

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Keliling Bangun Datar SD Berdasarkan Teori Bruner

Development of Canva Interactive Learning Media for Elementary School Material on the Perimeter of Flat Shapes Based on Bruner's Theory

Melda Fitriani¹, Fitri Nurhasanah², Azhara Ramadhani Yustian³, Alfiana Nurussama⁴, Teten Ginanjar Rahayu⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Corresponding author: alfiana.nurussama@upi.edu

Info Artikel

Diterima: 05-01-2026
Direvisi: 06-03-2026
Diterima: 08-03-2026
Dipublikasi: 10-03-2026

DOI:

10.56855/jpsd.v5i1.1891

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis platform Canva pada materi keliling bangun datar di sekolah dasar yang berlandaskan teori belajar Bruner. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 24 siswa kelas V sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen validasi ahli dan angket respons siswa. Analisis data menggunakan pendekatan persentase untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh skor validitas sebesar 96,18% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 90,89% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi keliling bangun datar layak dan praktis digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva; Keliling Bangun Datar; Sekolah Dasar; Teori Bruner

ABSTRACT

This study investigates the development of interactive learning media using the Canva platform for teaching the perimeter of plane figures in elementary schools, grounded in Bruner's learning theory. The research utilized a Research and Development (R&D) approach, specifically the ADDIE development model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The study involved 24 fifth-grade elementary school students. Data collection employed expert validation instruments and student response questionnaires. A percentage-based analysis was conducted to assess the feasibility of the learning media. The results demonstrate that the interactive learning media attained a validity score of 96.18%, indicating a very high level of validity. Furthermore, the student response questionnaires yielded a practicality score of 90.89%, indicating that they are very practical. These findings suggest that Canva-based interactive learning media on the perimeter of plane figures is both feasible and practical as a supplementary tool for mathematics instruction in elementary schools.

Keywords: Bruner's Theory; Canva; Elementary School; Perimeter of Plane Figures

Cara Sitasi/How to Cite: Fitriani, M., Nurhasanah, F., Yustian, A. R., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Keliling Bangun Datar SD Berdasarkan Teori Bruner. Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar, 5(1), 64–76.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v5i1.1891>

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

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pelajaran (Subhan dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna. Berbagai platform digital kini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan lebih menekankan pada aktivitas belajar siswa (Paling dkk., 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin penting karena karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif (Diwanthy dkk., 2025). Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Ali dkk., 2025). Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Inovasi media pembelajaran interaktif di sekolah dasar didorong oleh perkembangan teknologi digital yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Platform Canva merupakan alternatif yang dimanfaatkan sebagai sarana perancangan media pembelajaran karena

menyediakan berbagai fitur desain yang mudah diakses oleh pendidik (Sari dkk., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva dinilai selaras dengan perkembangan siswa sekolah dasar.

Siswa sering kali menganggap materi geometri keliling bangun datar sulit dipahami karena penyampaiannya yang bersifat abstrak dalam pembelajaran matematika (Fitriyani & Putri, 2024). Kondisi ini menuntut adanya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara terstruktur sehingga siswa tidak hanya berfokus pada penghafalan rumus (Sabilla dkk., 2020). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran perlu didasarkan pada landasan teori belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, salah satunya adalah Teori Bruner yang menekankan representasi bertahap, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik (Khasanah & Purwaningrum, 2023).

Teori belajar Bruner menekankan bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila konsep disajikan secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Pada tahap enaktif, siswa memahami konsep melalui aktivitas langsung atau manipulasi objek konkret. Selanjutnya pada tahap ikonik, pemahaman konsep disajikan melalui gambar, diagram, atau representasi visual. Tahap terakhir yaitu simbolik, di mana siswa mulai memahami konsep melalui simbol, rumus, maupun notasi matematis. Penerapan ketiga tahapan tersebut dinilai relevan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena dapat membantu siswa memahami konsep secara bertahap dari konkret menuju abstrak (Rahmania dkk., 2025).

Pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar juga menjadi perhatian dalam berbagai penelitian sebelumnya. Studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva banyak dikembangkan pada jenjang sekolah dasar karena kemudahan akses dan fleksibilitas

desain yang ditawarkan (Nisa dkk., 2025). Pada materi matematika, khususnya topik keliling bangun datar, penelitian pengembangan media berbasis Canva telah diteliti oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dan Wordwall pada materi keliling dan luas bangun datar di kelas V SD mengindikasikan media yang dikembangkan mencapai kriteria valid serta praktis (Fidel & Ariani, 2025). Selain itu, penelitian lainnya menghasilkan hal serupa dalam pengembangan media interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar di kelas IV SD (Amelia dkk., 2023).

Selain penelitian tersebut, beberapa studi lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan unsur visual, animasi, serta aktivitas belajar berbasis permainan dinilai mampu membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih menarik dan menyenangkan (Rahmadanti dkk., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian-penelitian sebelumnya sudah menunjukkan bahwa media berbasis Canva cukup valid, praktis, dan efektif untuk materi bangun datar secara umum. Namun, masih terdapat kekurangan yang tidak teratasi karena saat ini tidak ada penelitian yang berfokus pada mengembangkan media khusus untuk materi keliling bangun datar yang lengkap dan mencakup bangun datar persegi, segitiga, trapesium, sampai layang-layang tanpa digabungkan dengan materi luas bangun datar. Selain itu, penerapan tiga tahap Bruner seperti, enaktif, ikonik, simbolik yang diterapkan melalui Canva masih jarang dan kurang terstruktur, serta lebih banyak yang membahas

mengenai pengenalan bentuk atau ciri-ciri daripada pemahaman rumus keliling. Pendekatan bertahap ini justru diperlukan agar siswa dapat memahami konsep keliling bangun datar dan menguasainya dengan baik.

Agar pengembangan media pembelajaran selaras dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar, diperlukan landasan teori belajar yang tepat. Bruner melalui teori belajar perkembangan kognitif menegaskan pentingnya penyajian materi secara bertahap melalui representasi enaktif, ikonik, dan simbolik. Penerapan tahapan representasi tersebut dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dinilai relevan sebagai kerangka penyusunan materi secara sistematis (Lastini dkk., 2024; Rahmania dkk., 2025).

Meninjau uraian di atas, penelitian difokuskan dalam pengembangan media interaktif dengan memanfaatkan platform Canva mengenai topik keliling bangun datar di SD yang berlandaskan pada Teori Bruner. Adapun tujuan penelitian untuk (1) menilai kelayakan atau validitas media melalui tinjauan para ahli, serta (2) menilai kepraktisan operasional media oleh siswa. Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D), langkah pengembangan meliputi analisis awal, perancangan, pengembangan media, validasi ahli, perbaikan, uji coba lapangan dan evaluasi.

Kebaruan penelitian ini adalah penyelarasan tahapan enaktif, ikonik, dan simbolik dari teori Bruner ke dalam konten Canva. Media yang dihasilkan dirancang untuk mendorong kebutuhan kognitif siswa sekolah dasar melalui penyajian yang sistematis. Penyelarasan tersebut diwujudkan melalui penyusunan materi keliling bangun datar yang dimulai dari pengalaman konkret, dilanjutkan dengan representasi visual, hingga penggunaan simbol atau rumus matematika secara bertahap.

METODOLOGI

Desain Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam kerangka penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pembuatan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan platform Canva mengenai materi keliling bangun datar di jenjang sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan berlandaskan pada teori belajar Bruner sebagai landasan dalam penyajian materi, serta diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat validitas dan kepraktisan media yang dihasilkan. Prosedur pengembangan media mengadaptasi model ADDIE yang meliputi tahapan *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan media), *implementation* (uji coba), dan *evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009). Kelima tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis dan saling terhubung guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian. Model ADDIE menekankan pendekatan sistematis dan berkelanjutan, di mana setiap tahap dirancang untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif (Branch, 2009).

Tahap *analysis* dilakukan sebagai langkah awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media. Pada tahap ini, menekankan pentingnya mengidentifikasi kesenjangan kinerja (*performance gap*) dan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar perancangan solusi instruksional (Branch, 2009). Langkah-langkah pada fase ini mencakup identifikasi kurikulum yang berlaku, peninjauan terhadap karakteristik siswa, serta pendalaman pada materi yang akan diajarkan. Analisis kurikulum dilakukan dengan menelaah Kurikulum Merdeka, terutama pada komponen capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi keliling bangun datar, sehingga media yang dikembangkan relevan dengan arah

pembelajaran yang berlaku. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk memahami kemampuan kognitif siswa sekolah dasar, sedangkan analisis materi bertujuan menentukan cakupan serta penyajian konsep keliling bangun datar yang disusun berdasarkan tahapan representasi Bruner, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik.

Tahap *design* difokuskan pada penyusunan rancangan awal media pembelajaran. Tahap ini mencakup perumusan tujuan pembelajaran yang terukur, pengembangan strategi pembelajaran, serta penyusunan instrumen evaluasi sebagai dasar pengembangan produk (Branch, 2009). Dalam tahap *design* dikembangkan prototipe media dalam bentuk *storyboard* yang memuat urutan penyajian materi, desain tampilan visual, serta aktivitas pembelajaran yang selaras dengan tahapan representasi Bruner. Selain perancangan media, dalam tahap *design* juga disusun penilaian penelitian yang meliputi instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket respons siswa sebagai pengguna media pembelajaran.

Tahap *development* berfokus pada proses produksi, uji kelayakan, dan revisi produk berdasarkan umpan balik guna memastikan kesesuaian dengan desain yang telah direncanakan (Branch, 2009). Pada tahap ini, rancangan media direalisasikan menjadi produk nyata. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform Canva hingga menghasilkan media interaktif yang siap diuji. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan validasi. Hasil validasi yang meliputi kritik dan saran tersebut dijadikan acuan dalam merevisi produk agar mencapai standar kelayakan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Tahap *implementation* mencakup penerapan produk dalam situasi pembelajaran nyata, termasuk persiapan lingkungan belajar dan kesiapan peserta didik agar penggunaan

produk dapat berjalan optimal (Branch, 2009). Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dinyatakan layak diterapkan kepada siswa sekolah dasar dalam skala terbatas. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk memperoleh data terkait tingkat kepraktisan media pembelajaran. Data kepraktisan tersebut ditinjau berdasarkan beberapa indikator utama, yaitu kemudahan penggunaan media, daya tarik desain tampilan, serta efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Tahap *evaluation* dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan angket respons siswa. Dalam model ADDIE, evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap serta sumatif pada akhir proses untuk menilai efektivitas dan kualitas produk secara menyeluruh (Branch, 2009). Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap media pembelajaran sehingga dihasilkan produk yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Partisipan/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar, serta mengikutsertakan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Objek yang dikaji berupa media pembelajaran interaktif Canva untuk materi keliling bangun datar.

Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media pembelajaran, sedangkan angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan pengalaman pengguna selama proses uji coba.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dilakukan sesuai dengan tahapan dalam model ADDIE. Data diperoleh melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media pada tahap *development*, serta melalui angket respons siswa yang diberikan setelah pelaksanaan uji coba pada tahap *implementation*. Proses pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis Data

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif dengan teknik persentase guna menetapkan tingkat validitas serta kepraktisan produk secara objektif. Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket respons siswa dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian hasilnya dikonversikan ke dalam kriteria penilaian pada Tabel 1 sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media dalam pembelajaran matematika.

Tabel 1

Tingkat penilaian dan kualifikasi penilaian

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

Sumber: (Mahuda dkk., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, sebuah kerangka kerja desain instruksional sistematis. Model ini mencakup lima tahap pengembangan yang saling

terhubung dan dilaksanakan secara berurutan sebagai berikut:

Tahapan Analysis

Peneliti telah mencatat hasil pengamatan mendalam terhadap proses pembelajaran matematika secara tatap muka yang berlangsung di SDN Ciseureuh 7 pada Tahun Akademik 2025/2026. Observasi ini bertujuan untuk meninjau penggunaan media pada topik keliling bangun datar yang masih belum optimal serta kurang variatif. Oleh karena itu, berdasarkan kebutuhan akan media yang mudah digunakan dan mampu mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran, peneliti merancang media pada topik bangun datar bernama 'Fun Keling' dengan menggunakan platform Canva.

Fokus observasi diarahkan dalam aspek tampilan media, keterurutan penyajian materi, serta kemudahan pengoperasian media Fun Keling terhadap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, media Fun Keling menyajikan materi keliling bangun datar secara visual dan terstruktur, sehingga sesuai untuk digunakan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Selain itu, observasi diarahkan pada keterurutan penyajian materi yang disusun berdasarkan tahapan representasi Teori belajar Bruner meliputi tiga tahapan pembelajaran, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Teori tersebut digunakan sebagai landasan dalam menyusun alur penyajian materi agar media yang dikembangkan memiliki struktur yang sistematis dan mudah diikuti oleh pengguna.

Hasil observasi menunjukkan bahwa media Fun Keling menyajikan materi keliling bangun datar melalui kombinasi tampilan visual, contoh, dan aktivitas interaktif yang disusun secara bertahap. Penyajian tersebut dinilai selaras dengan perkembangan siswa SD yang memerlukan media pembelajaran menggunakan tampilan visual yang jelas dan alur yang terstruktur. Selain itu, media Fun

Keling menyajikan navigasi yang tidak rumit untuk dioperasikan, sehingga mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tahapan Design

Mengacu pada hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang media digital berbasis Canva yang diberi nama Fun Keling (*Fun Learning Keliling Bangun Datar*). Materi yang direncanakan dalam media ini adalah keliling bangun datar dengan mengacu pada beberapa sumber buku Matematika kelas V sekolah dasar. Media Fun Keling dirancang dengan pendekatan *Discovery Learning* dan *Game-Based Learning* yang diselaraskan dengan perkembangan karakteristik siswa SD.

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep dan rancangan media yang meliputi bentuk media, alur penyajian materi, serta struktur menu yang akan ditampilkan. Media Fun Keling direncanakan dikemas dalam bentuk permainan edukatif dengan tampilan visual yang menarik untuk mendukung kemudahan penggunaan media oleh pengguna.

Selanjutnya, peneliti merancang konten pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai, materi keliling bangun datar, serta motivasi belajar. Selain itu, peneliti juga merencanakan penggunaan video pembelajaran, kegiatan *ice breaking*, latihan soal, dan permainan cerdas cermat sebagai bagian dari media pembelajaran. Seluruh rancangan tersebut dituangkan dalam bentuk *storyboard* yang akan menjadi acuan pada tahap pengembangan media.

Tahapan Development

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berdasarkan rancangan dan *storyboard* yang telah disusun dalam tahapan sebelumnya. Media yang dikembangkan melalui penelitian ini diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang diberi nama

Fun Keling (*Fun Learning* Keliling Bangun Datar).

Media Fun Keling dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan merealisasikan rancangan struktur menu, tampilan visual, dan konten pembelajaran yang telah direncanakan. Media ini memuat beberapa menu utama, antara lain kompetensi, motivasi, *ice breaking*, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan permainan edukatif. Contoh tampilan halaman *start page* dan menu utama media Fun Keling disajikan pada Gambar 1 dan 2.

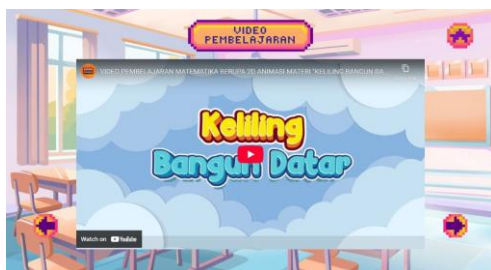


Gambar 1. Start page dan icon



Gambar 2. Menu

Media Fun Keling dikembangkan dengan menyajikan materi keliling bangun datar melalui beberapa bentuk penyajian. Gambar 3 menampilkan tampilan video pembelajaran yang digunakan sebagai pengantar materi.

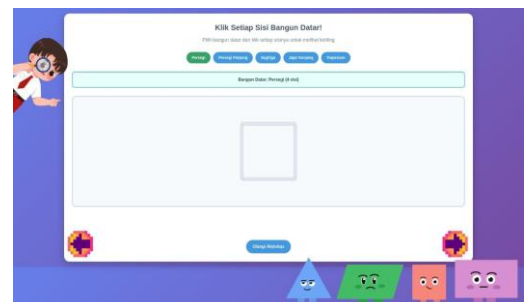


Gambar 3. Video Pembelajaran

Tampilan Gambar 4 dan 5 menyajikan materi keliling bangun datar secara visual dan bertahap.



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Materi

Selanjutnya, Gambar 6 menampilkan contoh latihan soal yang tersedia dalam media Fun Keling.



Gambar 6. Contoh Soal

Sebagai tampilan akhir media disajikan penilaian berupa beberapa soal untuk mengukur keterampilan penyelesaian masalah. Kegiatan evaluasi dikemas dalam bentuk permainan dan dilaksanakan secara berkelompok, di mana seluruh kelompok diuji melalui permainan cerdas cermat yang ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Game cerdas cermat

Selain evaluasi secara berkelompok, peneliti melakukan penilaian secara individu untuk mengukur kemampuan siswa melalui lembar evaluasi tertulis pada Gambar 8.

NO	NAMA BENDA	GAMBAR BENDA	HITUNG KELILINGNYA

Gambar 8. Lembar evaluasi

Kualitas media pembelajaran Fun Keling yang telah dikembangkan diuji melalui validasi ahli materi oleh guru sekolah dasar dan ahli media oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Proses ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang disusun berdasarkan indikator-indikator tertentu. Adapun rekapitulasi skor dari para validator tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2

Rekapitulasi hasil penilaian para ahli/validator

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	99,19%	Sangat Valid
2	Ahli Media	93,18%	Sangat Valid
	Rata-rata	96,18%	Sangat Valid

Hasil validasi, media pembelajaran Fun Keling termasuk dalam kriteria sangat valid ditunjukkan dengan nilai rata-rata 96,18%. Namun beberapa revisi diberikan oleh ahli media berkaitan dengan *project guidance*, yaitu penambahan nama atau keterangan petunjuk pada setiap tombol untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media. Media selanjutnya direvisi berdasarkan saran dan masukan para ahli sebelum digunakan pada tahap berikutnya.

Tahapan Implementation

Tahap implementasi atau uji coba produk dalam skala terbatas dilaksanakan setelah media pembelajaran dinyatakan memenuhi standar kelayakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Implementasi ini bertujuan untuk menguji fungsionalitas media secara langsung kepada subjek penelitian. Uji coba ini difokuskan untuk mengukur aspek kepraktisan operasional media Fun Keling (*Fun Learning Keliling Bangun Datar*) sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran matematika bagi siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan uji coba media pembelajaran dilakukan dengan pendampingan langsung dari tim peneliti. Media pembelajaran Fun Keling dioperasikan dan ditampilkan menggunakan perangkat laptop yang disediakan oleh tim peneliti, mengingat keterbatasan ketersediaan perangkat teknologi pada peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, tim peneliti berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan terkait penggunaan media, sementara siswa berperan sebagai pengguna yang mengikuti penyajian materi dan aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam media Fun Keling.

Uji coba media pembelajaran Fun Keling dilaksanakan pada siswa sebagai subjek penelitian pada tahap implementasi. Kegiatan ini bertujuan untuk menilai aspek kepraktisan media yang meliputi kemudahan penggunaan,

daya tarik tampilan, serta manfaat media dalam membantu pemahaman materi keliling bangun datar di sekolah dasar. Dokumentasi pelaksanaan uji coba media pembelajaran disajikan pada Gambar 9.



Gambar 9. Ujicoba Produk kepada Subyek Penelitian

Setelah uji coba produk selesai dilaksanakan, tingkat kepraktisan media pembelajaran diukur melalui angket respons yang diisi oleh siswa. Data yang dikumpulkan melalui angket tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode persentase guna mengidentifikasi kategori kepraktisan media pembelajaran. Rekapitulasi hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran Fun Keling disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3

Rekapitulasi penilaian respon siswa terhadap tingkat kepraktisan media

No.	Aspek	Persentase	Kriteria
1.	Media	88,65%	Sangat Praktis
2.	Materi	91,66%	Sangat Praktis
3.	Manfaat	92,36%	Sangat Praktis
	Rata-rata	90,89%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3, media pembelajaran Fun Keling berada pada kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 90,89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mudah dioperasikan, menarik, dan bermanfaat sebagai media pendukung pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar di sekolah dasar.

Tahapan Evaluation

Tahap *evaluation* dilaksanakan dengan mengacu pada hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Fun Keling (*Fun Learning Keliling Bangun Datar*) memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, peneliti tetap menindaklanjuti berbagai saran dan masukan dari para ahli dengan melakukan penyempurnaan pada media pembelajaran. Tindak lanjut tersebut dilakukan sebagai upaya dalam memperbaiki mutu serta efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan. Adapun saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media serta tindak lanjut perbaikan yang dilakukan peneliti disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4

Saran dari ahli materi dan ahli media

No.	Saran	Tindak Lanjut
1.	Ahli Media: Perlu ditambahkan petunjuk atau arahan pada setiap tombol interaktif	Menambahkan teks petunjuk dan ikon penunjuk fungsi tombol agar pengguna lebih mudah memahami alur penggunaan media.
2.	Ahli Materi: Kedalaman materi perlu ditingkatkan agar pemahaman konsep keliling bangun datar lebih optimal	Menambahkan penjelasan materi secara bertahap, memperkaya contoh kontekstual, serta memperjelas hubungan antar konsep keliling bangun datar.

Perbaikan media pembelajaran dilakukan dengan merujuk pada rekomendasi dan umpan balik oleh para ahli, yang menghasilkan perbaikan mutu Fun Keling dalam aspek kelengkapan konten, desain visual, serta kemudahan operasional. Setelah tahap revisi selesai, media Fun Keling ditetapkan sebagai hasil akhir dari proses riset dan pengembangan.

Hasil akhir pengembangan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan judul Fun Keling (*Fun Learning Keliling Bangun Datar*) yang dikembangkan untuk materi keliling bangun datar di sekolah dasar. Media ini dirancang sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menjalankan aktivitas belajar mengajar di ruang kelas. Dengan demikian, media pembelajaran Fun Keling dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar matematika di sekolah dasar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, diperoleh dua temuan utama, yaitu tingkat validitas dan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif Fun Keling berbasis Canva pada materi keliling bangun datar. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 96,18% dengan kriteria sangat valid. Sementara itu, hasil uji coba terbatas kepada siswa menunjukkan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 90,89% dengan kriteria sangat praktis, yang meliputi aspek media (88,65%), aspek materi (91,66%), dan aspek manfaat (92,36%). Temuan validitas ini menunjukkan bahwa media Fun Keling telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Validitas ini mengindikasikan bahwa materi keliling bangun datar yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, sistematis, serta selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kepraktisan media dalam pembelajaran merupakan faktor penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar di kelas. Media yang praktis membantu guru mengelola pembelajaran secara efektif tanpa kendala teknis yang berarti serta memudahkan siswa mengikuti alur pembelajaran. Menurut Sukmawati dkk. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran

interaktif pada pembelajaran matematika SD dinilai layak digunakan dan memperoleh respons positif dari siswa berdasarkan aspek kemudahan penggunaan dan penyajian media. Hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Muhammad dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap pembelajaran matematika sekolah dasar memberikan dukungan serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian Nurussama dkk. (2025) menunjukkan pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dirancang secara sistematis dan interaktif dapat membantu untuk memahami konsep bangun datar terasa lebih bermakna. Media serta instrumen yang dikembangkan dalam penelitian tersebut memfasilitasi siswa untuk mengekspresikan pemahaman melalui representasi visual, simbolik, dan penjelasan tertulis, sehingga mendukung proses berpikir matematis siswa sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik media Fun Keling yang menyajikan materi keliling bangun datar secara bertahap dan interaktif, sehingga mampu mendorong keikutsertaan siswa dan menunjang mereka untuk menguasai konsep secara lebih terstruktur.

Pemanfaatan platform Canva dalam media Fun Keling mendukung penyajian materi melalui tampilan visual, video pembelajaran, serta permainan edukatif. Karakteristik tersebut selaras berdasarkan kebutuhan siswa sekolah dasar yang memerlukan pembelajaran pengalaman langsung dan menarik (Diwanthy dkk., 2025).

Fun Keling dikembangkan berdasarkan Teori Bruner yang menekankan representasi belajar yang terdiri atas tiga tahapan, yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif ditunjukkan melalui aktivitas permainan dan interaksi siswa dengan media, tahap ikonik melalui penyajian gambar dan video

pembelajaran, serta tahap simbolik melalui penggunaan rumus dan simbol matematika pada materi keliling bangun datar. Penyajian materi melalui tahapan tersebut mendorong siswa menguasai konsep secara lebih terstruktur.

Pada tahap *evaluation*, media Fun Keling dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Peneliti juga menyempurnakan media selaras dengan saran dari para ahli. Dengan demikian media pembelajaran interaktif Canva Fun Keling memenuhi kriteria valid dan praktis, relevan dengan teori belajar Bruner, serta media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran matematika keliling bangun datar di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Fun Keling (Fun Learning Keliling Bangun Datar), dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan perangkat media pembelajaran interaktif yang memperoleh kategori valid berdasarkan penilaian para ahli, dengan rata-rata penilaian sebesar 96,18%. Proses pengembangan yang mengacu pada model ADDIE dan landasan Teori Bruner (enaktif, ikonik, dan simbolik) berhasil mentransformasi materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan terstruktur bagi siswa sekolah dasar.

Media Fun Keling juga memenuhi kriteria kepraktisan sangat tinggi dengan rata-rata skor 90,89% berdasarkan respons siswa sebagai pengguna media tersebut. Penggunaan elemen visual, video, serta permainan edukatif yang terintegrasi dalam platform Canva terbukti mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami konsep keliling bangun datar, serta mendukung keterlibatan aktif siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang efektif dalam membantu guru menyajikan materi matematika secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang memanfaatkan platform desain yang mudah diakses oleh guru. Oleh karena itu, praktisi pendidikan khususnya guru sekolah dasar disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi matematika lainnya atau menguji efektivitas media ini dalam skala yang lebih luas sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampaknya terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Sheyvilda, D. V., Aini, W., & Akhmad, F. H. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amelia, D., Jayanti, & Ida Suryani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 797–810. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Diwanthy, A. L. P., Zunaidah, F. N., & Indah, T. (2025). Analisis Kebutuhan Terhadap

- Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 8, 822–827.
- Fidel, A. A., & Ariani, Y. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva dan Wordwall Pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar: Penelitian dan Pengembangan (R&D). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Fitriyani, H., & Putri, A. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Geometri Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
<https://doi.org/10.47134/ppm.v2i1.1112>
- Khasanah, N., & Purwaningrum, J. P. (2023). Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Materi Luas dan Keliling Lingkaran dengan Penerapan Teori Belajar Jerome Bruner. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 23(2).
- 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(3).
- 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>
- Muhammad, H., Lusita, I. P., Yumeriza, I., Malti, K. P., Ningrum, M. F., Zorin, S., & Azima, N. F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 3(2), 135–147.
<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.474>
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3).
- Nurussama, A., Fitri, K. N., Haeriska, N., Zaidan, R., & Rahayu, T. 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).
- Paling, S., Fatqurhohman, Makmur, A., Yati, Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Ratnadewi, Suhendi, Y. H., & Irvani, A. I. (2024). *Media Pembelajaran Digital*. CV Tohar Media.
- Rahmadanti, A., Amril, L. O., & Efendi, I. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar (JPSPD)*, 3(1), 117–125.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1086>
- 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).
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas

-
- Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491.
<https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Subhan, M., Mufid, D. I., Sekarsari, R., & Wahyana, S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pengajaran (JTTP)*, 03(01).
- Sukmawati, R., Amril, L. O., & Erlina, E. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Lektora Inspire Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar (JPSD)*, 3(1), 95–104.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1085>