

Pengembangan Media Canva Berlandaskan Teori Bruner dan Model Kooperatif Materi Bilangan Cacah

Development of Canva-Based Learning Media Based on Bruner's Theory and Cooperative Model for Whole Numbers

Dewi Senia Sri Wulan¹, Rizki Sri Maulidina², Syalipah Almunajjah³, Alfiana Nurussama⁴

¹²³⁴ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Corresponding author: Alfiana.Nurussama@upi.edu

Info Artikel

Diterima: 02-01-2026
Direvisi: 24-02-2026
Diterima: 14-03-2026
Dipublikasi: 15-03-2026

DOI:

10.56855/jpsd.v5i1.1886

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif dan teori belajar Bruner pada materi bilangan cacah di sekolah dasar. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli desain, serta angket respon siswa yang dianalisis menggunakan skala Likert. Hasil validasi menunjukkan bahwa kedua kelompok ahli menilai media pembelajaran dalam kategori “Sangat Layak”, dengan perolehan skor maksimal pada aspek kualitas konten dan tampilan visual. Respon siswa juga menunjukkan tanggapan yang sangat positif, yang menandakan bahwa media mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media pembelajaran yang dikembangkan membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak melalui tahapan representasi dalam teori Bruner serta mendorong interaksi belajar yang aktif dalam lingkungan pembelajaran kooperatif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Interaktif, Aplikasi Canva, Teori Bruner, Bilangan Cacah, Pembelajaran Kooperatif

ABSTRACT

This study employs the ADDIE model to develop Canva-based interactive learning media that integrate cooperative learning models and Bruner's theory for whole-number topics in elementary education. Validation sheets completed by material and design experts, along with student questionnaires, were analyzed using the Likert scale. Both expert groups rated the learning media as “Highly Feasible,” awarding maximum scores for content and visual quality. Students provided highly positive feedback, characterizing the media as user-friendly and engaging. Overall, the media facilitate students' understanding of abstract mathematical concepts through Bruner's representation stage and promote active interaction within cooperative learning environments in elementary schools.

Keywords: Interactive Media, Canva, Bruner's Theory, Whole Numbers, Cooperative Learning

Cara Sitasi/How to Cite: Wulan, D. S. S., Maulidina, R. S., Almunajjah, S., & Nurussama, A. (2026). Pengembangan Media Canva Berlandaskan Teori Bruner dan Model Kooperatif Materi Bilangan Cacah. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 103–115.

<https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1886>

© 2026 The Author(s). Published by Edupedia Publisher. This is an open access article under the **CC BY** license.

PENDAHULUAN

Matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan kritis peserta didik, dengan bilangan cacah sebagai konsep dasar yang menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika pada jenjang selanjutnya. Namun, dalam praktik pembelajaran, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan cacah. Kesulitan tersebut tidak terlepas dari karakteristik materi yang bersifat abstrak serta penyajiannya yang kurang didukung oleh pengalaman belajar konkret dan kontekstual. Wardani (2023) mengungkapkan bahwa hambatan dalam operasi hitung bilangan cacah muncul akibat lemahnya kemampuan berpikir abstrak peserta didik serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Temuan ini diperkuat oleh Nengsih & Pujiastuti (2021) yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep dasar menyebabkan peserta didik kesulitan mengonversi permasalahan kontekstual ke dalam bentuk kalimat matematika. Unaenah dkk. (2023) juga menemukan bahwa pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep bilangan cacah masih relatif rendah karena proses pembelajaran sering kali belum memberikan pengalaman belajar yang cukup konkret bagi siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan didukung oleh penggunaan media yang dapat membantu memvisualisasikan konsep matematika secara lebih jelas.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani konsep abstrak matematika dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Sebagaimana dikemukakan oleh Hakim & Windayana (2016) dalam Maulidia & Muthi (2025), Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis platform

Canva, yang memungkinkan penyajian materi secara visual, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, menurut Pangestika & Minsih, (2024), pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif serta hasil belajar matematika siswa di Sekolah Dasar. Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva yang memudahkan guru dalam membuat media visual secara sederhana dan inovatif. Menurut Putri dkk. (2025), media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan bersifat interaktif, sehingga membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Irmawati dkk. (2022) menemukan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik lebih terlibat selama proses belajar sehingga memberikan dampak positif terhadap capaian belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Khoerunnisa dkk. (2025) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi yang bersifat abstrak atau kompleks secara lebih mendalam. Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang cenderung abstrak. Media yang menarik mampu meningkatkan perhatian serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar. Media yang disajikan secara menarik dan interaktif dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Putra dkk. (2024), penggunaan media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Canva terbukti dapat meningkatkan minat

belajar siswa karena materi disampaikan melalui tampilan visual yang menarik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Menurut Kamila & Kowiyah (2022) media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep matematika karena penyajian materi dilakukan secara visual dan disertai aktivitas pembelajaran yang menarik. Wardanu dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep bilangan cacah secara lebih jelas karena materi disajikan melalui representasi gambar, simbol, dan ilustrasi yang memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak. Media visual juga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Fazila & Khatimah, 2024). Oleh karena itu, prinsip pembelajaran kooperatif relevan untuk diintegrasikan dalam pengembangan media interaktif berbasis Canva guna memfasilitasi pemahaman konsep bilangan cacah secara bertahap. Sanusi dkk. (2025) juga menegaskan bahwa pemanfaatan platform digital seperti Canva memungkinkan guru merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mempermudah penyampaian materi yang kompleks.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis platform Canva yang diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif dan teori belajar Bruner guna membantu peserta didik memahami konsep bilangan cacah melalui tahapan representasi enaktif, ikonik, hingga simbolik. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan kerangka ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan,

implementasi, dan evaluasi. Produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui tahapan validasi oleh pakar materi dan pakar media. Penilaian materi dilakukan oleh guru sekolah dasar untuk memastikan ketepatan, kesesuaian, dan kelengkapan konten bilangan cacah, sedangkan evaluasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) guna menilai kualitas desain, kemudahan penggunaan, serta kemampuan media dalam mendukung interaksi aktif dan diskusi antar peserta didik.

Integrasi teori belajar Bruner dalam pengembangan media ini dipandang relevan karena menekankan pembelajaran yang disusun secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Teori Bruner menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlebih dahulu berinteraksi dengan objek konkret, kemudian beralih pada representasi visual, sebelum akhirnya memahami konsep melalui simbol-simbol matematika. Nyai, (2021) menyatakan bahwa penerapan teori Bruner dapat memperkuat pemahaman operasi hitung bilangan cacah dengan mendorong peserta didik terlibat aktif dalam mengeksplorasi dan memanipulasi objek secara mandiri. Pendekatan ini menjadikan proses belajar sebagai aktivitas konstruktif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Rahmania dkk., 2025).

METODOLOGI

Penelitian ini mengadopsi pendekatan *Research and Development* (R&D) atau Riset dan Pengembangan. Metode ini dipilih dengan tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang secara sistematis, serta menguji kelayakan produk tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran materi bilangan cacah di

Sekolah Dasar. Prosedur penelitian dalam riset ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yang dikenal karena kerangka kerjanya yang tersusun atas lima tahapan utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap awal pengembangan diawali dengan fase *Analysis* yang berfokus pada pengkajian kebutuhan dasar dalam pelaksanaan pembelajaran (Mahuda dkk., 2021). Kegiatan analisis meliputi penelaahan kebutuhan pembelajaran di kelas, identifikasi karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta penyesuaian materi bilangan cacah yang akan dikemas dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan merujuk pada Kurikulum Merdeka melalui pemetaan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) mata pelajaran matematika. Pemetaan tersebut dimaksudkan untuk memastikan kesesuaian antara materi, aktivitas pembelajaran, dan media yang dikembangkan dengan kompetensi esensial yang harus dicapai peserta didik, serta mendukung pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan selaras dengan tahap perkembangan kognitifnya.

Selanjutnya, pada tahap *Design*, media interaktif mulai dirancang secara konseptual (Mahuda dkk., 2021). Perancangan ini berpegangan pada landasan teori pembelajaran yang kuat, yaitu Teori Bruner, agar penyajian materi dapat disajikan mulai dari tahap konkret hingga simbolik. Selain itu, desain media diintergrasikan dengan model pembelajaran kooperatif untuk memfasilitasi interaksi dan pemahaman bersama antar peserta didik. *Platform* yang dipilih untuk realisasi produk adalah Canva.

Tahap *Development* merupakan tahap penerapan desain ke dalam bentuk produk awal (Mahuda dkk., 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan kemudian menjalani proses validasi untuk menjamin kelayakan dan

keabsahan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi, yaitu guru Sekolah Dasar, untuk menilai kesesuaian dan keakuratan materi bilangan cacah, serta oleh ahli media, yaitu dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), untuk menilai kualitas desain dan tingkat interaktivitas media. Saran dan masukan dari para ahli selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi awal terhadap produk yang dikembangkan.

Produk yang telah divalidasi dan direvisi kemudian memasuki tahap *Implementation*, yakni uji coba lapangan secara terbatas. Teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan total sampling, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai subjek uji coba (Suriani dkk., 2023). Uji coba ini dilaksanakan kepada 17 siswa kelas 3 SDN 3 Nagri Kaler untuk menilai tingkat kepraktisan media.

Sebagai penutup, tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai secara keseluruhan kelayakan produk berdasarkan data yang terkumpul selama uji coba. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif (Afifah dkk., 2024). Data tersebut diperoleh melalui lembar validasi ahli materi, ahli desain, serta angket respon siswa untuk mengukur tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung presentase skor adalah sebagai berikut:

$$\text{presentase} = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum SP$: Skor Pemerolehan

$\sum SM$: Skor Maksimal

Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi akhir guna menyempurnakan produk. Dengan selesainya tahap ini, dihasilkanlah produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dinyatakan layak dan siap digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran materi bilangan cacah (Anafi dkk., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep bilangan cacah, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan beberapa catatan perbaikan minor pada aspek kebahasaan. Secara rinci, aspek kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, ketepatan materi dengan perkembangan siswa, kejelasan petunjuk, serta penggunaan media dalam membantu pemahaman konsep dan minat belajar mendapatkan skor sempurna (100%). Hal ini menunjukkan bahwa materi bilangan cacah yang disusun dalam media Canva ini telah memenuhi standar kurikulum dan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, terdapat aspek yang mendapat skor terendah yakni kesesuaian tata bahasa (75%), yang mengindikasikan perlunya revisi pada struktur kalimat agar lebih mudah dipahami siswa. Secara keseluruhan, materi dinilai “Sangat Baik” termasuk dalam integrasinya dengan model pembelajaran yang digunakan. Data rinci hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1

Tingkat penilaian dan kualifikasi penilaian

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan		Keterangan
	Kevalidan	Kepraktisan	
$P \leq 20$	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
-------------	--------------	----------------	--------------------

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep bilangan cacah, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, diperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan beberapa catatan perbaikan minor pada aspek kebahasaan.

Secara rinci, aspek kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, ketepatan materi dengan perkembangan siswa, kejelasan petunjuk, serta penggunaan media dalam membantu pemahaman konsep dan minat belajar mendapatkan skor sempurna (100%). Hal ini menunjukkan bahwa materi bilangan cacah yang disusun dalam media Canva ini telah memenuhi standar kurikulum dan karakteristik peserta didik. Meskipun demikian, terdapat aspek yang mendapat skor terendah yakni kesesuaian tata bahasa (75%), yang mengindikasikan perlunya revisi pada struktur kalimat agar lebih mudah dipahami siswa. Secara keseluruhan, materi dinilai “Sangat Baik” termasuk dalam integrasinya dengan model pembelajaran yang digunakan. Data rinci hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2

Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Skor (%)	Kategori
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	100	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi	100	Sangat Baik
3.	Konsep materi	95	Sangat Baik
4.	Ketepatan materi dengan perkembangan siswa	100	Sangat Baik
5.	Ketepatan latihan soal	87,5	Sangat Baik

6.	Kesesuaian tata bahasa	75	Baik	3.	Ketepatan pemilihan warna latar	100	Sangat Baik
7	Kejelasan petunjuk	100	Sangat Baik	4.	Kesesuaian gambar dan penyajiannya	100	Sangat Baik
8.	Penggunaan media (kesempatan belajar)	100	Sangat Baik	5.	Kejelasan petunjuk	93,75	Sangat Baik
9.	Penggunaan media (pemahaman konsep)	100	Sangat Baik	6.	Ketepatan desain tampilan yang digunakan	100	Sangat Baik
10.	Penggunaan media (minat belajar)	100	Sangat Baik	7	Ketepatan, kemenarikan, kemudahan, dan kecepatan dalam mengakses tombol navigasi	100	Sangat Baik
11.	Kesesuaian media dengan model (<i>Discovery Learning</i>)	95, 83	Sangat Baik				

Validasi Ahli Desain

Validasi desain berfokus pada tampilan visual, kemudahan navigasi, serta intraktivitas media berbasis Canva. Hasil penilaian menunjukkan bahwa desain media memiliki kualitas visual yang sangat tinggi. Aspek bentuk media, pemilihan *font*, pemilihan warna latar, serta kesesuaian gambar, memperoleh skor maksimal (100%). Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Canva berhasil menciptakan tampilan visual yang menarik dan estetik bagi siswa sekolah dasar.

Selain aspek visual, aspek fungsional seperti kemudahan penggunaan dan kecepatan akses tombol navigasi juga dinilai sempurna (100%). Interaktivitas media, yang menjadi kunci dalam memfasilitasi teori Bruner (ikonik dan simbolik), dinilai sangat baik dengan skor 91,67% pada aspek penciptaan interaksi dan pemberian umpan balik. Rincian hasil validasi dan ahli desain dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3

Hasil Validasi Ahli Desain

No.	Aspek	Skor (%)	Kategori
1.	Bentuk media	100	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan font	100	Sangat Baik

Tingginya kualitas visual ini secara teoretis mendukung kognisi siswa. Hatip & Setiawan (2021) menjelaskan bahwa desain yang tepat membantu siswa beralih dari penerima pengetahuan pasif menjadi penemu mandiri melalui tahapan representasi. Selain itu, kemudahan penggunaan media ini menjadi fondasi penting dalam model kooperatif. Sejalan dengan temuan Afifah dkk (2024) penggunaan media kreatif terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah.

Hasil Angket Respon Siswa

Setelah melewati tahap validasi dan revisi, media tersebut diujicobakan kepada siswa guna mengukur tingkat kepraktisan serta mengetahui respon pengguna secara langsung. Berdasarkan hasil angket, siswa memberikan tanggapan yang sangat positif. Mereka merasa bahwa visualisasi media yang kaya akan warna dan gambar pendukung sangat membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mempelajari materi bilangan cacah.

Berdasarkan hasil uji coba, siswa memberikan respon positif dan merasa bahwa visualisasi media yang variatif serta kaya akan warna membantu meminimalisir kejenuhan saat mempelajari materi bilangan cacah. Mayoritas siswa menyatakan bahwa navigasi media mudah dipahami sementara fitur-fitur interaktif

yang tersedia mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan layaknya bermain sambil belajar. Hal ini selaras dengan tingginya presentase pada aspek kemenarikan tampilan serta kemudahan pemahaman materi. Rekapitulasi hasil respon siswa tersebut secara rinci disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4

Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Skor (%)	Kategori
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	100	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	100	Sangat Baik
3.	Konsep materi	95	Sangat Baik
4.	Ketepatan materi dengan kondisi perkembangan siswa sekolah dasar	100	Sangat Baik
5.	Ketepatan latihan soal dengan materi yang diajarkan	87,5	Sangat Baik
6.	Kesesuaian tata bahasa dalam penyajian materi	75	Baik
7.	Kejelasan petunjuk dalam penyajian materi	100	Sangat Baik
8.	Penggunaan media dalam memberikan kesempatan belajar	100	Sangat Baik
9.	Penggunaan media dalam membantu pemahaman konsep matematika	100	Sangat Baik
10.	Penggunaan media dalam meningkatkan minat belajar matematika	100	Sangat Baik
11.	Kesesuaian media dengan model pembelajaran yang digunakan (<i>Discovery Learning</i>)	95,83	Sangat Baik

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva telah dimanfaatkan sebagai sumber belajar inovatif dalam pelaksanaan

pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli serta wawancara terhadap respon peserta didik, penggunaan Canva Interaktif menunjukkan kemampuan dalam meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran digital yang berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Penggunaan media interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Arisanti dkk., 2025).

Media ini dirancang dengan mengintegrasikan materi matematika ke dalam bentuk permainan interaktif. Pemanfaatan ilustrasi, perpaduan warna, serta unsur audio menghasilkan tampilan visual yang menarik sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu, media ini dilengkapi dengan materi dan latihan soal berbasis permainan melalui konsep petualangan hutan soal yang memungkinkan peserta didik belajar dalam suasana yang menyenangkan. Aktivitas tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih efektif. Media interaktif berbasis Canva juga dilengkapi dengan fitur tombol interaktif yang dapat diklik sehingga pengguna dapat mengakses dan berpindah ke slide tertentu sesuai dengan kebutuhan dan preferensi penggunaan.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat mendukung terciptanya pembelajaran

yang lebih bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Hal ini dapat dijelaskan melalui konsep pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan audio mampu membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif karena melibatkan lebih dari satu saluran kognitif dalam proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa secara lebih optimal.

A. Tahap *Analysis*

Pengembangan media pembelajaran diawali dengan tahap analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mendasar dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Tahap analisis ini meliputi kajian terhadap kurikulum dan materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan kajian kurikulum, materi bilangan cacah sampai 1.000 merupakan salah satu materi esensial yang harus dikuasai oleh siswa kelas 3 sekolah dasar karena menjadi dasar bagi pemahaman konsep matematika selanjutnya, khususnya pada materi operasi hitung dan pemecahan masalah.

Selain analisis kurikulum, dilakukan pula analisis terhadap materi pembelajaran bilangan cacah yang menunjukkan bahwa materi tersebut memerlukan penyajian yang sistematis dan bertahap agar konsep dapat dipahami secara utuh. Dalam praktik pembelajaran, penyajian materi bilangan cacah masih cenderung bersifat abstrak dan kurang didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran inovatif yang mampu menyajikan konsep matematika secara lebih konkret dan visual sehingga memudahkan pemahaman materi oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran tersebut, dikembangkan media

pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bilangan cacah sampai 1.000 untuk siswa kelas 3 sekolah dasar. Media pembelajaran ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan menarik melalui penggunaan ilustrasi, animasi, serta aktivitas interaktif.

Pemanfaatan Canva memungkinkan konsep matematika yang bersifat abstrak disajikan secara lebih konkret dan sistematis. Hal ini sejalan dengan teori belajar Bruner yang menekankan pentingnya penyajian konsep melalui tahapan representasi enaktif, ikonik, dan simbolik sehingga siswa dapat memahami konsep secara bertahap dari pengalaman konkret menuju pemahaman simbolik. Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat membantu siswa membangun pemahaman konsep matematika secara lebih terstruktur. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar (Rubiyanti & Novianti, 2025).

B. Tahap *Design*

Pada tahap *design*, media pembelajaran interaktif dirancang secara konseptual dengan mengacu pada kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi pada tahap analisis. Perancangan media berlandaskan pada teori belajar Bruner yang menekankan tahapan representasi belajar, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik, sehingga penyajian materi bilangan cacah disusun secara bertahap dari pengalaman konkret menuju penggunaan simbol matematika. Selain itu, desain media diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif untuk memfasilitasi interaksi, diskusi, dan kerja sama antar peserta didik dalam membangun pemahaman konsep.

Pada tahap ini juga disusun rancangan tampilan media, alur penyajian materi, jenis aktivitas interaktif, serta bentuk evaluasi pembelajaran yang dikemas dalam aktivitas

berbasis *game* guna meningkatkan keterlibatan siswa.

Penggunaan aktivitas berbasis permainan dalam media pembelajaran sejalan dengan pendekatan *game-based learning* yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Integrasi unsur permainan dalam pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Canva dipilih sebagai platform pengembangan media karena kemampuannya dalam menyajikan konten visual, animasi, dan elemen interaktif secara komunikatif serta mudah diakses.



Gambar 1. Cover



Gambar 3. Menu



Gambar 5. Capaian Pembelajaran



Gambar 7. Menu Materi



Gambar 9. Ice Breaking



Gambar 2. Petunjuk



Gambar 4. Video Pembelajaran



Gambar 6. Tujuan Pembelajaran



Gambar 8. Contoh Materi



Gambar 10. Hutan Soal



Gambar 11. Contoh Instruksi Kuis Interaktif



Gambar 12. Contoh Kuis Interaktif

C. Tahap *Development*

Pada tahap *development*, media interaktif berbasis Canva divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, kejelasan penyajian, serta tingkat keterpahaman peserta didik. Sementara itu, validasi oleh ahli media difokuskan pada aspek tampilan, desain, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan media.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva memperoleh nilai rata-rata 95,97% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian tersebut mencakup kejelasan tujuan pembelajaran, kesesuaian dan kebenaran materi, ketepatan konsep, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, ketepatan latihan soal, penggunaan bahasa, kejelasan petunjuk, serta pemanfaatan media dalam mendukung pemahaman konsep dan minat belajar.

Temuan ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah memenuhi prinsip kelayakan isi dan pedagogis sehingga dapat mendukung proses pembelajaran matematika secara lebih efektif. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan perbaikan minor sebagai upaya penyempurnaan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva memperoleh nilai rata-rata 98,48% dengan kategori “Sangat Baik”. Penilaian meliputi bentuk media, pemilihan font dan warna, kesesuaian gambar, kejelasan petunjuk

penggunaan, desain tampilan, navigasi, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan visual dan interaktivitas yang baik sehingga mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Navigasi yang jelas serta desain yang komunikatif juga memudahkan siswa dalam menggunakan media secara mandiri selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis Canva sangat layak digunakan baik dari aspek materi maupun media. Tingginya nilai kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria pedagogis dan teknis yang diperlukan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, desain visual yang menarik serta interaktivitas yang baik pada media berperan penting dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep bilangan cacah.

D. Tahap *Implementation*

Setelah media yang dikembangkan melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media serta dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai saran para ahli, tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji coba kepada siswa kelas 3 SDN 3 Nagri Kaler Purwakarta. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 13. Penyampaian Materi pada Tahap Ikonik Melalui Media Interaktif



Gambar 14. Penyampaian Materi pada Tahap Ikonik Melalui Media Interaktif



Gambar 15. Pengerjaan LKPD sebagai Evaluasi Pasca Permainan dan Penyampaian Materi.

E. Tahap *Evaluation*

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap hasil pengembangan media pembelajaran berdasarkan data validasi dari ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba pada peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Namun demikian, saran dan masukan dari para ahli serta temuan selama pelaksanaan uji coba tetap dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan guna menyempurnakan produk. Adapun hasil evaluasi serta saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5

Saran dari ahli materi dan ahli media

No.	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1.	Dari Ahli Materi: Contoh soal perlu dibuat lebih variatif dan kontekstual, penggunaan bahasa perlu disederhanakan, serta urutan	Peneliti menambahkan variasi contoh dan latihan soal yang lebih aplikatif, menyederhanakan bahasa agar mudah dipahami siswa kelas 3, serta menyusun kembali materi secara lebih runtut dari

	penyajian materi perlu disusun lebih sistematis.	konsep sederhana ke konsep yang lebih kompleks.
2.	Dari Ahli Media: Petunjuk penggunaan media perlu diperjelas, interaktivitas pada beberapa bagian masih dapat ditingkatkan, serta konsistensi tampilan dan navigasi perlu diperhatikan.	Peneliti memperjelas petunjuk penggunaan media, menyempurnakan fitur interaktif pada beberapa bagian, serta memperbaiki konsistensi desain dan tombol navigasi agar media lebih mudah digunakan oleh peserta didik.

Produk akhir dari pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi bilangan cacah di sekolah dasar. Media tersebut dikemas dalam bentuk modul digital interaktif yang dapat diakses secara daring melalui komputer, laptop, maupun smartphone. Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran berbasis Canva ini merupakan produk akhir yang siap digunakan dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Penyajian materi melalui perpaduan teks, gambar, warna, animasi, video, dan audio mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat dimanfaatkan oleh guru sekolah dasar sebagai alternatif inovasi pembelajaran digital yang mudah dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, secara teoretis penelitian ini memperkuat pandangan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis digital dapat mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa serta meningkatkan keterlibatan belajar.

Dampak penggunaan media ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva efektif dalam membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak, mengurangi kejenuhan, serta meningkatkan fokus belajar siswa sekolah dasar (Jannah dkk., 2023).

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya uji coba media yang hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah responden yang terbatas sehingga generalisasi hasil penelitian masih terbatas. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan dan kelayakan media sehingga belum mengkaji secara mendalam pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bilangan cacah dengan memadukan model pembelajaran kooperatif dan teori belajar Bruner. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar. Hasil validasi ahli serta uji coba lapangan menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari segi isi materi maupun desain tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik dalam media pembelajaran ini efektif membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan terstruktur. Selain itu, integrasi

model pembelajaran kooperatif dalam penggunaan media juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan kerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum, media ini merupakan inovasi digital yang dapat mendukung pencapaian kompetensi esensial dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Ke depan, penelitian dapat diperluas pada cakupan kelas yang lebih besar, diterapkan pada materi matematika lainnya dengan pendekatan serupa, serta diteliti pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, E. N., Rosyita, A. I., & Suastika, I. K. (2024). Peningkatan hasil belajar bilangan cacah hingga 10.000 melalui model pembelajaran kooperatif tipe make a match dengan media spinning wheel kelas 4 SDN Madyopuro 1 Malang. *Seminar Nasional PPG UNIKAMA*, 2, 1765–1772.
- Arisanti, D., Suriswo, & Maupur. (2025). Penggunaan media interaktif berbasis canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Papeda*, 7(2), 206–215.
- Fazila, Y. F., & Khatimah, H. (2024). Pengaruh video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa sekolah dasar. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(2), 825. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1825>
- Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori kognitif bruner dalam pembelajaran matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Irmawati, S., Prasetyo, T., & Hartono, R. (2022). Penggunaan model cooperative learning tipe talking stick untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masalah sosial. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v1i1.47>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Android berbantuan Smart Apps Creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Khoerunnisa, R., Ramadhan, R. A., Yulianti, D., & Suswari, P. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif dalam mengatasi keterbatasan sarana belajar di SDN Bangbayang. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 192–200. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v4i1.1674>
- Maulidia, & Muthi, I. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SD. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 3(4), 10–24. <https://doi.org/10.59059/mutiara.v3i4.2624>
- 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), 6. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Nengsih, G. A., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal materi operasi bilangan cacah siswa sekolah dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2), 293. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i2.9941>

- Nyai, P. (2021). Peningkatan prestasi belajar operasi hitung penjumlahan bilangan cacah menggunakan teori belajar Jerome S Bruner. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 46–53.
<https://doi.org/10.33084/bitnet.v6i2.2715>
- Pangestika, A. S., & Minsih, M. (2024). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar matematika siswa kelas II SD melalui model pembelajaran kooperatif tipe STAD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30984–30991.
- Putra, A. G. A., Oktavian, W., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Pengaruh media pembelajaran canva interaktif terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1834–1840.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v5i4.3521>
- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiyawan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Canva materi kenampakan alam dan buatan siswa sekolah dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1-10.
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Khansa, K., Alfiyyah, R. A., & Putri, H. E. (2025). Analisis teori belajar Bruner untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1).
- Rubiyanti, D., & Novianti. (2025). Peningkatan pemahaman konsep matematika melalui media interaktif berbasis Canva pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 44–51.
- Sanusi, W., Sidjara, S., & Rahman, M. F. (2025). *PKM Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika SD Berbasis Teknologi Menggunakan Canva*. 4, 255–261.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Unaenah, E., Khoirunnisa, E., & Nur`Aini. (2023). Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Bilangan Cacah di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan : SEROJA*, 2(4).
- Wardani, R. K. (2023). Analisis kesulitan belajar operasi penjumlahan bilangan cacah pada siswa kelas III SD Negeri 02 Gayamsari, Kota Semarang. *MANALISIH: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 34–43.
- Wardanu, A. A., Ardiningtyas, N., & Rahmadhani, E. P. (2025). Inovasi pembelajaran matematika melalui media visual untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan cacah kelas V SD. *MIKHAYLA : The Journal of Advanced Research*, 2(1), 89–95.