

## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA MATERI MENGGURUTKAN BILANGAN UNTUK SISWA KELAS I SD

Henggang Bara Saputro<sup>1</sup>, Amanda Akila<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

<sup>1</sup>henggang.saputro@pgsd.uad.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi menggurutkan bilangan untuk siswa kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Instrumen yang digunakan yaitu lembar penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, angket guru dan siswa. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 91% dengan katagori “sangat layak”, hasil validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 94% dengan katagori “sangat layak”, hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai sebesar 85” dengan katagori “sangat layak”, hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 96% dengan katagori “sangat layak”, hasil respon guru kelas diperoleh nilai sebesar 93% dengan katagori “sangat layak” dan respon siswa sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi menggurutkan bilangan layak untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas I Sekolah Dasar.

**Kata kunci:** multimedia interaktif, *canva*, matematika SD, menggurutkan bilangan

### Abstract

*This study aims to develop and determine the quality of interactive multimedia based on canva on the material of sorting numbers for grade I Elementary School students. This study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments used are assessment sheets of media experts, material experts, learning experts, teacher and student questionnaires. The results of the media expert validation obtained a value of 91% with the category "very feasible", the results of the material expert validation obtained a value of 94% with the category "very feasible", the results of the learning expert validation obtained a value of 85 "with the category" very feasible ", the results of the language expert validation obtained a value of 96% with the category" very feasible ", the results of the class teacher response obtained a value of 93% with the category" very feasible "and the student response was 100% with the criteria" very feasible ". So it can be concluded that the quality of interactive multimedia based on canva on the material of sorting numbers is feasible to be used in learning for grade I Elementary School students.*

**Keywords:** interactive multimedia, *canva*, elementary school mathematics, sorting numbers

### PENDAHULUAN

Pada Abad 21 guru dituntut untuk mampu menggunakan kemajuan teknologi dan informasi guna mengembangkan potensi siswa agar dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah internasional (Dewi et al., 2022). Seiring dengan kemajuan zaman dan kemajuan teknologi, kurikulum selalu dievaluasi dan diperbaiki oleh pemangku kebijakan yaitu pemerintah dan diimplementasikan di lapangan oleh guru (Marlina 2023). Penyempurnaan kurikulum terus menerus

mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan dan perkembangan IPTEK yakni mulai dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) kemudian KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan berlanjut Kurikulum 2013 dan kini Kurikulum Merdeka.

Perubahan kurikulum yang dinamis, menuntut guru untuk senantiasa mampu mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi saat ini didukung oleh tampilan-tampilan grafik yang semakin

canggih. Kemajuan teknologi ini membuat pesan yang ditampilkan media tidak hanya dalam model teks tetapi penggabungan dari suara, teks, video hingga animasi. Sehingga orang-orang lebih tertarik dengan pesan yang disajikan oleh media. Sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi sangatlah berpengaruh untuk individu begitu juga di sektor pendidikan. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini 2022). Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan kondisi seperti sekarang dimana para siswa sudah sangat dengan gadget atau perangkat komunikasi digital. Salah satu pilihan yang menarik adalah penggunaan multimedia pembelajaran berbasis aplikasi *canva*, karena adanya teknologi komputer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran (Amelia et. al, 2023).

Aplikasi *canva* merupakan suatu aplikasi design secara gratis dan bisa dimanfaatkan dalam pengembangan multimedia pembelajaran. *Canva* memberikan peluang kemudahan bagi guru dalam melakukan akses dan operasionalisasi aplikasi tersebut, disamping juga terdapat varian design inovatif pada template yang dipilih, fitur-fitur dan kategori- kategori yang sesuai dengan kebutuhan tema yang diinginkan (Alvendri et al., 2023). Selain dalam keperluan desain grafis *canva* juga dapat digunakan untuk guru dalam pembuatan perangkat pengajaran yang menarik serta siswa juga bisa memanfaatkan *canva* untuk proses pembelajaran seperti membuat bahan presentasi maupun membuat ringkasan materi yang menarik.(Pratiwi, Suprpto, and Moeawanah 2023)

Media pembelajaran sangat penting digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar di dalam kelas (Kamila & Qowiyah, 2022). Akan tetapi seringkali hal ini terabaikan oleh para guru. Kurangnya pemahaman guru tersebut mengenai pembuatan media pembelajaran, terbatasnya waktu untuk membuat media tersebut, tidak tersedianya dana yang mencukupi, dan pada guru kesulitan untuk mencari media yang tepat. Program dilaksanakannya pengabdian pada masyarakat menjadi salah satu alternatif

bagi para guru untuk mengimplementasikannya di dalam proses pembelajaran.

Media tersebut dapat disimulasi/ manipulasi oleh anak sehingga konsep matematika dapat dipahami dengan baik oleh anak didik melalui praktek yang menyenangkan, belajar bersama dengan teman dalam satu kelompok. Anak didik akan membentuk makna dari proses belajar dengan cara mengkonstruksi dalam ingatannya melalui praktek konkrit yang dilaksanakan di kelas.

Menurut (Panggabean & Rozi, 2024) mengembangkan multimedia interaktif dapat membantu siswa mencapai banyak tujuan. Beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa mendapat banyak manfaat dari multimedia interaktif. Gambar seperti animasi yang menarik pada multimedia bertujuan agar siswa mudah dalam memahami materi yang disajikan.

Guru hendaknya tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi juga melibatkan penggunaan multimedia yang baik agar materi yang disampaikan dapat dengan mudah diserap siswa. Penggunaan media yang menarik dan sesuai akan meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menumbuhkan pengaruh baik bagi siswa (Fadilah et al. 2023). Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan (Sari et al. 2022).

Selama ini dalam pembelajaran matematika, siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit, hal ini karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, tidak menarik dan siswa hanya dituntut untuk mengerjakan soal-soal penuh dengan angkat tanpa mengaitkan dengan kehidupan nyata (Saputro, 2023). Guru sudah seharusnya memahami dan menguasai karakteristik siswa, hal tersebut bahkan menjadi salah satu indikator keprofesionalan seorang guru. Karakteristik siswa tidak hanya dipandang sebagai variabel kognitif, lebih dari itu, guru harus memahami, menguasai karakteristik siswa dan mengimplementasikannya sebagai acuan dalam proses pembelajaran, termasuk perbedaan-perbedaan karakteristik pada

setiap siswa (Safitri et al. 2022).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa sekarang dan nanti (Karim, et.al, 2020). Matematika memiliki banyak fungsi, antara lain dengan membandingkan uang jajan, menghitung berat benda dan berbagai perselisihan lainnya, berperan dalam mengatasi konflik antar manusia. Pada saat ini, kemampuan matematika dan kemampuan menggunakan matematika merupakan persyaratan penting bagi umat manusia. Tanpa kontribusi konsep matematika dan proses matematika dasar, umat manusia akan menghadapi banyak kesulitan (Tampubolon, Atiqah, and Panjaitan 2019)

Salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Saputro menyatakan bahwa pembelajaran matematika membutuhkan bahan ajar untuk memperkuat setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami oleh siswa sekolah dasar sehingga dapat bertahan lama dalam benak siswa (Saputro and Febriani 2023).

Anak usia Sekolah Dasar adalah anak yang berada di rentang usia 7-12 tahun dan berada pada fase operasional konkrit yang dimana fase operasional konkrit ini anak sudah dapat memahami operasi logis yang bersifat reversible dan konservasi. Sehingga dengan pengetahuan yang belum abstrak dibantu dengan media pembelajaran yang inovatif akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Arjuna et al. 2024).

Hambatan dalam pembelajaran matematika khususnya siswa kelas 1 yakni materi mengurutkan bilangan. Masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi mengurutkan bilangan, siswa kerap terlihat bosan dan tidak semangat ketika pembelajaran matematika itu berlangsung. Guru sudah berinisiatif untuk membuat perangkat pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran supaya siswa tidak merasa bosan. Akan tetapi guru kurang memahami terkait penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan

karakteristik dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di kelas I SD Muhammadiyah Karangploso, terdapat beberapa pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, salah satunya matematika. Pada pembelajaran matematika, materi yang masih mengalami kesulitan untuk dipahami siswa adalah materi mengurutkan bilangan terbesar hingga terkecil maupun sebaliknya. Masih terdapat 60% siswa yang tidak bisa mengurutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil. Siswa terlihat tidak menyukai pembelajaran matematika dan terlihat bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri sesuai kebutuhan siswa. Media yang sering digunakan guru saat dalam pembelajaran sebatas media nyata atau praktek menghitung benda-benda yang ada di sekitar siswa seperti batu atau biji-bijian.

Pada perkembangannya, penelitian dan pengembangan mengenai multimedia interaktif memang telah dilakukan. Sebagai contoh penelitian yang dilaksanakan oleh Seiring dengan perkembangan jaman, penelitian mengenai media pembelajaran interaktif sudah sering dilaksanakan. Salah satunya dilakukan oleh (Halimah, Sari, Herlina, & Rofiki, 2023) dengan hasil penelitian berupa multimedia berbasis canva pada materi geometri untuk kelas II SD. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan media tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta mampu membantu menstimulus berpikir kritis siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yakni penggunaan model pengembangannya dan *platform* yang digunakan adalah sama. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam materi pembahasannya. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah jenis multimedia yang dikembangkan. Selain dari itu berdasarkan pengembangan yang dilakukan oleh (Purnama & Pramudiani, 2021) dengan hasil pengembangannya media pembelajaran interaktif berbasis *google slide*. Pengembangan ini menerapkan model ADDIE dan media tersebut layak digunakan guna membangun pemahaman konsep siswa. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu dalam model

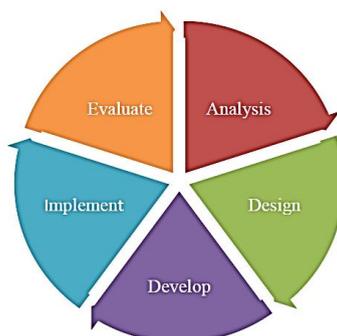
pengembangan yang digunakan. Perbedaanannya yaitu dalam penggunaan *platform* yang digunakan dalam pengembangan media. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *canva* pada materi mengurutkan bilangan untuk siswa kelas I SD.

#### METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan model pengembangan deskriptif dengan model pengembangan *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* meliputi lima tahapan sesuai dengan namanya yang merupakan singkatan dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Model *ADDIE* ini dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar, media, maupun model pembelajaran (Harahap, Mujib, and Nasution 2022). Berdasarkan tahapan-tahapan pengembangan di atas maka untuk lebih jelasnya dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas I SD Muhammadiyah Karangploso yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan data dilakukan melalui cara (1) Observasi, berupa pengamatan terkait proses pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran di kelas, (2) Wawancara, berupa pengutaraan beberapa pertanyaan kepada guru untuk mendapatkan data yang diperlukan, (3) Angket, yakni lembar uji validitas yang dibagikan kepada validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran beserta angket respon guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *canva*, (4) Dokumentasi, berupa informasi berbentuk dokumen atau gambar pendukung selama penelitian berlangsung.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil

pengembangan produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing indikator. Analisis data kuantitatif ini diperoleh dari skor hasil lembar penilaian dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, bahasa dan respon siswa guru kelas I Sekolah Dasar untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat. Pengisian lembar penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang pada kategori yang disediakan. Lembar penilaian kualitas multimedia interaktif berbasis *canva* menggunakan skala likert untuk memperoleh skor dari para ahli (ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa). Cara yang digunakan untuk menjabarkan hasil lembar angket menggunakan rumus sebagai berikut (Mashuri & Budiyo, 2020).

**Tabel 1.** Skala Penilaian

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Menghitung skor yang diperoleh, menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N = \frac{\sum x}{\sum Maks} \times 100$$

Keterangan:

$N$  = Nilai yang diharapkan (%)  
 $\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh  
 $\sum Maks$  = Jumlah skor maksimal

Setelah diperoleh hasil data menggunakan rumus diatas, kemudian diinterpretasikan pada tabel berikut (Azizah, 2019).

**Tabel 2.** Kriteria Hasil Validitas

Interval	Kategori	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
61%-80%	Baik	Layak
41%-60%	Cukup Baik	Kurang Layak
21%-40%	Kurang Baik	Tidak Layak

Berdasarkan pernyataan di atas, multimedia yang dikembangkan dikatakan layak apabila telah mendapatkan rerata dari seluruh skor para validator sebanyak  $\geq 81\%$  atau memenuhi kriteria "Sangat Layak"

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Multimedia interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan untuk siswa kelas 1 SD Muhammadiyah Karangploso dikembangkan melalui Tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implementation* dan *Evaluation*. Pada Tahap *Analyze*, dilakukan pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk melalui observasi penelitian di sekolah, informasi berupa analisis kebutuhan, analisis media. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran. Adapun sasaran penggunaan yang dikembangkan ini adalah

peserta didik dan guru di SD Muhammadiyah Karangploso. Adapun analisis dalam materi pembelajarannya meliputi penentuan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SD Muhammadiyah Karangploso dan kebutuhan peserta didik. Adapun materi yang digunakan pada pengembangan ini yaitu materi pembelajaran matematika, Tema 1 Subtema 3 yaitu materi mengurutkan bilangan.

Tahap kedua adalah perancangan (*design*). Desain semua komponen di bawah ini dibuat menggunakan *canva*, adapun perancangan produk awal ini sebagai berikut.

a. Slide pembuka

1) Judul Multimedia

Judul multimedia interaktif berbasis *canva* ini disesuaikan dengan tema dan subtema yang diambil. Gambar-gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Berikut tampilan judul media.



Gambar 3. Judul Multimedia

2) Tab Menu

Slide menu pada multimedia interaktif berbasis *canva* ini berisi bagian-bagian

yang akan menunjukkan perintah ke *slide* yang akan dituju selanjutnya. Berikut ini adalah tampilan tab menu.



Gambar 4. Tab Menu

3) Petunjuk Penggunaan

Pada bagian ini berisikan tombol menu digunakan untuk ke halaman utama, tombol keluar digunakan untuk keluar dari pembelajaran, tombol profil digunakan untuk ke halaman profil penyusun, tombol kembali

digunakan untuk ke halaman sebelumnya, tombol lanjut digunakan untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol materi digunakan untuk ke halaman materi. Berikut ini adalah tampilan petunjuk penggunaan media.



Gambar 5. Petunjuk Penggunaan

4) Capaian pembelajaran (CP)

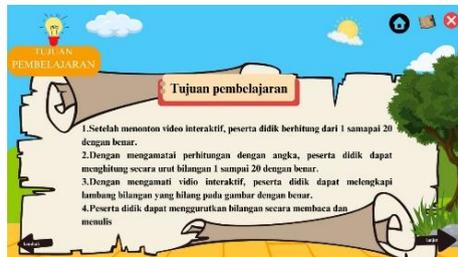
Pada bagian ini berisikan CP yang diambil berdasarkan tema dan subtema pembelajaran

matematika kelas I SD. Berikut ini adalah tampilan CP media.



Gambar 6. Capaian Pembelajaran

- 5) Tujuan Pembelajaran  
Pada bagian ini berisikan tujuan pembelajaran untuk memudahkan pencapaian yang harus di dapatkan oleh siswa. Berikut ini adalah tampilan tujuan pembelajaran media.



Gambar 7. Tujuan Pembelajaran

- 6) Slide Isi  
a) Materi Pembelajaran  
Pada bagian ini berisikan materi tentang mengurutkan bilangan yang diambil dari berbagai sumber dan buku pembelajaran kelas I SD. Berikut ini adalah tampilan materi pada media pembelajaran.



Gambar 8. Materi Pembelajaran

- b) Video  
Pada bagian ini berisikan video tentang materi mengurutkan bilangan dan mengajak anak-anak berhitung Bersama dari angka terkecil hingga terbesar dan dari angka terbesar ke terkecil. Berikut ini adalah tampilan video pada media pembelajaran.



Gambar 9. Video Pembelajaran

- 7) Slide penutup  
a) Permainan  
Pada bagian ini anak-anak menyusun angka yang sudah di acak untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi mengurutkan bilangan yang disampaikan. Berikut ini adalah tampilan quiz pada multimedia pembelajaran.



Gambar 10. Tampilan Quiz

b) LKPD

Pada bagian ini anak-anak mengisi kotak kosong yang sudah disiapkan untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai

materi mengurutkan bilangan yang disampaikan. Berikut ini adalah tampilan LKPD pada multimedia pembelajaran.



Gambar 11. LKPD

c) Ucapan terimakasih

Pada bagian ini berisikan ucapan terima kasih. Berikut ini adalah tampilan ucapan

terimakasih pada multimedia pembelajaran.



Gambar 12. Ucapan Terimakasih

8) Profil/ biodata penyusun

Pada bagian ini berisikan biodata penyusun berupa nama, NIM, kelas, prodi, fakultas, universitas, nama dosen

pembimbing dan motto. Berikut ini adalah tampilan profil pada multimedia pembelajaran.



Gambar 13. Profil/Biodata Penyusun

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini dilakukan

proses pengembangan produk yang efektif dan efisien. Produk yang telah dikembangkan harus terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Setelah itu, melakukan validasi produk yang dilakukan oleh ahli media,

materi, pembelajaran, dan bahasa. Hasil dari validasi dapat berupa masukan yang nantinya akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan produk yang telah dibuat.

**Tabel 3.** Hasil Penilaian Validator

No	Penilaian	Skor	Nilai	Katagori
1	Ahli Media	55	91	Sangat baik
2	Ahli Materi	47	96	Sangat baik
3	Ahli apaembelajaran	34	77	Sangat baik
4	Ahli Bahasa	29	96	Sangat baik
Jumlah nilai		360		
Rata-rata		90%		
Katagori		Sangat baik		

Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil validasi ahli yang diberikan ahli media mendapatkan nilai sebesar 91 dengan kriteria “Sangat Baik”, ahli materi mendapatkan nilai 94 dengan kriteria “Sangat Baik”, ahli pembelajaran mendapatkan nilai 77 dengan kriteria “Sangat Baik”, ahli bahasa mendapatkan nilai 96 dengan kriteria “Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan nilai keseluruhan yang diperoleh dari ahli terdapat kualitas multimedia interaktif berbasis canva

yaitu 90% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Pada tahap implementasi, multimedia pembelajaran yang telah divalidasi diujicobakan secara terbatas kepada siswa pada pembelajaran matematika di kelas. Hasil respon guru kelas I SD Muhammadiyah Karang Ploso yaitu Ari Nastiti, S.Pd., yang terdiri dari beberapa aspek yaitu: relevansi materi, materi pendukung pembelajaran, dan manfaat, dapat dilihat pada table di bawah ini

**Tabel 4.** Data hasil respon guru dan siswa

Respon	Nilai	Kategori	Keterangan
Guru	93%	Sangat Baik	Sangat Berkualitas
Siswa	100%	Sangat Baik	Sangat Berkualitas
Rata-rata	94,3%	Sangat Baik	Sangat Berkualitas

Tabel di atas juga memuat informasi hasil respon penggunaan multimedia interaktif berbasis canva siswa kelas I SD Muhammadiyah Karangploso yang berjumlah 29 siswa. Berdasarkan tabel di atas diperoleh hasil skor rata-rata dari respon siswa yaitu “100”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multi media interaktif berbasis canva memiliki katagori “Sangat Baik”.

#### SIMPULAN

Berdasarkan keseluruhan proses

penelitian pengembangan telah dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan untuk siswa kelas I SD Muhammadiyah Karangploso dengan metode ADDIE. Penelitian dan pengembangan multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik diantaranya seperti tampilan yang dibuat dengan semenarik mungkin. Pada *background* multimedia interaktif ini didesain sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian ditambah dengan animasi-animasi

dan angka-angka yang menyesuaikan dengan menggururkan bilangan, lalu ditambahkan dengan suara pemateri pada bagian materi penjelasan agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang akan disampaikan. multimedia interaktif ini memiliki permainan/kuis yang dikerjakan oleh siswa agar membuat peserta didik lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan saat belajar dikelas, kemudian disisipkan video konkret mengenai materi pembelajaran matematika, bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli bahasa dan guru kelas pengembangan multimedia interaktif untuk dikembangkan dengan hasil validasi ahli media mendapatkan perolehan persentase sebesar 91% masuk kedalam kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi mendapatkan perolehan persentase sebesar 94% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak”, hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan perolehan persentase sebesar 85% masuk kedalam kategori “sangat layak”, hasil validasi ahli bahasa mendapatkan perolehan persentase sebesar 96% masuk kedalam kategori “sangat layak” dan respon guru kelas terhadap penggunaan multimedia mendapatkan perolehan sebesar 93% masuk ke dalam kategori “Sangat Layak” dan respon penggunaan oleh 29 siswa memperoleh rata-rata persentase penilaian 100% yakni masuk kedalam kategori “sangat baik”. Artinya multimedia interaktif berbasis *canva* ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi menggururkan bilangan.

Berdasarkan pada proses pengembangan yang telah dilakukan, hasil uji coba, dan kesimpulan yang sudah dipaparkan diperoleh beberapa saran dan masukan sebagai berikut. 1) Multimedia interaktif ini disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang sudah melalui uji validitas. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menggunakan multimedia interaktif ini sebagai tambahan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika kepada siswa untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efisien. 2) Multimedia interaktif

ini dibuat dan disusun sesuai dengan pembelajaran siswa, diharapkan dapat menjadi referensi belajar yang baik bagi siswa. 3) Pada penelitian selanjutnya, diharapkan agar menguji efektifitas penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran matematika.

## REFERENSI

- Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (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. doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356
- Andriani, S., Rusmiati, M. N., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 6 (2). 9333–39.
- Azizah, Z. F. (2019). Instrumen Angket Validasi Pengembangan Media Fungsi Cube Pada Pembelajaran Fungsi Untuk Siswa SMA. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (9), 1689–1699.
- Dewi, O.A., Hayati, L., Hikmah, N., & Surjana, K. (2022). “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran.” *Journal of Classroom Action Research* 5(3). doi: 10.29303/jcarv5i3.5169.
- Dhani, R. R., (2020). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*. 9 (1). 45–50, doi: 10.37755/jsap.v9i1.251
- Fadilah, A Zakiyah, K.R.N., Kanya, N.A., Hidayat, S.P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1(2). 1–17.
- Halimah, E. N., Sari, A. P., Herlina, L., & Rofiki, I. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi geometri untuk menstimulasi berpikir kritis siswa kelas 2. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(2), 206–211.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A.S. (2022). Pengembangan Media Uno Math

- Untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes. *Jurnal All Fields of Science J-LAS* 2(1):209–17.
- Kamila, Z., & Qowiyah. (2022). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7 (1). 72–83. doi:10.31004/cendekia.v7i1.1663.
- Karim, A., Savitri, D., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. 1 (2). 63–75. doi:10.46306/lb.v1i2.17.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Panggabean, T. U., & Rozi, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPAS di SDN 101768 Tembung. *Jurnal Handayani (Jurnal Kajian Pendidikan Pra Sekolah dan Pendidikan Dasar)*, 14(2), 89-98.
- Purnama, S., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>.
- Saputro, H.B. (2023). Pengembangan Modul Matematika Pada Materi Perbandingan Dan Skala Untuk Siswa Kelas v Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas: Fundamental Pendidikan Dasar*. 6 (1). 37–49. doi: 10.12928/fundadikdas.v6i1.7826.
- Saputro, H.B., & Febriani, O.R. (2023). Pengaruh Penggunaan Modul Digital Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Pecahan Kelas Iv Sdn 2 Klesem. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. 4 (1) : 130–39. doi: 10.46306/lb.v4i1.219.