

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Berdasarkan Teori Bruner untuk Pembelajaran Bilangan Asli di SD

The Development of Canva-Based Interactive Learning Media on Bruner's Theory for Teaching Natural Numbers in Elementary School

Aqiila Nur Fitriani¹, Diana Puspita Anggraeni², Icha Aprilia Meliani Putri³, Alfiana Nurussama⁴, Hafiziani Eka Putri⁵

¹²³⁴⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Corresponding author: alfiana.nurussama@upi.edu

Info Artikel

Diterima: 02-01-2026
Direvisi: 28-02-2026
Diterima: 11-03-2026
Dipublikasi: 12-03-2026

DOI:

10.56855/jpsd.v5i1.1887

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan Teori Bruner dalam pembelajaran bilangan cacah pada siswa kelas I sekolah dasar, menguji validitas produk melalui penilaian ahli materi dan ahli media, serta memberikan catatan mengenai tingkat kepraktisannya berdasarkan respons siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan ahli materi, ahli media, serta 27 siswa kelas I SD Negeri 9 Nagri Kaler. Data penelitian diperoleh melalui lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 87,49% yang termasuk dalam kategori sangat valid, sedangkan tingkat kepraktisan berdasarkan respons siswa mencapai rata-rata 78,66% yang termasuk dalam kategori praktis. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberi nama MEBILI MEBILI (Mengenai Bilangan Asli), yang dirancang berdasarkan tahapan representasi dalam teori Bruner, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik, serta dilengkapi dengan video pembelajaran, kegiatan ice breaking, dan kuis interaktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang baik serta sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas I sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan ini berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang fungsional dalam pembelajaran bilangan cacah di sekolah dasar.

Kata Kunci: bilangan asli; canva; media pembelajaran interaktif; research and development; teori bruner

ABSTRACT

This study aims to develop Canva-based interactive digital media that integrates Bruner's Theory in teaching natural numbers to first-grade elementary school students, to test the product's validity through evaluations by material and media experts, and to provide notes on its practicality based on student responses. This research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subject of this study involved material experts, media experts, and 27 first-grade students of Elementary School 9, Nagri Kaler. The research data consisted of expert validation sheets and student response questionnaires. The results show that the developed learning media obtained an average score of 87.49%, indicating high validity, while the level of practicality, based on student responses, reached an average score of 78.66%, indicating

practicality. The developed interactive learning media, called *MEBILI (Recognizing Natural Numbers)*, was designed based on Bruner's theory of the stages of enactive, iconic, and symbolic representation and includes learning videos, ice-breaking activities, and interactive quizzes. The findings indicate that the developed learning media are highly valid, practical, and appropriate for the cognitive development of first-grade elementary school students. Therefore, this development has the potential to become a functional alternative for teaching natural numbers in elementary schools.

Keywords: interactive digital media; canva; bruner's theory; natural numbers; elementary

Cara Sitasi/How to Cite: Fitriani, A. N., Anggraeni, D. P., Putri, I. A. M., Nurussama, A., & Putri, H. E. (2026). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Berdasarkan Teori Bruner untuk Pembelajaran Bilangan Asli di SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 77–90. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1887>

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

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika dasar di sekolah dasar, khususnya pemahaman konsep bilangan asli 1-10 pada kelas I, merupakan fondasi penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran matematika lanjutan (Waroah et al., 2025). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dan kurang tertarik karena matematika sering dianggap abstrak dan sulit dipahami (Rahmawati et al., 2020). Kendala tersebut sebagian besar disebabkan oleh pembelajaran yang masih belum melibatkan siswa secara aktif serta kekurangan media pembelajaran interaktif yang belum berhasil menghubungkan konsep bilangan dengan konteks kebutuhan siswa (Gustin & Disurya, 2025). Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk membuat materi lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika (Kurneasih et al., 2025).

Penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat menjadi solusi efektif karena fitur multimedia seperti audio, video, dan animasi yang memungkinkan visualisasi konsep matematika secara dinamis. Media ini tidak hanya meningkatkan antusiasme siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Ginting & Siregar, 2025). Selain itu, media ini selaras dengan Teori Bruner yang menekankan tahapan representasi pengetahuan melalui tahap enaktif, ikonik, dan simbolik (Rahmania et al., 2025). Pendekatan ini memfasilitasi siswa memahami konsep bilangan secara bertahap.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media interaktif berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dan menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan minat serta keterlibatan siswa. Meskipun demikian, penelitian tersebut belum secara spesifik mengintegrasikan tahapan representasi belajar Teori Bruner dalam pembelajaran matematika untuk membantu

siswa memahami konsep bertahap melalui representasi enaktif, ikonik, dan simbolik, khususnya pada materi bilangan asli untuk siswa kelas I. Keterbatasan penelitian sebelumnya inilah yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran interaktif MEBILI dalam penelitian ini.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SDN 9 Nagri Kaler menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika kelas I sekolah dasar ini masih sering menggunakan pendekatan konvensional melalui metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber belajar utama. Hasil observasi mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep bilangan asli yang bersifat abstrak serta memperlihatkan tingkat keaktifan belajar yang rendah. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik pengembangan kognitif siswa kelas I sekolah dasar.

Fokus penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis Canva untuk mendukung pemahaman konsep bilangan asli bagi siswa sekolah dasar, sekaligus menguji kelayakan dan kemanfaatannya berdasarkan validasi ahli dan tahapan pengguna dalam kegiatan pembelajaran. Metode yang diimplementasikan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) melalui tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan informasi, perancangan produk, validasi oleh para ahli, modifikasi, serta uji coba (Okpatrioka, 2023). Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Canva sebagai media digital yang mengintegrasikan tahapan representasi Bruner, yang belum banyak diterapkan di pendidikan dasar. Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran matematika yang lebih variatif, interaktif, serta memberikan makna, sekaligus mendukung implementasi Teori Bruner dalam konteks pembelajaran dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menerapkan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai kerangka kerja untuk mengonsep dan menyempurnakan media interaktif yang berbasis pada platform desain Canva. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada kemampuannya menyediakan proses sistematis yang memungkinkan pengembangan produk secara terukur dan tervalidasi secara bertahap (Handoko et al., 2025).

Penelitian dilakukan pada bulan Desember 2025 di SDN 9 Nagri Kaler dengan berfokus pada pembuatan media interaktif yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa kelas I sesuai dengan alur perkembangan, khususnya tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik untuk materi pembelajaran bilangan asli. Subjek pada penelitian ini mencakup ahli materi yaitu guru sekolah dasar untuk menilai keselarasan dan kelayakan materi bilangan asli, ahli media yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar untuk menilai kualitas desain dan tampilan media pembelajaran, serta 27 siswa kelas I SD sebagai pengguna awal, sedangkan pokok bahasan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis canva yang ditampilkan melalui *infocus*.

Pada tahap *Analysis*, aktivitas ini melibatkan kajian mendalam terhadap media, kurikulum, dan sifat materi bilangan asli. Analisis media dilakukan melalui tinjauan

literatur mengenai prinsip-prinsip pengembangan media interaktif serta karakteristik yang bertujuan sama dengan tahapan representasi belajar. Analisis kurikulum mencakup penelaahan Capaian Pembelajaran (CP) Matematika Fase A Kurikulum Merdeka, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran dan materi pada bilangan asli kelas I sekolah dasar. Selain itu analisis materi digunakan untuk menentukan ruang lingkup konten yang akan dikembangkan, menjamin kesesuaiannya dengan kemampuan kognitif siswa, serta memetakan bentuk representasi enaktif, ikonik, dan simbolik yang diperlukan dalam media.

Tahap *Design* menekankan pada penyusunan dari desain awal media, termasuk struktur tampilan, alur interaktif, pemilihan elemen visual seperti gambar, ikon, dan warna, serta pembuatan gambaran dari keseluruhan media. Pada tahap ini, instrumen penilaian seperti lembar validasi oleh ahli dan lembar respons siswa juga dirancang untuk memfasilitasi evaluasi sistematis dalam proses pengembangan selanjutnya.

Tahap *Development* melibatkan proses realisasi desain menjadi produk media interaktif. Proses ini dimulai dengan pembentukan kerangka media di Canva, integrasi elemen yang merepresentasikan konkret, visual dan simbolik, serta penyusunan instrumen pendukung. Produk awal ini kemudian dievaluasi oleh ahli media dari segi kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan siswa,

dan oleh ahli materi untuk menilai kesesuaian serta ketepatan isi materi dengan tujuan pembelajaran. Tanggapan serta saran dari kedua ahli tersebut digunakan sebagai dasar revisi sehingga media menjadi lebih optimal dan sesuai dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *Implementation* diujicobakan secara terbatas pada siswa kelas I SD dengan tujuan mengamati interaksi siswa terhadap media, kemudahan navigasi, serta respons para siswa terhadap tampilan dan penyampaian materi. Selama proses ini, siswa diminta untuk mengisi pada lembar respons untuk menilai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam memahami materi.

Tahap *Evaluation* dilakukan sebagai evaluasi akhir terhadap kualitas media. Revisi ini dijalankan berdasarkan data angket dan observasi selama uji coba untuk memastikan kelayakan media dalam pembelajaran materi bilangan asli. Evaluasi ini mengutamakan kesesuaian dengan keterbacaan, daya tarik visual, serta keselarasan konten dengan kurikulum.

Proses pengambilan data dalam penelitian ini memuat: (1) lembar validasi ahli, yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk serta memberikan rekomendasi perbaikan; dan (2) angket respons siswa, yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa mengenai daya tarik, kemudahan, dan pengalaman mereka dalam menggunakan media interaktif.

Tabel 1

Tingkat Penilaian dan Kualifikasi Penelitian

Persentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan	
	Kevalidan	Kepraktisan
$p \leq 20$	Tidak Valid	Tidak Praktis
$20 < p \leq 40$	Kurang Valid	Kurang Praktis
$40 < p \leq 60$	Cukup Valid	Cukup Praktis
$60 < p \leq 80$	Valid	Praktis
$p \geq 80$	Sangat Valid	Sangat Praktis

Sumber: (Mahuda 2020)

Tabel 1 menyajikan pedoman kelayakan media pembelajaran berdasarkan persentase penilaian. Pedoman tersebut diadaptasi dari Mahuda, et al., yang digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Seluruh data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase. Selain itu, data berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai dasar penyempurnaan media (Mahuda et al., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bagian hasil penelitian ini memaparkan berbagai temuan yang diperoleh selama proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Temuan tersebut meliputi hasil pengembangan produk, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil uji kepraktisan media berdasarkan respons siswa yang disajikan melalui tabel.

1. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang diberi nama MEBILI (Mengenal Bilangan Asli). Media MEBILI dikembangkan untuk siswa kelas I sekolah dasar pada materi pengenalan bilangan asli 1 sampai 10. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep bilangan melalui penyajian yang bersifat visual, konkret, dan interaktif.

Secara umum, media MEBILI terdiri atas beberapa komponen utama yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses pembelajaran, yaitu halaman awal (*start page*), petunjuk penggunaan, menu utama, apersepsi, kompetensi pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, *ice breaking*, serta kuis evaluasi. Setiap bagian dirancang dengan tampilan yang sederhana dan menarik agar mudah dipahami oleh siswa kelas I sekolah dasar.

Halaman awal (*start page*) merupakan tampilan pembuka yang berfungsi sebagai identitas media pembelajaran MEBILI sekaligus sebagai pintu masuk menuju menu utama media. Tampilan halaman ini dirancang dengan kombinasi warna dan ilustrasi yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa sejak awal penggunaan media.



Gambar 1. Start Page dan Identitas Media

Pada bagian menu utama pengguna dapat mengakses berbagai fitur pembelajaran yang tersedia dalam media, seperti apersepsi, kompetensi pembelajaran, materi, video pembelajaran, *ice breaking*, dan kuis evaluasi. Penyusunan menu ini bertujuan untuk memudahkan siswa dan guru dalam mengakses setiap bagian pembelajaran sesuai dengan alur yang telah dirancang.



Gambar 2. Menu Utama MEBILI

Bagian materi dalam media MEBILI menyajikan pengenalan bilangan asli melalui kombinasi simbol angka, benda konkret, dan ilustrasi visual. Penyajian materi dilakukan secara bertahap agar siswa tidak hanya mengenal simbol bilangan, tetapi juga memahami makna bilangan dalam konteks kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Materi Pembelajaran

Untuk memperkuat pemahaman siswa, media MEBILI juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berisi penjelasan sederhana mengenai bilangan asli dan kegiatan membilang. Video yang berasal dari Youtube tersebut dimasukkan langsung ke dalam media sehingga dapat digunakan sebagai penguatan materi baik dalam pembelajaran klasikal maupun dengan pendampingan guru.



Gambar 4. Video Pembelajaran

Pada bagian akhir media MEBILI disediakan kuis evaluasi yang dirancang untuk membantu siswa menguatkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Selain itu, media MEBILI juga dilengkapi dengan fitur video *ice breaking* berupa nyanyian dari aplikasi Youtube yang bertujuan untuk memusatkan perhatian dan fokus siswa. Keberadaan kuis dan *ice breaking* ini dimaksudkan untuk melengkapi fungsi media sebagai media pembelajaran digital yang utuh dan menarik bagi siswa kelas I sekolah dasar.



Gambar 5. Ice Breaking



Gambar 6. Kuis MEBILI

2. Hasil Validasi Ahli

Tabel 2

Rekapitulasi Hasil Penilaian Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	87,87%	Sangat Valid
2	Ahli Media	87,12%	Sangat Valid
	Rata-rata	87,49%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan menghasilkan nilai rata rata 87,49%. Hal ini mengindikasikan bahwa secara umum media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar

kelayakan dari segi konten, desain tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar.

Selain memberikan penilaian terhadap media, validator ahli juga memberikan beberapa masukan terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi menyarankan agar penyajian bilangan diperbanyak dengan ilustrasi lebih kontekstual agar lebih dapat dimengerti oleh siswa kelas awal. Sementara itu, ahli media memberikan saran terkait penyederhanaan navigasi, penyesuaian perintah, penambahan audio, dan penambahan elemen visual yang lebih menarik. Masukan tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi minor pada media sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba kepada siswa.

3. Hasil Angket Respons Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diperoleh melalui pengisian angket setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian respon siswa terhadap tingkat kepraktisan media disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3

Rekapitulasi Penilaian Respons Siswa Terhadap Tingkat Kepraktisan Produk

No	Aspek	Persentase	Kriteria
1	Media	74,58%	Praktis
2	Materi	77,16%	Praktis
3	Manfaat	84,25%	Sangat Praktis

	Rata-rata	78,66%	Praktis
--	-----------	--------	---------

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Canva diterapkan dalam uji coba kepada subjek penelitian, dilakukan pengukuran tingkat kepraktisan produk melalui pengisian angket respon siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta manfaat media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil rekapitulasi yang dipaparkan pada Tabel 3, diperoleh rata-rata persentase respons siswa sebesar 78,66%, yang tergolong dalam kategori praktis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah dioperasikan oleh siswa kelas I sekolah dasar dan dapat dimanfaatkan secara fleksibel sebagai alat pendukung pembelajaran konsep bilangan asli.

Pembahasan

1. Tahapan *Analysis*

Tahapan analisis dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan utama untuk melakukan identifikasi secara mendalam terhadap berbagai kebutuhan pembelajaran, serta untuk menetapkan landasan yang kuat dalam menentukan jenis media pengembangan yang paling relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi awal terhadap proses pembelajaran matematika di kelas I sekolah dasar, ditemukan bahwa siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media visual dan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung. Pembelajaran konsep bilangan asli yang disampaikan secara konvensional cenderung menyebabkan siswa

kehilangan fokus dengan cepat, mengingat konsep bilangan masih bersifat abstrak bagi siswa pada tahap awal pendidikan.

Temuan empiris ini mengindikasikan bahwa urgensi penggunaan media pembelajaran yang memiliki sifat visual dan interaktif menjadi sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep bilangan secara lebih konkret dan bermakna. Hal ini memiliki kesesuaian yang kuat dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media berbasis visual interaktif dinilai efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hafizah & Samosir, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang bersifat interaktif dipandang sebagai salah satu solusi strategis yang dapat diimplementasikan untuk mendukung dan memperlancar proses pembelajaran matematika di kelas I sekolah dasar agar lebih efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dipilih karena memiliki kemampuan unggul dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik melalui kombinasi elemen grafis yang menarik, seperti gambar, warna yang variatif, ilustrasi yang mendukung, serta animasi yang dinamis. Selain itu, Canva merupakan aplikasi yang relatif mudah digunakan dan tidak menuntut adanya keterampilan pemrograman khusus yang rumit, sehingga hal ini akan memudahkan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Hal ini juga sejalan

dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Rubiyanti dan Novianti (2025) yang menyatakan bahwa Canva merupakan aplikasi yang memiliki tingkat kemudahan penggunaan (*user-friendly*) serta fleksibilitas tinggi untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif. (Rubiyanti & Novianti, 2025).

Selanjutnya, analisis kurikulum juga dilakukan secara komprehensif untuk memastikan bahwa media yang akan dikembangkan selaras dengan kurikulum yang berlaku saat ini di sekolah dasar. Berdasarkan kajian mendalam terhadap kurikulum, pembelajaran matematika di kelas I menekankan pada pengenalan awal dan pemahaman konsep bilangan asli melalui kegiatan-kegiatan yang sederhana dan kontekstual. Oleh karena itu, media yang dirancang diarahkan untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut dengan menyajikan materi secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

Hasil dari analisis kurikulum tersebut selanjutnya menjadi landasan dalam melakukan analisis materi secara lebih spesifik. Pada tahap ini, ditentukan ruang lingkup materi bilangan asli yang akan disajikan secara rinci dalam media pembelajaran, yang meliputi pengenalan bilangan, pemaknaan bilangan melalui benda konkret, serta penggunaan simbol bilangan. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif siswa yang bergerak dari pengalaman konkret menuju representasi visual dan simbolik. Hal ini juga

diperkuat oleh penelitian Taufiq et al., yang menyatakan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran di sekolah dasar secara optimal. Dengan demikian, tahap analisis ini memberikan fondasi yang kuat bagi pengembangan media interaktif berbasis Canva yang sesuai secara pedagogis, kurikuler, dan teoritis (Taufiq et al., 2025).

2. Tahapan *Design*

Pada tahapan *design*, peneliti menghasilkan rancangan awal (*prototype*) media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Secara lebih rinci, rancangan ini mencakup perencanaan struktur materi yang akan disampaikan secara logis, desain tampilan visual media yang menarik dan sesuai dengan selera anak, serta penyusunan alur navigasi yang intuitif dan mudah dipahami oleh pengguna agar tidak membingungkan. Tujuan utama dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan sebuah gambaran awal yang jelas dan terukur mengenai media yang akan dikembangkan, sehingga dapat menjadi panduan yang jelas sebelum peneliti memasuki tahapan yang lebih lanjut dan intensif.

Pemilihan materi difokuskan pada topik bilangan asli untuk siswa kelas I sekolah dasar. Materi disusun dengan mengacu pada buku ajar matematika sekolah dasar serta dokumen kurikulum yang berlaku, sehingga isi media tetap selaras dengan kompetensi pembelajaran

yang harus dicapai oleh siswa dalam standar nasional. Materi bilangan asli kemudian dibagi ke dalam beberapa bagian pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pembagian materi ini memungkinkan siswa mempelajari konsep bilangan secara bertahap dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lastini et al., dengan menyatakan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang berdasarkan tahapan perkembangan kognitif siswa agar pemahaman konsep dapat terbentuk secara optimal (Lastini et al., 2024).

Pembagian materi dalam media pembelajaran meliputi pengenalan bilangan asli, kegiatan membilang dan mengurutkan bilangan, serta pemaknaan bilangan melalui contoh-contoh konkret. Materi juga disajikan dalam bentuk representasi visual serta penggunaan simbol angka untuk mendukung perkembangan kognitif siswa secara bertahap. Penggunaan representasi visual ini penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang masih bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan penelitian Nurussama et al., yang menyatakan pentingnya representasi visual dan simbolik guna mendukung pemahaman dan komunikasi matematis siswa sekolah dasar (Nurussama et al., 2025).

Selain perencanaan materi, pada tahapan *design* juga dilakukan perencanaan tampilan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sebagai platform utama dalam

perancangan produk yang dipilih karena fleksibilitasnya. Proses perancangan teknis ini meliputi penyusunan halaman awal (*start page*) yang menarik perhatian, menu utama yang mudah diakses oleh siswa, halaman materi, serta halaman latihan soal yang dilengkapi dengan navigasi sederhana. Desain *layout* media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar, dengan mempertimbangkan pemilihan warna yang menarik, ukuran huruf yang mudah dibaca, dan tata letak gambar agar media terlihat menarik namun tetap sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

Output yang dihasilkan dari pelaksanaan pada tahapan *design* ini berupa rancangan awal media pembelajaran interaktif dalam bentuk *prototype* yang siap untuk diuji coba. *Prototype* ini selanjutnya akan dikembangkan dan divalidasi pada tahap *development*.

3. Tahapan *Development*

Tahapan *development* merupakan tahapan pengembangan rancangan media pembelajaran yang telah disusun pada tahap sebelumnya menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, rancangan media direalisasikan menjadi sebuah media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang diberi nama MEBILI (Mengetahui Bilangan Asli).

Media MEBILI dikembangkan untuk siswa kelas I sekolah dasar dengan fokus pada materi pengenalan bilangan 1 sampai 10. Media ini dirancang dengan mengutamakan tampilan visual yang menarik serta navigasi yang sederhana agar mudah digunakan oleh siswa pada tahap awal pendidikan dasar.

Dalam proses pengembangan media dilengkapi dengan beberapa komponen utama seperti halaman awal (*start page*), menu utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, *ice breaking*, serta kuis evaluasi. Penyusunan menu tersebut bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam mengikuti alur pembelajaran secara sistematis mulai dari apersepsi hingga evaluasi pembelajaran.

Selanjutnya, media yang telah dikembangkan melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi materi, kejelasan penyajian, serta kualitas tampilan media pembelajaran. Validasi oleh ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan sebagai proses pembelajaran (Mahuda et al., 2021).

Proses validasi oleh para ahli dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi, penyajian, maupun tampilan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi tersebut juga menjadi dasar dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibawati et al., 2025) yang menunjukkan bahwa proses validasi oleh ahli materi dan ahli media berperan penting dalam memastikan kualitas media pembelajaran digital sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh

(Azzahra et al., 2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang telah melalui tahap validasi ahli cenderung memiliki kualitas yang lebih baik serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif bagi siswa.

4. Tahapan *Implementation*

Tahapan ini dilakukan untuk menguji keterterapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak melalui proses validasi dari ahli materi serta ahli media. Pada tahap ini, media MEBILI diujicobakan secara terbatas kepada subjek penelitian yakni siswa kelas I sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika.



Gambar 7. Uji Coba Kepada Subjek Penelitian

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media MEBILI memperoleh skor rata-rata respons siswa sebesar 78,66% yang termasuk dalam kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan relatif mudah diaplikasikan oleh siswa serta mampu mendukung proses pembelajaran materi bilangan asli. Tingkat kepraktisan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara teoritis berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga dapat digunakan secara efektif oleh siswa dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Tingkat kepraktisan media ini diduga sangat dipengaruhi oleh beberapa karakteristik unggulan yang dimiliki media MEBILI, seperti tampilan visual yang menarik dan berwarna, penggunaan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta navigasi yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan media. Karakteristik tersebut sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu integrasi fitur video pembelajaran, aktivitas interaktif, serta kuis evaluasi dalam media juga turut mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Keberadaan unsur interaktif dalam media pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga pengajaran menjadi lebih menarik. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mahuda et al., yang menegaskan bahwa respons positif dari pengguna dianggap sebagai salah satu indikator penting dalam menilai kepraktisan media pembelajaran (Mahuda et al., 2021).

Dengan demikian, hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang baik berdasarkan respons siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media MEBILI berpotensi menjadi alternatif

media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran matematika pada materi bilangan asli di kelas I sekolah dasar.

5. Tahapan *Evaluation*

Berdasarkan hasil data penilaian dari ahli media dan ahli materi, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas I sekolah dasar. Meskipun media telah memenuhi kriteria kelayakan, peneliti tetap melakukan tindak lanjut berupa perbaikan dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli.

Tabel 4

Saran Ahli Materi dan Ahli Media

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Dari Ahli Materi: Penyajian contoh dan latihan perlu dibuat variatif dan kontekstual sesuai siswa kelas I SD.	Menambahkan variasi contoh dan latihan yang sederhana serta dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa.
2	Dari Ahli Media: Aspek audio dan interaktivitas media perlu diperbaiki, terutama penambahan unsur suara serta	Menyesuaikan desain visual, audio, animasi, dan navigasi agar media lebih menarik, interaktif, dan nyaman digunakan.

	penyempurnaan animasi dan tata letak.	
--	---------------------------------------	--

Berdasarkan pada Tabel 4, ahli materi memberikan masukan terkait aspek substansi pembelajaran, khususnya pada penyajian contoh dan latihan yang dinilai perlu disesuaikan agar lebih variatif dan kontekstual dengan kemampuan siswa kelas I sekolah dasar. Menindaklanjuti hal tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan variasi contoh dan latihan yang lebih sederhana serta dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa, sehingga membantu siswa memahami konsep bilangan asli secara bertahap. Sementara itu, ahli media memberikan saran yang berkaitan dengan aspek audio dan interaktivitas media, meliputi penambahan unsur suara terhadap media serta penyempurnaan animasi dan tata letak agar menarik dan tidak monoton serta terlihat lebih interaktif. Perbaikan dilakukan dengan menyesuaikan desain visual, audio, animasi, serta navigasi agar penggunaan media menjadi lebih nyaman dan menyenangkan bagi siswa kelas I sekolah dasar.

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran matematika interaktif berbasis Canva yang diberi nama MEBILI (Mengenai Bilangan Asli). Media ini dirancang untuk membantu siswa kelas I sekolah dasar dalam memahami konsep bilangan asli melalui penyajian visual, interaktif dan bertahap. Media ini dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika yang bersifat fleksibel dan mudah

digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media MEBILI memiliki keunggulan dalam penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I sekolah dasar. Penyajian materi dalam media ini telah mengakomodasi tahapan belajar siswa secara bertahap, mulai dari pengenalan bilangan melalui aktivitas konkret dan visual, hingga pengenalan simbol angka. Melalui penggunaan gambar benda konkret, animasi, serta representasi angka, media MEBILI membantu siswa membangun konsep bilangan secara lebih bermakna. Hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Permana et al., yang menunjukkan penguatan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih interaktif dan bermakna (Permana et al., 2024).

Penggunaan kombinasi gambar, animasi, video pembelajaran, serta aktivitas interaktif dalam media juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Suwardi et al., yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suwardi et al., 2024).

Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Khoerunnisa et al., 2025). Selain meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media pembelajaran digital yang dirancang secara interaktif juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Namun demikian, hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif perlu terus disempurnakan agar semakin optimal dalam penggunaannya. Saran perbaikan dari ahli media dan materi seperti yang disajikan pada Tabel 4, menjadi dasar untuk melakukan perbaikan, khususnya dalam menyesuaikan latihan dan penyempurnaan media dari segi penggunaan dan audio agar lebih mendukung proses belajar siswa. Dengan demikian, tahap *evaluation* dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai penilaian akhir terhadap kualitas media, tetapi juga proses reflektif yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas media yang dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva yang mengintegrasikan Teori Bruner untuk pembelajaran bilangan asli di kelas I sekolah dasar berada pada kriteria sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase

87,49% menurut penilaian para ahli materi dan media, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva bernama MEBILI (Menenal Bilangan Asli) termasuk dalam kriteria praktis berdasarkan respons siswa dengan perolehan rata-rata persentase 78,66% dari aspek media, materi, dan manfaat yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan efektif membantu siswa memahami konsep bilangan asli. Media MEBILI yang dikembangkan menyajikan materi melalui tahapan enaktif, ikonik, simbolik, dilengkapi dengan fitur interaktif berupa video pembelajaran, *ice breaking*, dan kuis yang mendukung pembelajaran bilangan asli secara bertahap dan bermakna bagi siswa kelas I sekolah dasar.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk materi-materi matematika lainnya atau mata pelajaran lain di sekolah dasar dengan merancang desain dan konten yang lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar siswa melalui desain eksperimen atau quasi-eksperimen, serta melakukan uji coba dalam skala yang lebih luas untuk mengetahui dampak penggunaan media MEBILI dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi integrasi Teori Bruner dengan teknologi pembelajaran digital lainnya untuk menghasilkan inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, I., Sumadi, & Fikriyah, B. A. (2025). Analisis kevalidan e-booklet interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.30582>
- Ginting, B. W. B., & Siregar, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Al – Irsyad: Journal of Mathematics Education*, 4(2).
- Gustin, A., & Disurya, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital smart book berbantuan aplikasi canva pada pembelajaran matematika kelas IV SDN 4 Pulau Rimau. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2).
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1).
- Handoko, Rohman, F., Rahman, S. I., Rahmawati, D., & Sucitra, D. A. (2025). Pengembangan instrumen penilaian proses menggunakan model ADDIE. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.57250/ajup.v5i3.1719>
- 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>
- Kurniasih, Y., Aris, I. E., & Oktaviani, A. M. (2025). Tinjauan literatur sistematis pengaruh media geoboard terhadap hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 4(3).
- Lastini, F., Haryanti, S., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Implementasi teori perkembangan kognitif bruner pada

- pembelajaran matematika tentang perkalian di kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(03).
- 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), 1745–1756.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mahuda, I., Suhamah, A., Nasrullah, A., & Junedi, B. (2020). Pengembangan bahan ajar matematika ekonomi berbasis v-log berorientasi pada kemampuan penguasaan konsep dan komunikasi matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 516.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2995>
- Nurussama, A., Fitri, K. N., Haeriska, N., Zaidan, R., & Rahayu, G. (2025). Pengembangan instrumen tes kemampuan komunikasi matematis dalam materi bangun ruang dan bangun datar di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 367–382.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100.
<https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
<https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- 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).
<https://doi.org/10.36277/defermat.v8i1.2254>
- Rahmawati, I., Leksono, I., & Harwanto, H. (2020). Pengembangan game petualang untuk pembelajaran berhitung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 11–23.
<https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p011>
- Rubiyanti, D., & Novianti. (2025). Peningkatan Pemahaman konsep matematika melalui media interaktif berbasis canva pada siswa sekolah dasar. *JADIKA Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Suwardi, A. A., Amril, L. O., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh media digital augmented reality berbantu aplikasi assemblr edu terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 126–138.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1087>
- Taufiq, I., Adrias, Fitrawati, & Fitria, Y. (2025). Efektivitas media canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika sekolah dasar tahun 2022–2025: a systematic literature review. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 2(4), 114–124.
<https://doi.org/10.62383/katalis.v2i4.2653>
- Waroah, S., Rofiqoh, & Rusmilah. (2025). Meningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui media kartu angka di MI Cut Nyak Dien. *EduSpirit: Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 02(01).
- Wibawati, B., Putra, A. P., & Nuraini, N. L. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran board game “jelajah pecahan” pada materi pecahan kelas VI di sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(2), 169–178.
<https://doi.org/10.17977/um027v10i22025p169-178>