru terlebih dahulu memperkenalkan cara menggunakan aplikasi Canva melalui Laptop yang disambungkan dengan *in focus* agar semua siswa dapat memperhatikan dan mencoba dengan baik. Lalu, siswa diperkenalkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Guru memperkenalkan bagaimana cara menggunakan media ini yang digunakan pada materi Pengolahan Data yaitu, Mean, Median, dan Modus (MEMODI). Siswa dapat melihat secara bersama-sama melalui layar kelas.

Metode ini memungkinkan media digunakan dengan fleksibel, hemat ruang penyimpanan, dan dapat diakses kapan saja selama tersambung ke internet. Setelah semua siswa siap, pembelajaran dimulai dengan eksplorasi fitur utama yang ada di media. Selama kegiatan belajar, siswa mengikuti berbagai aktivitas sesuai materi, termasuk menonton video pembelajaran, memahami contoh soal, mengerjakan kuis sebagai bentuk evaluasi awal. Setelah itu guru akan memberikan LKPD yang dibimbing oleh guru.

Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai interaksi siswa dengan media, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam mendukung pemahaman konsep pengolahan data, khususnya mean, median, dan modus. Berikut ini dokumentasi kegiatan implementasi media pembelajaran di kelas sasaran sebagai bukti penerapan produk secara nyata (Gambar 10).



Gambar 10. Implementasi produk

Implementasi ini mencakup kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva oleh siswa. Akses yang diamati antara lain, kepraktisan media, kemudahan akses, ketertarikan tampilan, serta efektivitas media dalam membantu siswa memahami konsep mean,



median dan modus. Pengukuran kepraktisan ini dinilai melalui angket respons siswa, yang berisi beberapa indikator seperti, kenyamanan, kemudahan, dan kebermanfaatan dalam pembelajaran. Adapun rekapitulasi siswa terhadap tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan dalam Tabel 3.

Berdasarkan tabel 3 tanggapan ini secara umum dapat menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan dengan baik, mudah dipahami, dan membantu mereka mengenali konsep mean, median dan modus dengan lebih jelas.

Tabel 3. Rekapitulasi respon siswa terhadap tingkat kepraktisan produk

No	Aspek Penilaian	Persen-tase	Kriteria
1	Daya tarik	95 %	Sangat Praktis
2	Kepraktisan	100%	Sangat Praktis Sangat Praktis
3	Manfaat Pembelajaran	90%	
	Rata-rata	95%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil implementasi produk, media pembelajaran ini dinilai sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika terutama pada materi pengolahan data. Hal ini karena media ini mudah diakses menggunakan perangkat apa pun, hemat ruang penyimpanan, dan tidak memerlukan biaya. Media ini dapat digunakan selama masih terhubung dengan internet.

E. Tahapan Evaluasi

Berdasarkan analisis data hasil validasi dari para ahli materi dan media diperoleh kesimpulan bahwa produk dinyatakan layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Namun, peneliti perlu mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media untuk meningkatkan kualitas produk, maka peneliti melakukan tindak lanjut perbaikan terhadap produk. Berikut saran yang diberikan oleh ahli materi dan media (Tabel 4).

Tabel 4. Saran dari ahli materi dan ahli media.

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Ahli Materi	Media akan jauh lebih maksimal jika materi dikemas secara sistematis dan sesuai dengan capaian pembelajaran.
2	Ahli Media	Penambahan musik disarankan untuk meningkatkan daya tarik siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih

menyenangkan. Jumlah elemen dalam media sebaiknya dikurangi, soal-soal perlu dibuat lebih menarik dan interaktif dan video pembelajaran sebaiknya video berbahasa Indonesia untuk mendukung pemahaman siswa.

Produk akhir dari proses pengembangan ini berupa media interaktif Canva “MEMODI”, yang memuat materi, simulasi perhitungan Mean, Median dan Modus, games (*ice breaking*), dan kuis. Media Canva ini dapat diakses melalui berbagai perangkat (HP/Laptop) tanpa instalasi, sehingga fleksibel digunakan baik di kelas maupun di rumah. Produk ini kemudian digunakan sebagai media pembelajaran dalam uji coba terbatas pada siswa kelas V. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Canva “MEMODI” mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran materi Mean, Modus dan Median serta mempermudah mereka memahami konsep, menentukan juga cara menghitungnya secara digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian.

Kelebihan penelitian menggunakan media Canva adalah: a) aplikasi tidak memerlukan keahlian pemrograman untuk berfungsi sebagai media pembelajaran, b) tampilan mudah dipahami, c) memungkinkan guru mahasiswa atau siswa berkomunikasi secara efektif d) menjadi aplikasi pedoman proses pembelajaran dengan akses yang sederhana melalui ponsel dan laptop. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran matematika di tingkat dasar terbukti mampu mempermudah penyampaian materi yang kompleks melalui tampilan visual yang interaktif dan menarik (Miftahul Jannah dkk., 2023).

Kekurangan penelitian menggunakan canva adalah: a) pengembangan media pembelajaran yang mengharuskan pengguna membayar b) pengembangan media yang kurang interaktif karena fitur harus digerakkan secara manual. Hasil penelitian ini sejalan yang menyatakan bahwa perencanaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan harus membangun berinteraksi dalam dua cara dengan memasukkan berbagai kualitas yang dimiliki guru.

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa fitur kuis dan umpan balik langsung dalam media ini berperan penting dalam memotivasi siswa untuk melakukan evaluasi mandiri terhadap pemahaman materi mean, median, dan modus. Hal ini sejalan juga dengan temuan bahwa penggunaan media Canva memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan (Kurniawan dkk.,



2024). Selain itu, pengenalan teknologi melalui aplikasi ini mampu memberikan pengalaman belajar baru yang relevan dengan kebutuhan pendidikan digital masa kini (Gellysa Urva dkk., 2024).

Dengan demikian, media Canva "MEMODI" ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu hitung, tetapi juga sebagai instrumen kognitif yang mendukung kemandirian belajar siswa dalam memahami konsep pengolahan data secara komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif "MEMODI" berbasis Canva pada materi pengolahan data ini telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, dengan rata-rata persentase validitas sebesar 92,25%. Perbaikan produk juga telah dilakukan sesuai dengan saran para ahli, seperti penyesuaian urutan materi dengan capaian pembelajaran, penambahan musik untuk menambah daya tarik, serta pemilihan video pembelajaran berbahasa Indonesia untuk menyempurnakan kualitas teknis dan konten.

Uji coba produk pada siswa kelas V di SDN 4 Nagri Kaler menunjukkan bahwa "MEMODI" mempunyai tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase 95%, ditinjau dari kemudahan akses melalui berbagai perangkat tanpa instalasi, kejelasan materi, serta kemenarikan fitur ice breaking dan kuis interaktif yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Implementasi media pembelajaran di kelas juga memperlihatkan bahwa penggunaan "MEMODI" mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsep siswa, terutama dalam mengenali serta menghitung nilai mean, median, dan modus melalui simulasi visual yang responsif. Dengan demikian, MEMODI berpotensi menjadi media alternatif yang efektif untuk mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar, serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang inovatif pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>
- Arianto, D. (2023). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN CANVA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01).
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hasijazh, N., Cahyani, A. T., & Setiadi, H. W. (2025). *Studi Literatur: Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar pada Implementasi Kurikulum Merdeka*. 02(03).
- Ilmiati, A. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Literasi Sains Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1768–1776. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.2989>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Muqoddaroh, F., Misriah, Z., & Pangura, A. A. (2024). Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 20–32. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2024.9.1.20-32>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu*



- Pendidikan*, 6(7), 5286–5289.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Shanley, L. (2016). Evaluating Longitudinal Mathematics Achievement Growth: Modeling and Measurement Considerations for Assessing Academic Progress. *Educational Researcher*, 45(6), 347–357.
<https://doi.org/10.3102/0013189X16662461>
- Yuliana, D., & Setiadi, H. W. (2024). *KELAS IV DI SD N MANGGIS. 10*.