



Homepage Journal: <https://jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS>

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Keliling Bangun Datar Menurut Teori Ausubel

Canva-Based Interactive Media Development on the Perimeter of Flat Shapes According to Ausubel's Theory

Azzah Zahiya Luthfia¹, Felisha Salsabila², Nadiyah Aulya Fathina³, Alfiana Nurussama⁴, Teten Ginanjar Rahayu⁵

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, azzah10@upi.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, salsabilafelisha@upi.edu

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, nadiyahaulya11@upi.edu

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, alfiana.nurussama@upi.edu

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, tetenginanjarr@upi.edu

***Corresponding Author: E-mail: azzah10@upi.edu**

Artikel Penelitian

Article History:

Received: 25 Nov, 2025

Revised: 25 Dec, 2025

Accepted: 19 Jan, 2026

Kata Kunci:

media interaktif, canva, keliling bangun datar

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan disebabkan karena rendahnya minat dan banyaknya siswa yang merasa kesulitan dalam menghadapi pelajaran matematika di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini sendiri merupakan berupa mengembangkan menguji validitas dan menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada pembelajaran matematika. Media pembelajaran ini dibuat dengan metode yang digunakan yaitu research and development. serta menggabungkan dengan model pengembangan addie yaitu analisis desain development implementation dan evaluation. Media pembelajaran ini mengambil dari teori ausubel yang mengaitkan materi sebelumnya dengan materi terbaru. Media pembelajaran ini di uji coba kepada kelas 5A SDN 9 NegeriKaler yang berjumlah 28 siswa. Dari hasil validasi dari ahli media memberikan presentasi kelayakan sebesar 90,9% dan dari ahli materi memberikan kelayakan sebesar 98,3%

Keywords:

*interactive media, canva,
perimeter of flat shapes*

DOI: 10.56338/jks.v9i1.9913

ABSTRACT

This research was conducted due to the low interest and the large number of students who find it difficult to face mathematics lessons in elementary school. The purpose of this research itself is to develop, test the validity and test the practicality of interactive learning media based on mathematics learning. This learning media was created using the research and development method and combined with the Addie development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. This learning media takes the theory of ausubel which links previous material with the latest material. This learning media was tested on class 5A SDN 9 NegeriKaler, totaling 28 students. From the validation results, the media expert gave a feasibility presentation of 90.9% and the material expert gave a feasibility of 98.3%.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sangat esensial untuk membangun kemampuan berpikir logis, analitis, dan terstruktur pada peserta didik. salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah keliling bangun datar. Materi ini memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan menghitung. Namun, Banyak siswa merasa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran serta terbatasnya penggunaan media atau alat bantu pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. akibatnya, minat belajar siswa cenderung menurun dan pemahaman terhadap materi menjadi kurang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran untuk mengatasi tantangan tersebut. Perkembangan teknologi membuka peluang besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. media interaktif dinilai mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi, animasi, dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Arsyad, 2020). dalam konteks pembelajaran matematika, media interaktif berperan penting dalam membantu siswa mengaitkan konsep-konsep yang dipelajari secara lebih bermakna.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif adalah Canva, yaitu platform desain berbasis web yang menyediakan berbagai fitur visual, animasi, dan elemen interaktif yang mudah digunakan oleh pendidik. penggunaan canva dalam pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, sistematis, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penelitian Putri dan Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, Canva memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keliling bangun datar.

Inovasi media pembelajaran dalam materi keliling bangun datar telah menjadi fokus penelitian sebelumnya guna mengatasi kesulitan siswa serta kurangnya visualisasi yang konkret. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Aulia Rachma dkk. (2024), yang mengembangkan media pembelajaran bernama KEBANTAR (Keliling Bangun Datar) berbasis Modular dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. penelitian tersebut bertujuan untuk menguji validitas dan kepraktisan media serta menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat membantu siswa dalam memahami dan menerapkan rumus keliling bangun datar. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara sistematis mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Namun demikian, penelitian tersebut belum secara spesifik mengaitkan pengembangan media dengan landasan teori belajar tertentu serta belum memanfaatkan platform canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Pengembangan media pembelajaran akan lebih optimal apabila didukung oleh landasan teori belajar bermakna Ausubel. Ausubel menekankan bahwa pembelajaran akan bermakna apabila informasi baru dikaitkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya (Ausubel, Novak, dan Hanesian, 1978) konsep belajar bermakna ini masih relevan dalam pembelajaran modern, khususnya pembelajaran berbasis media digital. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun telah terdapat berbagai penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran keliling bangun datar berbasis teknologi, penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis canva dengan landasan teori belajar Ausubel pada materi keliling bangun datar di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi celah penelitian tersebut. Tujuan penelitian ini adalah menguji validitas media pembelajaran matematika berbasis canva interaktif pada materi keliling bangun datar di sekolah dasar serta menguji tingkat kepraktisan media tersebut berdasarkan respon siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). dengan penerapan metode ini bertujuan agar lebih dapat memahami kemampuan dan kebutuhan siswa secara mendalam sehingga materi yang dibuat akan lebih mudah dipahami oleh siswa tanpa terlepas dari materi yang disampaikan.

Media pembelajaran interaktif dikembangkan menggunakan platform Canva. sebagaimana yang dikatkan oleh Wulandari & Mudinillah pada tahun 2022 Canva memfasilitasi proses pembelajaran guru dan siswa berdasarkan teknologi, ketrampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena hasil desain Canva dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa tentang materi pembelajaran

melalui presentasi.

Selain menggunakan metode ADDIE, penelitian ini juga menerapkan teori Ausubel dalam pengembangan media pembelajaran. Penerapan ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan dengan cara mengaitkan materi yang telah dimiliki siswa sebelumnya dengan materi yang akan dipahami oleh siswa selanjutnya. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran matematika yang memiliki keterkaitan antar konsep. Pada materi keliling bangun datar ini sangat berkaitan erat dengan materi bangun datar yang telah dipelajari oleh siswa di kelas 4. tanpa adanya pengaitan antara materi lama dengan materi yang baru, siswa berpotensi sulit memahami konsep serta siswa mudah melupakan materi yang telah dipelajari.

Sebelum media digunakan kepada siswa diperlukan validasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan bahwa materi yang akan disampaikan telah sesuai, sehingga tidak ada kesalahan konsep ataupun kekurangan substansi dari media pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. setelah ahli menyatakan media pembelajaran layak untuk digunakan barulah media pembelajaran ini diimplementasikan kepada siswa dalam pembelajaran keliling bangun datar di kelas 5.

Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi, yang mana setelah pembelajaran dilakukan siswa akan diberikan beberapa soal untuk mengukur kemampuan siswa terhadap memahami materi yang telah dijelaskan. hal ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi keliling bangun datar setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dari canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dan juga pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan menggunakan teori Ausubel pada materi keliling bangun datar. Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Nagri Kaler, dengan subjek penelitian siswa kelas 5A yang berjumlah 28 orang. yang mana penelitian ini juga diawasi oleh ahli materi yaitu wali kelas 5A SDN 9 Nagri Kaler Ibu Ai Rodiah S.Pd.

1. Tahapan *Analysis*

Pada tahap awal ini, dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan beberapa hasil observasi yang kami lakukan di lapangan. Dari observasi tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa Sekolah Dasar memiliki kecenderungan tidak menyukai pembelajaran matematika karena dianggap kaku dan sulit. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa sangatlah dibutuhkan sebuah pembelajaran yang mengasyikan tanpa mengubah ataupun menghilangkan karakteristik matematika itu sendiri sebagai ilmu pasti.

Media pembelajaran interaktif Canva inilah yang kami amati dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. Tidak hanya

karena visualnya, platform Canva juga sangatlah mudah untuk digunakan dalam menyusun materi yang dinamis. Dengan adanya tampilan visual yang menarik dan juga animasi sederhana yang tersedia di Canva, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam mempelajari materi keliling bangun datar. Selain itu, dengan menggabungkan teori Ausubel dengan metode ADDIE dalam satu media pembelajaran interaktif ini, diharapkan siswa tidak hanya sekadar hafal rumus, tetapi juga mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Penerapan teori Ausubel dalam tahap ini menjadi sangat krusial, karena teori Ausubel adalah teori yang menghubungkan materi sebelumnya dengan materi yang saat ini (belajar bermakna). Sehingga, dengan menggunakan landasan teori Ausubel ini, siswa dapat lebih paham terhadap konsep matematika yang disampaikan karena mereka memiliki jembatan pengetahuan.

2. Tahap *Design*

Pada tahapan ini, sebuah desain media ditentukan secara mendetail, dimulai dari penentuan materi apa yang akan dibawa dalam aplikasi. Pada tahap ini juga peneliti menentukan konsep besar media, yaitu ingin membuat media pembelajaran seperti sebuah permainan (*game-based learning*). Dengan sebuah media pembelajaran yang dikemas seperti permainan, diharapkan siswa dapat melupakan pemikiran bahwa pembelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan mulai menganggap bahwa matematika merupakan pembelajaran yang menyenangkan.

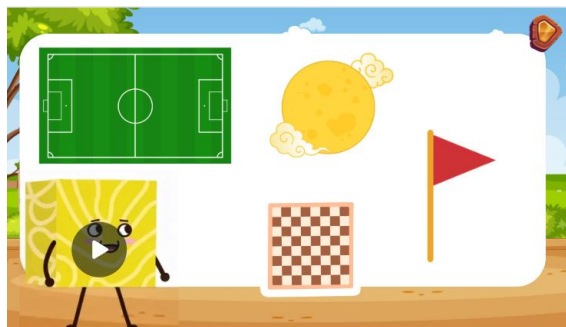
Namun, tentu saja media yang akan dibuat akan tetap sesuai dengan hasil dari pengamatan terhadap karakteristik siswa sekolah dasar dan tidak akan keluar dari pembahasan materi keliling bangun datar yang akan disampaikan. Kelayakan desain ini didasarkan pada kesesuaian materi yang disusun secara sistematis serta pengaitan materi dengan pengetahuan awal siswa sesuai dengan teori belajar dari Ausubel. Penerapan teori Ausubel ini diimplementasikan dengan mengaitkan materi bangun datar yang telah dipelajari di kelas 4 dengan materi keliling bangun datar yang dipelajari di kelas 5. Dengan adanya keterkaitan antar materi ini, siswa terbantu untuk memahami materi secara utuh dan menjadikannya sesuatu yang bermakna sehingga siswa dapat menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

3. Tahap *Development*

Pada tahap inilah sebuah media pembelajaran mulai dibuat dan direalisasikan ke dalam bentuk produk digital. Peneliti memilih konsep media pembelajaran yang interaktif, di mana terdapat sebuah karakter yang berbicara kepada para siswa untuk memperkenalkan apa itu keliling bangun datar, sehingga suasana belajar terasa lebih personal dan komunikatif.



Gamabar 1. Halaman depan sebelum memulai pembelajaran



Gambar 2. sebuah animasi yang menjelaskan tentang keliling bangun datar

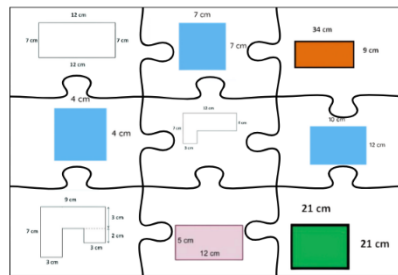
Tidak hanya itu saja, dalam media pembelajaran ini juga terdapat berbagai fitur pendukung seperti kata-kata motivasi untuk membangkitkan semangat, sesi *ice breaking* agar siswa tidak jenuh, video pembelajaran sebagai penjelas visual, dan juga *quiz* yang dapat ditekan atau diklik oleh siswa. Interaksi ini dibuat agar siswa merasa seakan-akan mereka sedang bermain di sebuah *game* yang biasa mereka mainkan di *gadget* mereka masing-masing.



Gambar 3. Beranda menu yang mana siswa dapat memilih apa yang akan mereka lakukan lebih dulu

Adapun kuis yang kami ambil berupa tantangan memecahkan teka-teki untuk menyusun sebuah *puzzle*. Untuk kuis ini sendiri dilakukan secara berkelompok dengan bantuan

penggunaan benda konkrit untuk memperkuat pemahaman kinestetik siswa. kami juga menyediakan LKPD dan juga soal Evaluasi.



Gambar 4. soal teka teki



Gambar 5. puzzle yang harus disusun hingga terlihat bentuknya.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi ini dilakukan untuk menilai kesesuaian isi materi, keakuratan konsep serta kelayakan materi pembelajaran yang dikembangkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Wali Kelas 5A SDN 9 Nagri Kaler

Aspek	Persentase	Kategori
Kejelasan tujuan pembelajaran	100%	layak
kesesuaian materi dengan tujuan & CP	95,8%	layak
kebenaran konsep materi	87,5%	layak
kedalaman dan kelengkapan materi	100%	layak
ketepatan penyajian materi dan gambar	100%	layak
kesesuaian materi dengan perkembangan siswa SD	100%	layak
ketepatan latihan soal	100%	layak
kesesuaian	100%	layak

penggunaan bahasa		
kejelasan petunjuk penggunaan	100%	layak
penggunaan media dalam memberikan kesempatan belajar	100%	layak
media membantu pemahaman konsep	100%	layak
media meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	100%	layak
kesesuaian media dengan model <i>discovery learning</i>	100%	layak
Total	98,3%	layak

Hasil validasi media menunjukkan bahwa persentase kelayakan sebesar 98,3% dengan kategori layak, sehingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas 5A SDN 9 Nagri Kaler.

Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Oleh Dosen Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus di Purwakarta		
Aspek	Persentase	Kategori
bentuk media	91,%	Layak
ketepatan pemilihan font	91,7%	Layak
ketepatan pemilihan warna latar	100%	Layak
kesesuaian gambar & penyajian	100%	Layak
kejelasan petunjuk	75%	Cukup
ketepatan desain tampilan	81,3%	Layak
ketepatan & kemudahan tombol	100%	Layak
Akses Navigasi	100%	Layak

Interaksi & umpan balik	100%	Layak
kemudahan menggunakan media	83,3%	Layak
total	90,9%	Layak

Validasi dan kelayakan media hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dengan metode ADDIE dinyatakan layak oleh ahli media dan juga ahli materi

Tahapan Implementasi dan Evaluasi

Secara visual, media pembelajaran interaktif dengan Canva juga cukup menarik perhatian beberapa siswa. sehingga siswa dapat memperhatikan dengan fokus. Namun, ada beberapa kendala secara teknis maupun non-teknis seperti siswa yang merasa tidak tertarik dengan media pembelajaran ini karena bagi beberapa siswa media yang disajikan tidak begitu menarik. Suara media pembelajarn yang kecil juga mengakibatkan ketertarikan siswa menurun. Adanya beberapa anak yang tidak memahami materi sebelumnya sehingga hal tersebut menjadi penghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran saat selanjutnya.

Pada sesi kuis yang dilakukan secara berkelompok, terlihat antusias siswa yang tinggi terhadap kuis yang diberikan. Meski demikian, ditemukan kecenderungan dalam pengerjaan kuis secara berkelompok. yang mana siswa yang lebih memahami materi menjadi mendominasi kuis tersebut dan siswa yang kurang memahami materi lebih mengandalkan teman kelompoknya. hal ini juga berdampak ketika pengerjaan soal evaluasi secara mandiri, di mana masih ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan penugasan yang diberikan.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara membimbing secara mendalam dan juga diberi pengertian dari dasar secara perlahan. Langkah ini menunjukkan sebuah peningkatan, siswa menjadi mulai memahami materi yang diterangkan. Namun, keterbatasan nya akumulasi waktu menyebabkan tidak semua siswa dapat dibimbing secara spesifik. Akibatnya, siswa yang baru memahami materi memerlukan waktu yang lebih lama dalam mengerjakan tugas evaluasi. sehingga banyak soal evaluasi mandiri yang tidak dapat dikerjakan hingga selesai, hanya beberapa siswa saja yang dapat mengerjakan lembar evaluasi hingga selesai. Sehingga sangat diperlukan nya manajemen waktu yang baik, sehingga semua kegiatan dapat dilakukan secara maksimal.

berdasarkan uji coba dari sebagian siswa di kelas 5A SDN 9 Nagri Kaler, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dikategorikan layak untuk digunakan dalam

pembelajaran. Namun, diperlukan alokasi waktu yang lebih memadai agar implementasi media dapat memberikan hasil yang lebih maksimal untuk pemahaman siswa.

Menghitung Keliling Bangun Datar

Nama: _____ Kelompok: _____

Silahkan jawab pertanyaan di bawah ini dengan tepat dan akurat!

Sejadah memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 120 cm dan lebar 80 cm. Hitunglah keliling sejadah tersebut!

Sebuah kotak infak yang berbentuk persegi memiliki sisi sepanjang 35 cm. Berapa keliling kotak infak tersebut?

Gambar 6. soal di lembar LKPD

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi keliling bangun datar di SDN 9 Nagri Kaler dengan menerapkan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media ini mengintegrasikan teori belajar bermakna Ausubel untuk membantu siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan tidak mudah dilupakan.

Selain itu, melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, media ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 5 SD. berdasarkan penilaian ahli materi dengan skor 98,3% dan ahli media dengan skor 90,9%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif ini mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep siswa terhadap materi keliling bangun datar melalui visualisasi dan animasi yang menarik, serta kuis teka-teki yang menambah semangat siswa dalam mengerjakan teka-teki yang diberikan.

Meskipun ketika implementasi dilakukan terdapat beberapa kendala dari alokasi waktu, dan pemahaman sebagian siswa terhadap materi sebelumnya masih kurang. Dengan demikian media pembelajaran ini tidak mendapatkan hasil secara maksimal untuk sebagian siswa. akan tetapi meskipun sebagian siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal, beberapa siswa mendapatkan hasil yang maksimal. sehingga media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini bisa menjadi solusi atas tantangan pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sulit.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu. adapun beberapa hal yang dapat dilakukan untuk penelitian lanjutan yang relevan berupa pengelolaan waktu yang baik dan juga memastikan pemahaman siswa terhadap materi sebelumnya sudah sesuai sehingga dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. hal ini dapat membuat siswa lebih optimal dalam memahami pembelajaran yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ausubel, D. P., & Hanesian, H. (1978). *Educational psychology: Cognitive view*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Noviyanti, E., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2022). Pengembangan media pembelajaran bermakna siswa sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 101-110.
- Putri, R. A & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 145-154.
- Rachma, A., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran KEBANTAR (Keliling Bangun Datar) berbasis kodular untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 45-55.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.