Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar
P-ISSN. 2622-5069, E-ISSN. 2579-3403
Volume 10, Nomor 01, Tahun 2026
Available online at: http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/index
DOI: https://doi.org/10.24036/jippsd.v10i1

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELIBAR BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Suspita Nofa
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: suspitanofa00@gmail.com

Melva Zainil
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: melvazainil@fip.ac.id

Salmaini Salmaini
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: salmainisyofyan@unp.ac.id

Rayendra
Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
Email: rayendra@fip.unp.ac.id

Corresponding E-mail: suspitanofa00@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 22-06-2026

Revised: 27-06-2026

Accepted: 08-11-2026

Published: 17-11-2026

ABSTRACT

The implementation of mathematics learning in elementary schools still faces challenges, particularly in helping students understand the concept of plane figure perimeter. Learning activities are often dominated by conventional teaching methods, resulting in low student engagement and suboptimal learning outcomes. This study aims to develop KELIBAR (Keliling Bangun Datar), a Canva-based interactive multimedia learning resource designed to improve mathematics learning outcomes among fifth-grade elementary school students. The study employed a Research and Development approach using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcome tests. The instruments involved material experts, media experts, teachers, and students. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed product. The interactive multimedia integrates text, images, animations, navigation buttons, and interactive exercises that enable students to actively engage with learning materials. The developed product is expected to provide an attractive, flexible, and meaningful learning experience while supporting the implementation of the Merdeka Curriculum. Therefore, Canva-based interactive multimedia has the potential to become an innovative learning medium that enhances students' understanding and achievement in mathematics learning.

Keywords: interactive multimedia; Canva; mathematics learning; learning outcomes; plane figure perimeter

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

How to cite:
Nofa, S., Zainil, M., Salmaini, S., Rayendra. (2026). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELIBAR BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD), 10*(01), 187-201. DOI https://doi.org/10.24036/jippsd.v10i1

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang diperlukan untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Dalam rangka mewujudkan tujuan tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai upaya perbaikan sistem pendidikan, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik lingkungan belajar, serta tuntutan perkembangan zaman (Zainil et al., 2023; Sumampow, 2024). Pembelajaran yang diterapkan tidak lagi berfokus pada penyampaian materi secara satu arah, tetapi diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga mereka dapat membangun pemahaman secara aktif dan bermakna (Dan et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan berpikir peserta didik adalah matematika. Matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih penalaran logis, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan mengambil keputusan secara sistematis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang agar peserta didik mampu memahami konsep secara mendalam dan menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Yusria, 2024). Pemahaman konsep yang baik akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan matematis pada jenjang pendidikan berikutnya.

Namun demikian, pembelajaran matematika masih menjadi tantangan bagi sebagian besar peserta didik sekolah dasar. Karakteristik materi matematika yang abstrak sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang dipelajari. Kondisi ini diperkuat oleh fakta bahwa peserta didik sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui benda nyata, gambar, simulasi, maupun pengalaman langsung (Fitriani & Satria, 2025). Ketika pembelajaran hanya disampaikan melalui penjelasan verbal dan penggunaan rumus, peserta didik cenderung menghafal tanpa memahami makna konsep yang sebenarnya (D. Kurniawan et al., 2025).

Salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai jembatan yang membantu peserta didik memahami materi yang sulit dan abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Kamila, 2023). Media yang dirancang dengan baik dapat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Rangkuti et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang yang semakin besar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Saat ini peserta didik merupakan generasi yang sangat dekat dengan teknologi digital. Berbagai aktivitas sehari-hari, seperti mencari informasi, menonton video, bermain gim, maupun berkomunikasi, banyak dilakukan melalui perangkat digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Sanusi et al., 2025). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran perlu terus dikembangkan agar proses belajar menjadi lebih relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang berkembang pesat adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu kesatuan yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media (Email, 2025). Berbeda dengan media konvensional yang bersifat satu arah, multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengendalikan proses belajar, mengeksplorasi materi sesuai kebutuhan, serta memperoleh umpan balik secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan multimedia interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna (Science et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan secara visual dan menarik. Selain itu, penggunaan animasi, simulasi, dan latihan interaktif membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dipelajari melalui metode konvensional (Khoirunisa et al., 2023). Hasil penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan mendalam (Rofiki, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 22 Sungai Lansek, SD Negeri 2 Kamang, SD Negeri 14 Kamang, dan SD Negeri 5 Siaur pada tanggal 29 September sampai 2 Oktober 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik belum terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran digital juga masih terbatas pada presentasi sederhana yang belum mampu memberikan pengalaman belajar interaktif kepada peserta didik. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi keliling bangun datar. Data hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 82 peserta didik yang menjadi objek observasi, hanya 37 peserta didik atau 45,1% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 54,9% lainnya belum mencapai ketuntasan. Hasil wawancara dengan guru mengungkapkan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep keliling dan sering kali tertukar dengan konsep luas bangun datar. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep secara lebih konkret dan menarik.

Salah satu platform yang berpotensi digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah Canva. Canva menyediakan berbagai fitur desain yang memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, animasi, video, audio, serta tautan interaktif dalam satu media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Lestari, 2025). Keunggulan Canva terletak pada kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, serta kemampuannya menghasilkan media yang menarik tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Dengan berbagai fitur tersebut, Canva berpotensi menjadi solusi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. (Komang et al., 2025) melaporkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar matematika dari 60,40 menjadi 85,00 setelah penggunaan multimedia interaktif berbasis Canva. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Luthvita et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan ketuntasan belajar peserta didik. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi keliling bangun datar untuk siswa kelas V sekolah dasar masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan, kebutuhan lapangan, dan hasil penelitian terdahulu tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan Multimedia Interaktif KELIBAR (Keliling Bangun Datar) berbasis Canva yang dirancang khusus untuk siswa kelas V sekolah dasar. Media yang dikembangkan mengintegrasikan materi pembelajaran, ilustrasi visual, animasi, navigasi interaktif, latihan soal, evaluasi, dan umpan balik otomatis dalam satu produk pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi keliling bangun datar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif KELIBAR (Keliling Bangun Datar) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Murid Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan sekaligus menguji kualitas produk tersebut sebelum diterapkan secara luas dalam pembelajaran (Education et al., 2024). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif yang memadukan berbagai komponen digital seperti teks, gambar, animasi, video, audio, serta navigasi interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis, logis, dan fleksibel sehingga sangat sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital (Aprianty & Wiyono, 2021). Selain itu, model ADDIE memungkinkan peneliti melakukan proses evaluasi secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan sehingga kualitas produk dapat ditingkatkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran (Purnama & Pramudiani, 2021). Penggunaan model ini juga dinilai mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna karena setiap tahap dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Tahap analisis kebutuhan dilakukan di SD Negeri 22 Sungai Lansek, SD Negeri 2 Kamang, SD Negeri 14 Kamang, dan SD Negeri 5 Siaur. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi keliling bangun datar. Subjek penelitian adalah murid kelas V sekolah dasar karena materi keliling bangun datar merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada fase C Kurikulum Merdeka (Muhaimin, 2023).

Tahap analysis (analisis) dilakukan untuk memperoleh informasi yang komprehensif mengenai kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kondisi penggunaan media pembelajaran, serta hambatan yang dialami guru dan murid selama proses pembelajaran matematika. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, wawancara dengan peserta didik, serta studi dokumentasi terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan di sekolah. Menurut (Ismardianto, 2023), analisis kebutuhan merupakan tahap yang sangat penting karena menjadi dasar dalam menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan karakteristik peserta didik sehingga produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap design (perancangan) dilakukan setelah seluruh data kebutuhan diperoleh. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan Multimedia Interaktif KELIBAR yang meliputi flowchart, storyboard, struktur navigasi, desain antarmuka, penyusunan materi pembelajaran, latihan soal, evaluasi, serta pemilihan unsur multimedia yang digunakan dalam produk. Perancangan media memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran dan teori multimedia sehingga informasi yang disajikan dapat diterima peserta didik secara optimal (Rubiyanti, 2025). Selain itu, desain media juga disesuaikan dengan karakteristik murid sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual yang menarik, warna yang variatif, ilustrasi yang kontekstual, serta aktivitas belajar yang interaktif. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar yang akan digunakan pada tahap pengumpulan data.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Tahap development (pengembangan) merupakan proses merealisasikan rancangan produk menjadi multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan dilakukan menggunakan platform Canva karena aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran digital, seperti template desain, animasi, audio, video, hyperlink, dan fitur interaktif lainnya yang mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik (Sari et al., 2021). Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, kualitas penyajian, aspek kebahasaan, desain visual, navigasi, serta aspek teknis multimedia yang dikembangkan (Dinta et al., n.d.). Masukan dan saran dari validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sehingga diperoleh multimedia interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementation (implementasi) dilakukan setelah multimedia interaktif dinyatakan valid oleh para validator. Pada tahap ini produk diujicobakan kepada murid kelas V sekolah dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Implementasi dilakukan pada materi keliling bangun datar dengan memanfaatkan seluruh fitur yang tersedia dalam Multimedia Interaktif KELIBAR. Murid diberikan kesempatan untuk mempelajari materi, mengamati animasi, menonton video pembelajaran, mengerjakan latihan soal, serta melakukan evaluasi secara mandiri menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Menurut (Unggul et al., 2021), tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya.

Tahap evaluation (evaluasi) dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki kelemahan produk yang ditemukan selama proses penelitian. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk mengetahui kualitas akhir produk berdasarkan aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas (Belakang et al., 2021). Melalui evaluasi yang berkelanjutan, produk yang dihasilkan diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran matematika dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Data penelitian diperoleh melalui instrumen validasi, angket praktikalitas, dan tes hasil belajar. Instrumen validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan multimedia interaktif berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, interaktivitas, dan aspek teknis produk. Instrumen validasi disusun menggunakan skala Likert sehingga memungkinkan validator memberikan penilaian secara objektif terhadap kualitas produk yang dikembangkan (Hanifa et al., 2023).

Data praktikalitas diperoleh melalui angket respon guru dan murid setelah menggunakan multimedia interaktif. Angket praktikalitas murid terdiri atas dua belas indikator yang meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan memahami materi, kemampuan media dalam mendukung pembelajaran mandiri, kesesuaian tata letak tombol, daya tarik

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

tampilan warna dan gambar, keterbacaan teks, kejelasan gambar, daya tarik animasi, daya tarik video, kualitas musik pengiring, serta fungsi tombol navigasi yang tersedia pada multimedia interaktif. Indikator tersebut merupakan hasil modifikasi dari instrumen praktikalitas yang dikembangkan oleh (Lubis, 2024) dan disesuaikan dengan karakteristik Multimedia Interaktif KELIBAR berbasis Canva.

Efektivitas produk diukur melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Tes terdiri atas 10 butir soal yang mencakup 5 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Penyusunan soal mengacu pada capaian pembelajaran fase C Kurikulum Merdeka pada elemen pengukuran dengan fokus pada kemampuan menentukan keliling berbagai bangun datar dan bangun gabungan. Tingkat kognitif soal mencakup kemampuan memahami (C2), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), hingga mencipta (C6) sesuai dengan Taksonomi Bloom revisi yang dikembangkan oleh (Layasina, 2026). Skor hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\textbf{Nilai} = (\textbf{Skor Perolehan} / \textbf{Skor Maksimal}) \times 100$$

Analisis data dilakukan terhadap aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung rata-rata skor penilaian validator menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Tiyana, 2023):

$$\bar{X} = (\Sigma X / n) \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = skor rata-rata validitas

ΣX = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah penilaian

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria validitas menurut Widoyoko (2015), yaitu 1–20% (tidak valid), 21–40% (kurang valid), 41–60% (cukup valid), 61–80% (valid), dan 81–100% (sangat valid). Analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Analisis praktikalitas dilakukan terhadap hasil angket guru dan murid menggunakan rumus yang dikemukakan oleh (Tiyana, 2023):

$$\textbf{Praktikalitas (\%)} = (\textbf{Skor yang Diperoleh} / \textbf{Skor Maksimum}) \times 100\%$$

Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan menurut kriteria praktikalitas Widoyoko (2015), yaitu 1–20% (tidak praktis), 21–40% (kurang praktis), 41–60% (cukup praktis), 61–80% (praktis), dan 81–100% (sangat praktis). Analisis ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, daya tarik, dan kebermanfaatan multimedia interaktif menurut pengguna.

Analisis efektivitas dilakukan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan karena mampu menggambarkan perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif (Andriani & Suratman, 2021). Sebelum pembelajaran dilaksanakan, murid diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif KELIBAR, murid diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi.

$$O_1 \; X \; O_2$$

Keterangan:

O_1 = pretest (tes awal)

X = pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif KELIBAR berbasis Canva

O_2 = posttest (tes akhir)

Efektivitas produk dianalisis menggunakan N-Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar murid setelah menggunakan multimedia interaktif. Perhitungan N-Gain Score mengacu pada Sukarelawan dkk. (2024) dengan rumus:

$$\text{N-Gain Score} = ((\text{Spost} - \text{Spre}) / (\text{Smax} - \text{Spre})) \times 100\%$$

Keterangan:

Spost = skor posttest

Spre = skor pretest

Smax = skor maksimum ideal (100)

Persentase N-Gain Score yang diperoleh kemudian dikategorikan menjadi tidak efektif (<40%), kurang efektif (40–55%), cukup efektif (56–75%), dan efektif (>76%). Selain itu, nilai N-Gain juga diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi (≥0,70), sedang (0,30–0,69), dan rendah (<0,30) (Anti & Wardani, 2024). Multimedia Interaktif KELIBAR dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk pendidikan, yaitu valid, praktis, dan efektif sehingga mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar matematika murid kelas V sekolah dasar pada materi keliling bangun datar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif KELIBAR (Keliling Bangun Datar) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Murid Kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Hasil Kevalidan Multimedia Interaktif KELIBAR

Kevalidan produk diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, prinsip desain pembelajaran, serta kaidah kebahasaan yang baik.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia Interaktif KELIBAR

Aspek Validasi	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase
Materi	140	145	97%
Media	99	100	99%
Bahasa	103	105	98%
Rata-rata	-	-	98%

Sumber: Data Primer (2026)

Berdasarkan Tabel 1, multimedia interaktif KELIBAR memperoleh rata-rata persentase validitas sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tampilan media telah memenuhi prinsip desain pembelajaran yang baik, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Tingginya nilai validitas menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Menurut (Cahayani et al., 2024), suatu produk pengembangan dikatakan valid apabila seluruh komponen yang terdapat di dalamnya sesuai dengan teori yang mendasari pengembangan dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat Branch (2009) yang menyatakan bahwa validasi ahli merupakan tahapan penting dalam menjamin kualitas produk pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif KELIBAR

Praktikalitas produk diukur melalui angket respon guru dan murid pada tahap one-to-one evaluation, small group evaluation, dan field test. Aspek yang dinilai meliputi kemudahan penggunaan, kejelasan petunjuk, tampilan media, fungsi navigasi, daya tarik multimedia, serta kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Praktikalitas Multimedia Interaktif KELIBAR

Tahap Uji Coba	Praktikalitas Guru	Praktikalitas Murid	Kategori
One-to-One	100%	100%	Sangat Praktis
Small Group	100%	100%	Sangat Praktis
Field Test	100%	100%	Sangat Praktis
Rata-rata	100%	100%	Sangat Praktis

Sumber: Data Primer (2026)

Hasil praktikalitas menunjukkan bahwa multimedia interaktif KELIBAR memperoleh persentase 100% baik dari respon guru maupun murid. Tidak terdapat satu pun responden yang memberikan penilaian negatif terhadap aspek yang diukur. Hasil ini mengindikasikan bahwa multimedia yang dikembangkan sangat mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, tampilan yang menarik, serta mampu membantu peserta didik belajar secara mandiri.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai platform yang efektif untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif. Menurut (Elfitra, 2025), suatu media dikatakan praktis apabila mudah digunakan oleh pengguna tanpa memerlukan pelatihan khusus dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Putri et al., 2026) yang menyatakan bahwa media berbasis Canva memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi karena menyediakan berbagai fitur interaktif yang mudah diakses oleh guru maupun peserta didik.

Selain itu, masukan yang diperoleh selama tahap implementasi, seperti penambahan tombol Home, tombol End, dan slide interaksi, turut berkontribusi dalam meningkatkan kualitas multimedia sehingga produk menjadi lebih ramah pengguna dan lebih interaktif.

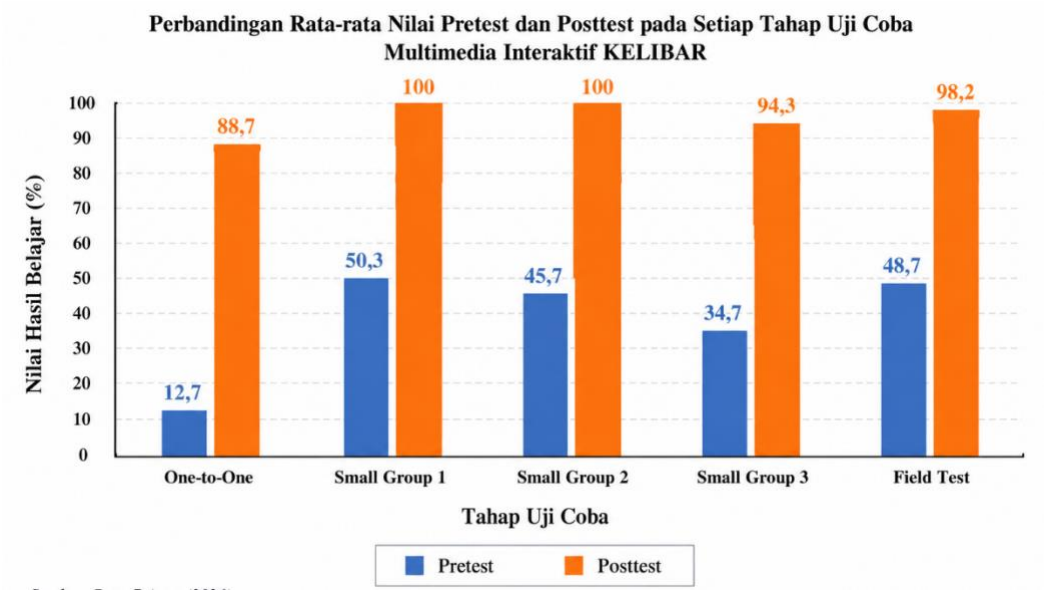
Hasil Efektivitas Multimedia Interaktif KELIBAR

Efektivitas multimedia interaktif KELIBAR dianalisis menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design melalui perhitungan N-Gain Score.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Efektivitas Multimedia Interaktif KELIBAR

Tahap	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain Score	Kategori
One-to-One	12,7	88,7	86%	Tinggi
Small Group 1	50,3	100	100%	Tinggi
Small Group 2	45,7	100	100%	Tinggi
Small Group 3	34,7	94,3	93,3%	Tinggi
Field Test	48,7	98,2	96,5%	Tinggi
Keseluruhan	-	-	95,2%	Tinggi

Sumber: Data Primer (2026)



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest pada Setiap Tahap Uji Coba Multimedia Interaktif KELIBAR

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 1, multimedia interaktif KELIBAR memperoleh rata-rata N-Gain Score sebesar 95,2% dengan kategori tinggi dan tafsiran efektif. Pada tahap field test yang melibatkan 18 murid, rata-rata nilai pretest sebesar 48,7 meningkat menjadi 98,2 pada posttest. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan setelah penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu membantu peserta didik memahami konsep keliling bangun datar secara lebih konkret dan bermakna. Menurut (Sundari et al., 2025), pembelajaran multimedia memungkinkan peserta didik mengolah informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar. Teori Cognitive Theory of Multimedia Learning menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, animasi, audio, dan video dapat membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Cacah et al., 2025) yang menyatakan bahwa nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan belajar yang signifikan setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini mendukung temuan (C. Kurniawan, 2026), yang menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif KELIBAR berbasis Canva berhasil memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk pendidikan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Kevalidan yang mencapai 98% menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas dari aspek materi, media, dan bahasa. Kepraktisan sebesar 100% menunjukkan bahwa multimedia dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun murid dalam situasi pembelajaran nyata. Sementara itu, efektivitas yang ditunjukkan melalui N-Gain Score sebesar 95,2% membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan.

Keberhasilan multimedia interaktif KELIBAR tidak terlepas dari integrasi berbagai elemen multimedia yang mendukung proses pembelajaran, seperti animasi, video pembelajaran, gambar kontekstual, audio, latihan interaktif, dan sistem navigasi yang mudah digunakan. Kombinasi unsur-unsur tersebut mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan penjelasan guru. Kondisi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Dengan demikian, Multimedia Interaktif KELIBAR berbasis Canva dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar di sekolah dasar karena terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan multimedia serupa pada materi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

matematika lainnya atau mengintegrasikan teknologi yang lebih kompleks untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

4. SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan produk berupa Multimedia Interaktif KELIBAR (Keliling Bangun Datar) Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Murid Kelas V Sekolah Dasar melalui model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk yang dikembangkan dirancang berdasarkan kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif KELIBAR memenuhi tiga kriteria utama kualitas produk pengembangan, yaitu valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas produk memperoleh rata-rata sebesar 98% dengan kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tingkat praktikalitas memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon guru dan murid, yang menunjukkan bahwa multimedia mudah digunakan, memiliki navigasi yang jelas, serta mampu mendukung pembelajaran mandiri. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata N-Gain Score sebesar 95,2% dengan kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif KELIBAR mampu meningkatkan hasil belajar matematika murid secara signifikan pada materi keliling bangun datar.

Temuan penelitian ini memperkuat bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Integrasi berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, audio, latihan interaktif, dan umpan balik langsung terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta membantu mereka memahami konsep matematika yang bersifat abstrak secara lebih konkret. Oleh karena itu, Multimedia Interaktif KELIBAR layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut pada materi matematika maupun mata pelajaran lainnya untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

Andriani, R., & Suratman, A. (2021). *Media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa*. *7*(1), 56–65.

Anti, F. D., & Wardani, N. S. (2024). *Pengembangan LKPD Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas*. *8*(5), 3862–3876.

Aprianty, D., & Wiyono, K. (2021). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA DAN SEGITIGA DI SEKOLAH DASAR*. *30*(1), 1–13.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Belakang, L., Bengkulu, K., & Bengkulu, K. (2021). *KONTRIBUSI MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE , LINGKUNGAN BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Fajri Andri Putra dan Sukardi Universitas Negeri Padang , Indonesia Diterima : Abstrak Direvisi : Disetujui : Kontribusi Media Pembelajaran Online , Lingkungan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMKN 3 Kota Bengkulu Pendahuluan Fajri Andri Putra dan Sukardi*. *1*, 1656–1664.

Cacah, B., Kelas, S., & Sekolah, I. V. (2025). *corresponding author*. 10*(1988).

Cahayani, A., Widiasari, N., Gunawan, A. S., Katolik, U., & Atma, I. (2024). *K EBIJAK AN PESERTA DIDIK MELALUI PROGRAM*. *16*, 123–130.

Dan, W., Mapel, C., & Di, I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF GAMSUYA BERBASIS*. *12*(3), 381–388.

Dinta, A., Luthfi, A., Wahyuni, M., Matematika, P., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (n.d.). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Chatbot untuk Kemampuan Pemahaman Konsep Pola Bilangan Siswa*. *4*(4), 2385–2392.

Education, E., Guru, P., Dasar, S., Tolitoli, U. M., & Konkret, M. (2024). *Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Konkret dalam Meningkatkan Numerasi Siswa pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *8*(4), 2908–2923.

Elfitra. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA*. *14*(2), 120–130.

Email, A. (2025). *PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN DI SD NEGERI 101873 DESA BARU FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan*. *10*, 400–412.

Fitriani, E. N., & Satria, A. P. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERBANTUAN WORDWALL PADA MATERI JENIS JENIS GAYA KELAS IV SDN 3*. *5*(4), 4286–4295.

Hanifa, U. N., Suhendra, S., Jauhari, M. F., Indonesia, U. P., & Indonesia, U. P. (2023). *PROBING-PROMPTING LEARNING : ITS EFFECT ON IMPROVING*. *8*(2), 205–218.

Ismardianto. (2023). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SEKOLAH DASAR*. *08*(September), 5987–5999.

Kamila, Z. (2023). *Pengembangan Media z Pembelajaran k Interaktif Berbasis Canva*. *07*(1), 72–83.

Khoirunisa, I., Purwoko, R. Y., & Anjarini, T. (2023). *Multimedia Interaktif Berbasis Contekstual Teaching Learning Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar*. *2*(3), 186–196. https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.389

Komang, A., Kristiyanti, I., Wiguna, I. K. W., & Primayana, K. H. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Ajaran Palemahan Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *4*, 1–15.

Kurniawan, C. (2026). *Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Mixed Fractions in Elementary School*. *35*(1), 119–132.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Kurniawan, D., Pendidikan, F. I., & Belajar, H. (2025). *PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA DAN QUIZIZZ PADA SISWA KELAS 4 SDN KELING 2 DI SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2024 / 2025 PENDAHULUAN Kemampuan numerasi merupakan landasan krusial bagi siswa sekolah dasar , yang mencakup serangkaian keterampilan penting , antara lain : berhitung (operasi matematika dasar), pemahaman angka (konsep bilangan dan representasinya), dan penerapan matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari , seperti pengukuran , pengelolaan keuangan , dan pemecahan masalah praktis (Supriyanto , 2022 : 123). Penguasaan numerasi yang kokoh di tingkat dasar tidak hanya penting untuk keberhasilan di mata pelajaran matematika , tetapi juga krusial untuk pembelajaran di jenjang pendidikan selanjutnya dan pemahaman yang lebih baik tentang dunia di sekitar . Kemampuan ini memfasilitasi pengembangan berpikir kritis , komunikasi efektif , dan pemecahan masalah dalam berbagai situasi . Oleh karena itu , penanaman dan pengembangan kemampuan numerasi sejak dini menjadi prioritas dalam pendidikan dasar . Untuk mengatasi tantangan tersebut , pembelajaran numerasi di SD melalui mata pelajaran matematika dapat difokuskan pada pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif (Ardina , 2019 ; Dwijayanti , 2017 ; Hanifah , 2019). Misalnya , guru dapat memanfaatkan masalah sehari-hari atau permainan matematika untuk menjelaskan konsep angka dan operasi matematika sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengaitkan dengan pengalaman mereka . Penerapan media pembelajaran yang menarik , seperti kartu angka , alat peraga , atau manipulatif , dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meminimalkan kebosanan (Hidayah , 2020 ; Kotijah , 2018 ; Nursimah , 2021). Selain itu , penggunaan pendekatan diskusi kelompok dan pembelajaran berbasis proyek sederhana mendorong siswa untuk aktif berpikir dan berkomunikasi (Mujayanah , 2021 ; Pratiwi , 2020). Dengan strategi ini , diharapkan kemampuan numerasi siswa meningkat , minat*. *5*(September), 358–369.

Layasina, E. C. (2026). *Pengaruh media pembelajaran*. *11*, 212–227.

Lestari, A. R. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA INTERAKTIF PADA MATERI RASIO DI SEKOLAH DASAR*. *11*, 219–232.

Lubis, M. S. (2024). *Analisis Kesulitan Memahami Konsep Matematis Ditinjau dari Kemampuan Metakognisi Siswa Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sibolga*. *7*, 1–8.

Luthvita, S., Anis, D., Rohmah, D. Z., Aryani, H. I., Rahayu, S., Tino, A. H., Hilyana, F. S., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromediaflash untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa*. *7*(4), 2576–2582.

Muhaimin, M. R. (2023). *Jurnal basicedu*. *7*(3), 1935–1950.

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar*. *5*(4), 2440–2448.

Putri, L. T., Muttaqin, M. N., & Situmorang, R. E. (2026). *Pengembangan Media Digital Canva Berbasis Teori Van Hiele untuk Memahami Konsep Dasar Bangun Ruang di Kelas III SD Canva Digital Media Development Based on Van Hiele ' s Theory to Understand Basic Concepts of Spatial Geometry in Grade III Elementary School*. *9*(1), 1177–1183. https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.10098

Rangkuti, N., Hanifah, R., Nurhayati, S., Nurussama, A., Rahayu, T. G., Polya, T., & Batang, D. (2025). *MEDIA*. *8*, 9364–9374.

Rofiki, I. (2024). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar DEVELOPMENT OF CANVA-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA ON GEOMETRY MATERIAL TO STIMULATE CRITICAL THINKING OF GRADE 2*. *07*(2), 206–211.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.

Rubiyanti, D. (2025). *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Media Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Sekolah Dasar*. *1*, 44–51.

Sanusi, W., Sidjara, S., & Rahman, M. F. (2025). *PKM Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Matematika SD Berbasis Teknologi Menggunakan Canva*. *4*, 255–261.

Sari, D. P., Karma, I. N., & Tahir, M. (2021). *Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia*. *1*(1), 19–24.

Science, N., Wijayanti, E., Choirina, N., & Widyawati, A. (2025). *PERAN MEDIA CANVA BERBASIS ETNOMATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN*. *03*(01), 66–74.

Sundari, I. P., Studi, P., Pedagogi, M., & Tegal, U. P. (2025). *Analisis Kebutuhan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Melalui Penggunaan Media AI Canva Pada Materi Perkalian*. *7*(2), 102–109. https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2348

Tiyana, I. (2023). *Analysis of Students ' Ability in Understanding Concepts , Memorizing Mathematical Formulas*. *2*(6), 2018–2020.

Unggul, S. I., Informasi, S., & Unggul, S. I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa STTIKOM Insan Unggul*. *4*, 795–802.

Yusria, V. A. (2024). *1, 2 1,2*. *09*, 234–243.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution CC BY 4.0 International License.