

Pengembangan media pembelajaran interaktif spinner berbantuan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI Sekolah Dasar

Reihad Abiyoga¹, Indah Puspita Sari², Galih Dani S. Rahayu³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi, Jl. Terusan Jenderal Sudirman No. 3, Cimahi, Indonesia

¹ reihadabiyoga@gmail.com, ² indah@ikipsiliwangi.ac.id, ³ galih040990@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This study was motivated by the low decision-making skills of elementary school students, which are caused by teacher-centered learning and the limited use of interactive learning media. The study aimed to develop, determine the feasibility and student responses, and examine the effectiveness of Canva-based interactive spinner learning media integrated with the Problem Based Learning model in improving the decision-making skills of sixth-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects consisted of 26 students in the development stage and 51 students in the implementation stage. The research instruments included tests, interview guidelines, observation sheets, media and material expert validation sheets, and student response questionnaires. The data were analyzed using descriptive statistics, Paired Sample T-Test, Wilcoxon Signed Rank Test, and N-Gain analysis. The results showed that the developed media achieved a feasibility score of 97%, categorized as very feasible. Student responses were categorized as very good. The field implementation results indicated an N-Gain score of 0.71, categorized as high, with a significance value of $0.000 < 0.05$. The findings conclude that the Canva-based interactive spinner learning media integrated with the Problem Based Learning model is feasible, receives positive student responses, and is effective in improving elementary school students' decision-making skills. Therefore, this media is recommended as an alternative interactive learning tool for elementary schools.

Keywords: interactive learning media, Canva-based spinner, Problem Based Learning, decision-making skills.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan dan respon siswa, serta menguji efektivitas media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dengan model Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa di tahap *development* dan 51 siswa pada tahap *implementation*. Instrumen penelitian meliputi tes, pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, Paired Sample T-Test, Wilcoxon Signed Rank Test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Respon siswa berada pada kategori sangat baik. Hasil implementasi lapangan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dengan model Problem Based Learning layak, memperoleh respon positif, dan efektif meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, spinner berbasis Canva, Problem Based Learning, kemampuan pengambilan keputusan.

1. Pendahuluan

Kemampuan pengambilan keputusan merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Kemampuan ini mencakup proses mengidentifikasi masalah, menganalisis informasi, mempertimbangkan berbagai alternatif solusi, serta menentukan pilihan yang tepat berdasarkan alasan yang logis. Dalam pembelajaran abad ke-21, kemampuan pengambilan keputusan menjadi bagian dari keterampilan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun lingkungan belajar (Handayani & Anam, 2024). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar idealnya tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga mampu melatih siswa dalam mengambil keputusan secara tepat dan bertanggung jawab.

Kemampuan pengambilan keputusan merupakan kemampuan individu dalam menentukan pilihan terbaik melalui proses mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, mempertimbangkan berbagai alternatif, serta memilih solusi yang paling tepat berdasarkan pertimbangan yang rasional (Salimi et al., 2024). Dalam konteks pendidikan, kemampuan pengambilan keputusan menjadi salah satu keterampilan hidup (*life skills*) yang perlu dikembangkan sejak dini karena membantu peserta didik bertindak secara bijaksana, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi berbagai situasi maupun permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Prabamurti et al., 2022). Dengan demikian, kemampuan pengambilan keputusan merupakan kompetensi esensial yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu menentukan tindakan yang tepat berdasarkan pertimbangan yang logis dan bertanggung jawab.

Kemampuan pengambilan keputusan melibatkan beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi masalah, menentukan kriteria penyelesaian, mengevaluasi berbagai alternatif, memilih alternatif terbaik, melaksanakan keputusan, serta melakukan evaluasi terhadap hasil keputusan yang telah diambil (Utami et al., 2023). Selain itu, kemampuan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan berpikir kritis, pengalaman belajar, pengetahuan yang dimiliki, serta kemampuan metakognitif yang membantu individu mempertimbangkan konsekuensi dari setiap alternatif sebelum menentukan keputusan. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pengambilan keputusan tidak hanya bergantung pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga memerlukan latihan berpikir kritis dan reflektif melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Kemampuan pengambilan keputusan perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran karena peserta didik akan dihadapkan pada berbagai persoalan yang menuntut kemampuan memilih tindakan secara tepat dan bertanggung jawab. Pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menganalisis masalah, mendiskusikan alternatif solusi, dan menentukan pilihan terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir, kemandirian, serta kesiapan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan nyata (Umalihayati et al., 2025). Dengan demikian, kemampuan pengambilan keputusan menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran guna membentuk peserta didik yang mampu berpikir rasional, bertanggung jawab, dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar masih belum berkembang secara optimal. Hasil penelitian Rahayu et al. (2022) menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan siswa masih berada pada kategori rendah karena siswa belum terbiasa menganalisis masalah dan mempertimbangkan berbagai alternatif solusi sebelum menentukan keputusan. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi daripada terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung (Hidayah et al., 2024). Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang masih berlangsung di sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa adalah penerapan model *Problem Based Learning*. Model ini menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari informasi yang relevan, menganalisis alternatif solusi, serta menentukan keputusan secara mandiri maupun kelompok (Graaff, 2003). Hasil penelitian Handayani & Anam (2024) menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa sekolah dasar. Penelitian Surya (2025) juga membuktikan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis siswa. Selain itu, studi *meta-analysis* yang dilakukan oleh (Hidayah et al., 2024). menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Keberhasilan penerapan *Problem Based Learning* dapat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Noor et al., 2023). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran digital secara mudah dan fleksibel. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan berupa spinner interaktif berbasis Canva yang dirancang untuk menyajikan permasalahan kontekstual sesuai sintaks *Problem Based Learning*, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam menganalisis masalah dan mengambil keputusan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Canva dan penerapan *Problem Based Learning* telah banyak dilakukan, tetapi masih memiliki keterbatasan. Noor et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, namun belum diarahkan pada kemampuan pengambilan keputusan. (Handayani & Anam, 2024) meneliti efektivitas *Problem Based Learning* terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi tanpa mengintegrasikan media pembelajaran digital. Surya (2025) juga meneliti pengaruh *Problem Based Learning* terhadap kemampuan berpikir reflektif dan kritis siswa, tetapi belum mengembangkan media pembelajaran yang mendukung implementasi model tersebut. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian berupa belum adanya pengembangan media spinner interaktif berbasis Canva yang terintegrasi dengan sintaks *Problem Based Learning* dan secara khusus difokuskan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan kajian tersebut, *state of the art* penelitian ini terletak pada integrasi media spinner interaktif berbasis Canva dengan sintaks *Problem Based Learning* untuk melatih kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Adapun kebaruan penelitian ini adalah pengembangan media spinner interaktif berbasis Canva yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi proses identifikasi masalah, analisis alternatif solusi, dan pengambilan keputusan siswa melalui tahapan *Problem Based Learning*. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning* yang layak digunakan, memperoleh respons positif dari siswa, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE dipilih penulis karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis dan terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dikembangkan (Rustandi, 2021). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Pada tahap *implementation* digunakan desain *one group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2022).



Gambar X. Model Pengembangan ADDIE
(Sumber: Adaptasi dari Branch, 2009)

Gambar 1. Bagan Alur Tahapan Metode R&D Model ADDIE

Kelayakan media dan instrumen ditentukan menggunakan persentase hasil validasi dengan kategori sangat layak (81%–100%), layak (61%–80%), cukup layak (41%–60%), kurang layak (21%–40%), dan tidak layak ($\leq 20\%$). Respon siswa dikategorikan sangat baik (81%–100%), baik (61%–80%), cukup (41%–60%), kurang (21%–40%), dan sangat kurang ($\leq 20\%$). Adapun pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sedangkan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

RUMUS PERSENTASE VALIDASI

$$P = \frac{\sum xi}{\sum yi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan
 $\sum xi$ = Total skor yang diperoleh
 $\sum yi$ = Total skor maksimal

Gambar 2. Rumus perhitungan kategori

Tabel 1. Kategorisasi Persentase Validitas Ahli

Persentase	Kategori
81 >	Sangat Layak
61%-81%	Layak
41%-60%	Kurang Layak
< 40%	Tidak Layak

Subjek penelitian terdiri atas 26 siswa kelas VI SDN Bina Harapan pada tahap development yaitu uji coba awal dan 51 siswa kelas VI SDN 155 Gunung Rahayu Bandung pada tahap implementation yaitu implementasi lapangan. Instrumen penelitian terdiri atas instrumen non-tes dan tes. Instrumen non-tes meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Instrumen tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang dikembangkan berdasarkan indikator kemampuan pengambilan keputusan, yaitu mengidentifikasi masalah, menganalisis alternatif solusi, memilih solusi yang tepat, dan memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil (Rahayu et al., 2022). Sebelum digunakan, seluruh instrumen divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kesesuaian isi, konstruk, bahasa, dan keterbacaan instrumen. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan instrumen hingga dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 2. Rumus Kategori Data

Kategori	Rumus
Tinggi	$X < M - 1SD$
Sedang	$M - 1SD < X < M + 1SD$
Rendah	$M + 1SD < X$

Keterangan:

X = Skor siswa

M = Mean (rata-rata)

SD = Standar Deviasi

Tabel 3. Uji validitas dan Reliabilitas

Realibility Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,852	36

Keterangan:

1) Jika nilai Sig. < 0,05 maka dinyatakan hasil valid, jika nilai Sig. > 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

2) Jika nilai r hitung > 0,6 maka hasil dinyatakan reliabel. Berdasarkan nilai yang didapat, yaitu 0,852 maka hasil dinyatakan reliabel.

Rumus N-Gain adalah (Posttest - Pretest) / (skor maksimal - Pretest)

Tabel 4. Kategori N-Gain

N-Gain skor	Kategorisasi	N-Gain Persen	Kategorisasi
> 0,70	Tinggi	> 75%	Efektif
$0,30 < g < 0,70$	Sedang	56% - 75%	Cukup Efektif
< 0,30	Rendah	40% - 55%	Kurang Efektif
-	-	< 40 %	Tidak Efektif

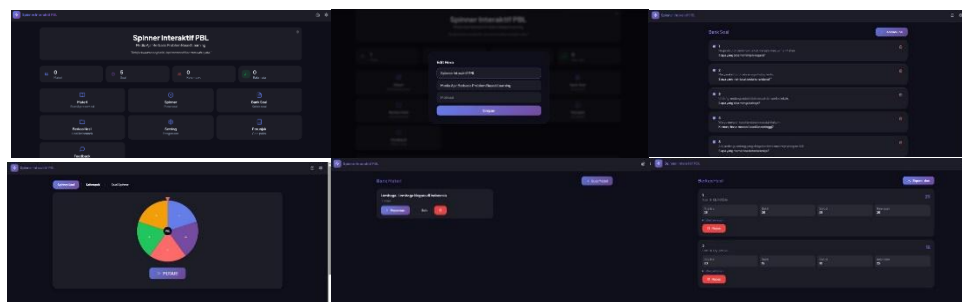
3. Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil

Pengembangan media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas VI untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dalam menganalisis masalah, berdiskusi, dan mengambil keputusan.

3.1.1 Pengembangan

Guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, tahap *design* dilakukan dengan menyusun materi Sistem Pemerintahan di Indonesia, merancang indikator kemampuan pengambilan keputusan, menyusun soal berbasis masalah, serta membuat rancangan media pembelajaran. Media dirancang menggunakan Canva dengan tampilan visual yang menarik dan disesuaikan dengan sintaks *Problem Based Learning*, yaitu orientasi masalah, pengorganisasian siswa, penyelidikan, penyajian hasil, dan evaluasi pemecahan masalah. Pada tahap *development*, rancangan media kemudian dikembangkan menjadi produk pembelajaran interaktif berupa *spinner* digital. Berikut merupakan gambaran fitur fitur *spinner* interaktif berbasis Problem Based Learning



Gambar 3. Tampilan Media Interaktif Spinner Berbasis Model PBL

Media dilengkapi fitur materi, bank soal, *spinner* interaktif, penyimpanan hasil belajar, dan papan peringkat siswa. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru untuk memperoleh masukan terkait kualitas media dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi dan penyempurnaan produk sebelum diterapkan kepada siswa. Tahap *implementation* dilakukan melalui penerapan media pada pembelajaran kelas VI sekolah dasar. Implementasi dilakukan secara bertahap melalui implementasi awal di SDN Bina Harapan yang melibatkan 26 siswa dan implementasi lapangan di SDN 155 Gunung Rahayu Bandung yang melibatkan 51 siswa. Pada tahap ini siswa menggunakan media *spinner* berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning*. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, respon siswa, dan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui analisis angket respon siswa, hasil *pretest* dan *posttest*, serta perhitungan efektivitas media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar. Berikut Link Produk Media Spinner Interaktif: <https://pembelajaraninteraktif2.my.canva.site/spinner-interaktif-reihad-abiyoga>

3.1.2 Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dinilai melalui penilaian ahli media dan ahli materi sebelum digunakan dalam pembelajaran kelas VI sekolah dasar. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan visual, desain, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta tata letak media. Sementara itu, ahli materi menilai kesesuaian isi, kejelasan bahasa, ketercapaian tujuan pembelajaran, dan keterkaitan materi dengan model *Problem Based Learning*. Penilaian dilakukan setelah media selesai dikembangkan pada tahap *development*. Para validator memberikan skor dan saran perbaikan yang digunakan sebagai dasar revisi produk. Hasil penilaian tersebut menjadi acuan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar.

Tabel 5. Hasil Validasi Kelayakan Media Pembelajaran

Validasi Ahli	Presentase	Keterangan
Ahli Media	97.2%	Sangat Layak
Ahli Materi	96.7%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi pada Tabel 5, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva memperoleh nilai rata-rata sebesar 97% atau 4,85/5 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan maupun isi materi pembelajaran. Nilai validasi yang tinggi menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* dalam media spinner membantu siswa lebih aktif dalam menganalisis masalah dan menentukan keputusan selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI sekolah dasar.

3.1.3 Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Spinner Berbasis Canva terhadap Kemampuan Pengambilan Keputusan Siswa

Keefektifan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dianalisis melalui hasil pretest dan posttest pada tahap *development* uji coba awal dan pada tahap *implementation* implementasi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Pada implementasi lapangan, rata-rata nilai pretest sebesar 4,1154 meningkat menjadi 4,4615 pada posttest. Hasil analisis statistik menunjukkan adanya perbedaan antara nilai pretest dan posttest setelah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dengan model Problem Based Learning dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

Tabel 6. Tabel Hasil Efektivitas Uji Coba Awal Tahap *Development*

Data	Pretest	Posttest
Number of Data	26	26
Mean	13,74	18,19
Normality (Shapiro-Wilk)	0,672 (Normal)	0,55 (Normal)
Paired Sample T-test	0,01 (Signifikan)	
N-gain	0,65 (Sedang)	

Berdasarkan Tabel 3.9, hasil uji efektivitas pada tahap *development* uji coba awal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva. Rata-rata nilai pretest sebesar 13,74 meningkat menjadi 18,19 pada posttest. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan Paired Sample T-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, hasil N-Gain sebesar 0,65 termasuk kategori sedang sehingga media pembelajaran dinyatakan efektif meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa.

Tabel 7. Tabel Hasil Efektivitas Implementasi Lapangan Tahap *Implementation*

Data	Pretest	Posttest
Number of Data	51	51
Mean	13,74	18,19
Normality (Kolmogorov-Smirnov)	0,001 (Tidak Normal)	0,001 (Tidak Normal)
Uji Wilcoxon	0,00 (Signifikan)	
N-gain	0,70 (Tinggi)	

Berdasarkan Tabel 3.10, hasil uji efektivitas pada tahap *implementation* yaitu implementasi lapangan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva. Rata-rata nilai pretest sebesar 13,74 meningkat menjadi 18,19 pada posttest. Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi pretest dan posttest sebesar $< 0,001$ (Sig. $< 0,05$), sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, terdapat 50 *positive ranks*, 0 *negative ranks*, dan 1 *ties*, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan pengambilan keputusan setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,70 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

3.1.4 Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Interaktif Spinner Berbasis Canva

Angket respon siswa diberikan setelah pembelajaran menggunakan media spinner berbasis Canva dengan model Problem Based Learning selesai dilaksanakan. Hasil analisis menunjukkan bahwa

sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media yang digunakan. Siswa menilai media memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, penerapan model Problem Based Learning membantu siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 8. Hasil Angket Respon Siswa

Kategori	Aspek	Presentase	Kriteria
Uji coba awal Tahap <i>Development</i>	Ketertarikan Media	82%	Sangat baik
	Motivasi Belajar	76%	Baik
	Pengambilan Keputusan	81%	Sangat baik
	Keaktifan Kolaborasi	83%	Sangat baik
	Pemahaman Materi	85%	Sangat baik
Implementasi Lapangan Tahap <i>Implementasi</i> <i>on</i>	Ketertarikan Media	88%	Sangat baik
	Motivasi Belajar	82%	Sangat baik
	Pengambilan Keputusan	83%	Sangat baik
	Keaktifan Kolaborasi	82%	Sangat baik
	Pemahaman Materi	87%	Sangat baik

3.2. Diskusi

Pengembangan media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap *analysis*, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang terlibat dalam kegiatan menganalisis masalah dan menentukan keputusan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahayu et al. (2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi. Pada tahap *design*, peneliti menyusun materi Sistem Pemerintahan di Indonesia, merancang soal berbasis masalah, serta mendesain media *spinner* menggunakan Canva. Setiap segmen *spinner* berisi permasalahan kontekstual yang harus dianalisis siswa melalui tahapan *Problem Based Learning*. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran berbasis masalah yang menempatkan masalah sebagai titik awal proses belajar (Graaff, 2003).

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang dikembangkan menjadi produk pembelajaran interaktif dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, serta guru. Proses validasi bertujuan memastikan kesesuaian isi, tampilan, interaktivitas, dan keterpaduan media dengan sintaks *Problem Based Learning*. Menurut Rustandi (2021), tahap pengembangan dalam model ADDIE berfungsi untuk menghasilkan produk yang layak digunakan melalui proses validasi dan revisi sebelum diimplementasikan.

Selanjutnya, pada tahap *implementation*, media diterapkan dalam pembelajaran melalui implementasi awal dan implementasi lapangan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif berdiskusi, menganalisis permasalahan, mengemukakan pendapat, serta menentukan solusi berdasarkan hasil diskusi kelompok. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Handayani & Anam (2024) serta Hidayah et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Pada tahap *evaluation*, dilakukan evaluasi terhadap kelayakan media, respon siswa, dan efektivitas penggunaan media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak, mendapatkan respon positif dari siswa, serta efektif meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan. Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Fitur utama media berupa *spinner* interaktif memiliki hubungan langsung dengan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Setiap putaran *spinner* menghasilkan permasalahan yang berbeda sehingga siswa dituntut untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis alternatif solusi, memilih

keputusan yang tepat, dan memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil. Aktivitas tersebut selaras dengan indikator kemampuan pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh (Rahayu et al. 2022). Dengan demikian, media *spinner* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi proses pengambilan keputusan melalui kegiatan pemecahan masalah berbasis *Problem Based Learning* (Handayani & Anam, 2024).

Kelayakan media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva ditentukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, materi yang disajikan, serta penerapan model *Problem Based Learning*. Selain itu, proses validasi bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva memperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Penilaian ahli mencakup aspek tampilan media, kemudahan penggunaan, kualitas materi, interaktivitas, navigasi, serta kesesuaian media dengan sintaks *Problem Based Learning*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari segi isi maupun tampilan. Pada aspek media, penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan fitur interaktif yang mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, pada aspek materi, permasalahan yang disajikan dalam *spinner* telah disesuaikan dengan indikator kemampuan pengambilan keputusan sehingga dapat mendorong siswa untuk menganalisis masalah, mempertimbangkan alternatif solusi, dan menentukan keputusan secara logis. Temuan ini sejalan dengan pendapat Noor et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, integrasi model *Problem Based Learning* dalam media *spinner* menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Menurut Graaff (2003), *Problem Based Learning* menempatkan masalah sebagai titik awal pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Karakteristik tersebut tercermin dalam fitur *spinner* yang menyajikan permasalahan secara acak dan menuntut siswa untuk mendiskusikan serta menentukan solusi berdasarkan hasil analisis yang dilakukan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi, media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar. Media ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran, tetapi juga mendukung penerapan model *Problem Based Learning* yang berorientasi pada pengembangan kemampuan pengambilan keputusan siswa. Keefektifan media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva dalam penelitian ini diketahui melalui peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest pada tahap uji coba awal dan implementasi lapangan. Tingkat peningkatan kemampuan siswa dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain.

Pada tahap uji coba awal, hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan pretest setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif *spinner* berbasis Canva. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample T-test. Hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,65 termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pengambilan keputusan siswa.

Pada tahap implementasi awal, peningkatan nilai posttest dibandingkan pretest juga terlihat setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,70 dengan kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media

pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI sekolah dasar. Peningkatan kemampuan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik karena penyajiannya lebih menarik, interaktif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran (Rahmawati et al., 2022). Selain itu, penerapan model Problem Based Learning membantu siswa melatih kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, menganalisis masalah, dan menentukan solusi secara sistematis (Ardiyanto et al., 2025).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Dengan demikian, berdasarkan hasil pretest, posttest, uji statistik, dan N-Gain, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dinyatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa kelas VI sekolah dasar.

Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan hasil angket pada tahap uji coba awal dan implementasi lapangan, sebagian besar siswa menilai bahwa media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap uji coba awal, aspek ketertarikan media memperoleh persentase sebesar 82,74%, motivasi belajar sebesar 76,79%, pengambilan keputusan sebesar 81,25%, keaktifan kolaborasi sebesar 83,04%, dan pemahaman materi sebesar 85,71%. Sementara itu, pada tahap implementasi awal, aspek ketertarikan media memperoleh persentase sebesar 88,56%, motivasi belajar sebesar 82,35%, pengambilan keputusan sebesar 83,66%, keaktifan kolaborasi sebesar 82,19%, dan pemahaman materi sebesar 87,42%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva termasuk dalam kategori sangat baik pada hampir seluruh aspek penilaian respon siswa.

Hasil respon siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media yang memiliki tampilan menarik dan bersifat interaktif mampu membuat siswa lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton (Lailatul, 2025). Selain itu, tampilan visual pada media spinner berbasis Canva juga membantu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran turut meningkatkan keterlibatan siswa karena media visual dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan komunikatif (Evi, 2024). Dalam penelitian ini, penerapan model Problem Based Learning yang dipadukan dengan media spinner membuat siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, serta berani menyampaikan pendapat dalam menentukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan selama pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran karena dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Rahayu et al. 2022). Dengan demikian, respon positif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan pengambilan keputusan selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva berhasil dikembangkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Media yang dikembangkan dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan

dipadukan dengan model *Problem Based Learning* sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 97% dengan kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Respon siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan kategori sangat baik, yang menandakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari aspek efektivitas, hasil uji coba awal dan implementasi awal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan siswa setelah menggunakan media. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 serta nilai *N-Gain* sebesar 0,70 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif spinner berbasis Canva yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* dinyatakan layak, efektif, dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan siswa sekolah dasar.

5. Referensi

- Ardiyanto, E. Y., Suryani, N., & Rahayu, U. (2025). *Jurnal Pendidikan Matematika*. 16(1), 1–10.
- Graaff, E. D. E. (2003). *Characteristics of Problem-Based Learning* *. 19(5).
- Handayani, M., & Anam, S. (2024). *The Use of Problem-Based Learning to Improve Higher Order Thinking Skills of fifth-Grade Students*. 7(3), 461–471.
- Hidayah, R., Salimi, M., Evasufi, L., Fajari, W., Aini, S., Medan, U. N., Bangsa, U. B., Maret, U. S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Indonesia, S., & Lumpur, K. (2024). *The Effect of Problem Based Learning Model on Critical Thinking Skills in Elementary School: A Meta Analysis Study*. 9(1), 135–160.
- Lailatul. (2025). ISSN: 2810-0573 (online), <https://lptnunganjuk.com/ojs/index.php/kartika>. 5(2), 1099–1111.
- Noor, T., Azizah, A., Arifin, S., Puspitasari, I., Surabaya, U. M., Universitas, D., & Surabaya, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. 6(Nurkholis 2013), 3168–3175.
- Nurlaila, E. (2024). *Evi Nurlaila 1, Elga Nur Fauziah 2, Aisyatun Rosyidah 3*. 10(1), 36–45.
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Prabamurti, P. N., Widjanarko, B., Musthofa, S. B., Husodo, B. T., & Indraswari, R. (2022). *Peningkatan keterampilan pengambilan keputusan yang sehat pada siswa di SD Negeri Pedurungan Tengah 02 Semarang*. *Journal of Public Health and Community Service*, 1(2), 85–89. <https://doi.org/10.14710/jphcs.2022.14389>
- Rahayu. (2022). *Machine Translated by Google Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia * Corresponding Author: galih.dsr@upi.edu Machine Translated by Google Jurnal Ilmu dan Teknologi Teknik*. 81–87.
- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Salimi, M., Hidayah, R., Suhartono, Susiani, T. S., Wahyudi, A. B. E., & Fajari, L. E. W. (2024). *Evaluating the impact of the DECIDE model on decision-making skills in elementary teacher education students in Indonesia*. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 7(3). <https://doi.org/10.23887/jlls.v7i3.84231>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Surya, Y. F. (2025). *Journal of Integrated Elementary Education The Effectiveness of Problem-Based Learning in Enhancing Reflective-Critical Thinking Skills of Elementary School Students in Science Learning*. 5(2), 323–338.
- Umalihayati, Fajari, L. E. W., Hidayah, R., Rahmadani, K., & Sari, N. (2025). *Problem-Oriented Learning Family Models on Decision-Making Skills in Indonesia*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i1.84229>
- Utami, R., Prodjosantoso, A. K., Rohaeti, E., & Kamari, A. (2023). *How do students deal with socio-scientific issues: A development of students' decision-making skills instrument*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(1). <https://doi.org/10.21831/jpms.v12i1.75002>