

Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung bilangan pecahan di kelas V

Rina Lestari¹, Yusuf Suryana², Ika Fitri Apriani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Indonesia

¹ rinallestari@upi.edu, ² yusufsuryana@upi.edu, ³ apriani25@upi.edu

Abstract

This article is motivated by the lack of use of learning media and the still little development of learning media in the material of fraction counting operations in grade V elementary schools, especially in the operation of calculating unequal denominator fractions. Therefore, researchers design and develop learning media using the Canva application that can be used anytime and anywhere. The purpose of this research is to develop canva-based learning media on fraction calculation operation material in class V. The research method used in this study is the *Research and Development* (R&D) method with the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data in this study were obtained from interviews, observations, documentation studies, expert validation, and questionnaires of student responses when conducting trials. The validation results from experts obtained 90.625% of material experts with valid and very feasible criteria, 75% of pedagogic experts with valid and feasible criteria, and 100% of media experts with valid and very feasible criteria. Based on the results of expert validation, the learning media developed is valid and feasible to use. This is evidenced by the results of the questionnaire of students' responses to learning media through phase I trials at SDN 3 Mangunreja getting 93.75% with very practical criteria and phase II trials at SDN Sambongpermai getting 88.28% with very practical criteria. Based on the results of student response questionnaires, the learning media developed is very practical to use in the learning process. Thus, canva-based learning media on fraction calculation operation material in class V is valid and very practical to be used in learning.

Keyword: Canva, Learning Media Development, Fraction Arithmetic Operation.

Abstract

Artikel ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang serta masih sedikit pengembangan media pembelajaran dalam materi operasi hitung pecahan di kelas V sekolah dasar khususnya pada operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama. Oleh karena itu, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Tujuan dari penelitian ini, untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, studi dokumentasi, validasi para ahli, dan angket respon peserta didik saat melakukan uji coba. Hasil validasi dari para ahli mendapatkan 90,625% dari ahli materi dengan kriteria valid dan sangat layak, 75% dari ahli pedagogik dengan kriteria valid dan layak, dan 100% dari ahli media dengan kriteria valid dan sangat layak. Berdasarkan hasil dari validasi para ahli, media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran melalui uji coba tahap I di SDN 3 Mangunreja mendapatkan 93,75% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba tahap II di SDN Sambongpermai mendapatkan 88,28% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil dari angket respon peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Canva, Pengembangan Media Pembelajaran, Operasi Hitung Pecahan.

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir logis, rasional, jujur, cermat, serta sistematis. Pola pikir ini sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan personal, masyarakat, pekerjaan, ilmiah dalam kehidupan. Untuk itu, diperlukan berbagai upaya dari pendidik agar peserta didik dapat menyerap pembelajaran matematika dengan mudah. Oleh karena itu, matematika diajarkan dari sejak dini sampai perguruan tinggi (Kusniati, 2020).

Siagian dan Daut (dalam Parinata & Puspaningtyas, 2021) mendefinisikan matematika sebagai ilmu yang membahas keteraturan (*pattern*) atau pola dan tingkatan (*order*). Matematika merupakan ilmu yang mengajarkan peserta didik untuk dapat berpikir analitis, logis, sistematis, dan kritis dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Mulyati & Evendi, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, matematika merupakan ilmu yang mengajarkan berpikir analitis, logis, sistematis, dan kritis sehingga yang mempelajarinya mampu menyelesaikan berbagai permasalahan dengan beraturan sesuai dengan tingkatan permasalahannya.

Sedangkan pembelajaran matematika dilakukan melalui interaksi antara peserta didik, perangkat pembelajaran, dan pendidik (guru) agar peserta didik mendapatkan pengalaman dan kompetensi yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika (Yulianty, 2019). Menurut Mariamah (dalam Afsari, dkk., 2021) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam meningkatkan kemampuan intelektual pada peserta didik.

Ada berbagai macam materi matematika yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar. Salah satunya yaitu materi tentang pecahan. Musser (dalam Ilahiyah, dkk., 2019) Pecahan berasal dari kata *Fractio*, bentuk kata lain dari *Frangere* merupakan bahasa latin yang memiliki arti memecah. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Pecahan merupakan hasil bagi dua bilangan bulat. Bilangan pecahan adalah bilangan rasional yang dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan a disebut pembilang dan b disebut penyebut, dimana a dan b merupakan bilangan bulat dan $b \neq 0$ (Rosikhoh & Abdussakir, 2020). Pembelajaran materi tentang pecahan pertama kali dipelajari oleh peserta didik pada kelas III dengan topik bilangan pecahan sederhana.

Depdikbud menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu materi yang sulit untuk diajarkan kepada peserta didik. Menurut Binar (2021), kesulitan dalam mengajarkan materi pecahan kepada peserta didik dapat dilihat dari kurang bermaknanya pembelajaran yang dilakukan pendidik dan sulitnya menemukan media pembelajaran yang cocok, hal ini menyebabkan pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan mengandalkan buku paket sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal, dan peserta didik kurang antusias, kurang aktif, dan sulit dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.

Pada Kurikulum 2013, operasi hitung pecahan yang dipelajari di kelas V salah satunya yaitu materi tentang penjumlahan dan pengurangan dua pecahan berpenyebut tidak sama yang terdapat dalam kompetensi dasar 3.1.

Alternatif yang dapat membantu pendidik dalam menumbuhkan antusias belajar peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai suatu alat yang dapat digunakan untuk penyampaian materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu menerima materi dengan lebih mudah, dapat dipahami serta dapat dimengerti dengan baik (Rohani, 2019).

Menurut Tafonao (dalam Hapsari & Zulherman, 2021) media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan serta membangkitkan keinginan dan minat dalam proses pembelajaran. Namun dalam

prakteknya masih banyak pendidik yang belum mengimplementasikan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya belum mengimplementasikan media, tetapi terdapat beberapa sekolah yang sama sekali belum menyediakan media pembelajaran.

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, ada berbagai macam software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan software canva. Menurut Tanjung & Faiza (dalam Rizanta & Arsanti, 2022) canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam tools seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan lainnya. Dengan berbagai fitur yang cukup lengkap serta beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain dan mengembangkan media pembelajaran secara praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas, penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk mempersiapkan pembelajaran untuk dapat meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Research and Development didefinisikan sebagai suatu proses yang digunakan untuk membuat produk baru, memperbaiki produk yang sudah ada, dan mengembangkan produk yang sudah ada (Asmuki & Aziz, 2021). Produk yang dikembangkan bisa berupa perangkat keras (*hardware*) seperti buku ajar, modul, buku kerja siswa, ataupun berupa perangkat lunak (*software*).

Adapun model pengembangan pada penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implemetation, Evaluation*), yang mengacu pada proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran. Model ADDIE mudah diterapkan di dunia pendidikan pada kurikulum yang menekankan pengetahuan, keterampilan, serta sikap (Noviyanti & Gamaputra, 2020).

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Adapun lokasi dari penelitian ini adalah di SDN 3 Mangunreja dan SDN Sambongpermai dengan menyertakan peserta didik kelas V dan guru kelas V.

Peneliti menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, studi dokumentasi, dan kuesioner atau angket validasi ahli dan respon peserta didik. Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur kepada guru kelas V dan observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan sekolah, peserta didik, bahan ajar, dan media pembelajaran serta proses pembelajaran matematika. Studi dokumentasi meliputi kurikulum 2013, silabus, bahan ajar materi operasi hitung pecahan kelas V, serta media pembelajaran yang digunakan pada pelajaran matematika. Adapun angket yang digunakan yaitu menggunakan skala likert untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sedangkan angket yang diberikan kepada peserta didik digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap media pembelajarab yang telah dibuat.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli dan respon peserta didik terkait produk yang dikembangkan. Data diolah menggunakan statistika deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil dari persentasi dicocokkan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan. Adapun kriteria pemberian skor jawaban validitas disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Krietria Pemberian Skor Jawaban Validitas

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4

Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Sumber : (Sugiyono, 2009) dimodifikasi

Untuk mengukur nilai validitasnya menggunakan cara :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria
00 - 49,99	Tidak Layak
50 - 69,99	Cukup Layak
70 - 84,99	Layak
85 - 100	Sangat Layak

Sumber : (Nababan, 2020) dimodifikasi

Adapun untuk menilai kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh dari hasil angket respon peserta didik. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran ini, dilakukan uji coba dua tahap yaitu tahap pertama di SDN 3 Mangunreja dan tahap kedua di SDN Sambongpermai. Kriteria pemberian skor jawaban kepraktisan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Kepraktisan

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2009)

Untuk mengukur nilai kepraktisan dari peserta didik bisa dengan menggunakan cara yang sama seperti menghitung validitas. Dengan kriteria:

Tabel 4. Kriteria Validitas Kepraktisan

Persentase	Kriteria
00 - 49,99	Tidak Praktis
50 - 69,99	Cukup Praktis
70 - 84,99	Praktis
85 - 100	Sangat Praktis

Sumber : (Nababan, 2020) dimodifikasi

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan tahapan-tahapan dalam model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). Adapun penjelasan mengenai temuan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

3.1.1. Analyze (Analisis)

Tahapan pertama yang dilakukan yaitu melakukan analisis terhadap media pembelajaran matematika yang digunakan di sekolah. Data yang didapatkan adalah hasil dari wawancara dengan guru kelas V di SDN 3 Mangunreja, observasi, dan studi dokumentasi.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa untuk mengerjakan operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama haruslah menguasai terlebih dahulu konsep perkalian, pembagian, serta KPK. Hal ini karena ketiga konsep tersebut saling keterkaitan dengan operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama. Jika tidak menguasai salah satu dari ketiga konsep tersebut tentunya dalam pengerjaan soal operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama akan mengalami kesulitan. Dalam menyampaikan materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama, guru memiliki kesulitan. Kesulitan yang dihadapi yaitu terdapat beberapa peserta didik yang masih belum memahami tentang konsep perkalian, pembagian, dan KPK. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran untuk operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama di kelas sehingga guru hanya menggunakan kartu soal dengan cara berkelompok.

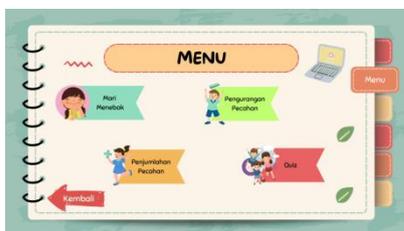
Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan, terdapat media pembelajaran matematika di dalam kelas. Media pembelajaran untuk operasi hitung pecahan hanya menggunakan kartu soal yang dibuat oleh guru sebelumnya. Adapun kondisi dari media pembelajaran terbatas dan peserta didik pada saat jam pelajaran hanya bisa menggunakan media pembelajarannya secara berkelompok.

Hasil studi dokumentasi, diperoleh dari kurikulum 2013 dengan hasil analisis pada kurikulum 2013 edisi revisi 2017 terdapat dua kompetensi dasar yang mengandung materi tentang operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama. Dari buku peserta didik diperoleh hasil analisis materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama terdapat pada buku yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 2018 dengan judul buku “Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V”. Sedangkan untuk media pembelajaran matematika hanya sedikit salah satunya media kartu soal untuk materi operasi hitung pecahan.

Dari hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama. Media yang dikembangkan tentunya harus dapat digunakan oleh guru dan peserta didik baik pada saat di sekolah maupun pada saat di rumah.

3.1.2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan berfungsi untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan temuan pada tahap analisis. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan yang mengacu kepada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar tentang penjumlahan dan pengurangan pada operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama dalam kurikulum 2013. Selanjutnya, peneliti menyusun indikator pencapaian kompetensi pada media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kemudian, peneliti merancang isi materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Tata letak yang dirancang menggunakan template yang sudah tersedia pada canva lalu dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan dari rancangan penyajian operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama. Adapun tata letak yang telah dirancang adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tata Letak Menu Media Pembelajaran Operasi Hitung Pecahan

3.1.3. Development (Pengembangan)

Dalam pengembangan media pembelajaran operasi hitung pecahan, peneliti menggunakan canva yang terdiri dari beberapa menu tampilan yaitu mari bermain, penjumlahan pecahan, pengurangan pecahan, dan quiz. Media pembelajaran canva ini dapat digunakan dengan cara memindai barcode atau

mengklik link <https://bit.ly/Mediaoperasihitungpecahan>. Adapun untuk tampilan barcode dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 2. QR Code Media Pembelajaran Operasi Hitung Pecahan

Setelah memindai barcode atau mengakses link, pengguna akan diarahkan ke tampilan awal dari media pembelajaran canva pada materi operasi hitung pecahan berpenyebut tidak sama yang telah dikembangkan.



Gambar 3. Tampilan Awal dan Tampilan Akhir Media Pembelajaran

Media pembelajaran operasi hitung pecahan ini layak diuji cobakan di sekolah apabila telah melalui tahap validasi para ahli. Validasi dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan dan kevalidan dari media pembelajaran yang telah dibuat.

- Validasi Ahli Materi

Validasi kepada ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang disampaikan dalam media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam kurikulum 2013. Adapun hasil dari validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor				Rekomendasi
		SB	B	C	K	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI	√				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan KD	√				
3	Media pembelajaran canva memuat materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan berpenyebut tidak sama		√			
4	Materi disajikan secara lengkap		√			
5	Materi disajikan dengan jelas, rinci, dan terstruktur		√			
6	Contoh soal yang disajikan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama		√			
7	Soal latihan yang diberikan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep penjumlahan dan		√			

	pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama	
8	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan indikator yang ditetapkan	√

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil penilaian yaitu 5 kriteria sangat baik dan 3 kriteria baik. Hasil tersebut dapat diubah dalam bentuk persen sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{(4 \times 5) + (3 \times 3)}{32} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = 90,625\%$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil validitas sebesar 90,625% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang didapat, materi yang disampaikan dalam media pembelajaran yang telah dibuat sudah layak diimplementasikan.

- Validasi Ahli Pedagogik

Validasi kepada ahli pedagogik ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penyampaian materi dalam media pembelajaran. Adapun hasil validasi ahli pedagogik adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Pedagogik

No	Aspek	Skor			Rekomendasi
		SB	B	C	
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI		√		
2	Materi yang disajikan sesuai dengan KD		√		
3	Konsep materi sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan berpenyebut tidak sama		√		
4	Contoh soal sesuai dengan materi yang disediakan		√		Baiknya menyediakan soal cerita berbasis masalah sederhana berkaitan dengan KD-4
5	Soal latihan sesuai dengan indikator		√		
6	Materi disajikan secara mendalam dan menyeluruh		√		
7	Materi yang disajikan terstruktur dengan baik		√		
8	Materi yang disajikan dapat dimengerti dengan jelas		√		
9	Media pembelajaran canva menarik untuk pembelajaran		√		
10	Kombinasi warna, tulisan, dan gambar dapat menarik perhatian peserta didik		√		
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan bahasa anak		√		
12	Media pembelajaran canva mudah diakses dan digunakan untuk pembelajaran		√		

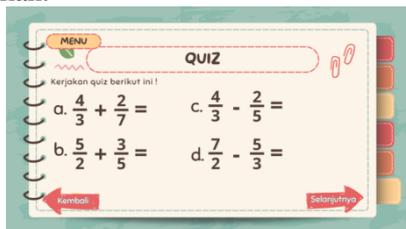
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil penilaian yaitu 12 kriteria baik. Hasil tersebut dapat diubah dalam bentuk persen sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{(3 \times 12)}{48} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = 75\%$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil validitas sebesar 75% dengan kriteria layak. Berdasarkan hasil yang didapat, penyampaian materi dalam media pembelajaran yang telah dibuat sudah layak diimplementasikan setelah perbaikan.



Gambar 4. Tampilan Quiz Sebelum Revisi



Gambar 5. Tampilan Quiz Setelah Revisi

• Validasi Ahli Media

Validasi kepada ahli media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari tampilan dalam media pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli pedagogik adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor				Rekomendasi
		SB	B	C	K	
1	Pemilihan warna	√				
2	Pemilihan font tulisan	√				
3	Pemilihan ukuran huruf	√				
4	Kolaborasi warna dan huruf	√				
5	Tata letak	√				
6	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	√				
7	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	√				
8	Materi sesuai KI/KD	√				
9	Materi dan soal sesuai dengan indikator	√				
10	Materi yang disajikan lengkap	√				
11	Materi yang dijelaskan secara terstruktur dan sistematis	√				
12	Contoh dan latihan soal sesuai dengan materi	√				
13	Media pembelajaran canva mudah	√				

14	Media pembelajaran canva bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	√
----	--	---

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil penilaian yaitu 14 kriteria sangat baik. Hasil tersebut dapat diubah dalam bentuk persen sebagai berikut :

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{(4 \times 14)}{56} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Validitas} = 100\%$$

Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil validitas sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang didapat, tampilan dalam media pembelajaran yang telah dibuat sudah layak diimplementasikan.

3.1.4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi adalah tahap selanjutnya setelah melalui tahapan pengembangan. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan sudah dinyatakan layak dan valid dari validasi para ahli, selanjutnya bisa diimplementasikan di sekolah.

Pengimplementasian media pembelajaran canva ini dilakukan secara luring di kelas selama empat hari, yaitu dua hari di kelas V SDN 3 Mangunreja dan dua hari di kelas V B SDN Sambongpermai. Uji coba media pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mendapatkan respon mengenai kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan ujicoba terhadap 21 peserta didik di SDN 3 Mangunreja dan 20 peserta didik di SDN Sambongpermai.

Adapun hasil angket respon peserta didik kelas V SDN 3 Mangunreja terhadap media pembelajaran canva pada materi operasi hitung pecahan terdapat dalam tabel berikut ini :

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik SDN 3 Mangunreja

Aspek	Kriteria	Penilaian				Persentase (%) Respon Kepraktisan	Ket.
		SS	S	TS	STS		
Penggunaan	1. Media pembelajaran canva mudah diakses dan digunakan untuk pembelajaran	20	1			98,80%	Sangat Praktis
Sajian materi	2. Tulisan dalam media pembelajaran canva terbaca dengan jelas	15	6			92,85%	Sangat Praktis
	3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran canva mudah dipahami	13	8			92,85%	Sangat Praktis
	4. Bahasa yang	12	9			89,28%	Sangat

Penggunaan	1. Media pembelajaran canva mudah diakses dan digunakan untuk pembelajaran	10	10		87,5%	Sangat Praktis
Sajian materi	2. Tulisan dalam media pembelajaran canva terbaca dengan jelas	12	8		90%	Sangat Praktis
	3. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran canva mudah dipahami	6	14		82,5%	Praktis
	4. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran canva mudah dimengerti	12	8		90%	Sangat Praktis
	5. Animasi dalam media pembelajaran canva menarik perhatian	13	6	1	90	Sangat Praktis
Manfaat media pembelajaran canva	6. Belajar dengan menggunakan media pembelajaran canva menambah pengetahuan saya	14	5	1	91,25%	Sangat Praktis
	7. Dengan menggunakan media pembelajaran canva belajar menjadi menyenangkan	11	8	1	87,5%	Sangat Praktis
	8. Dengan menggunakan media pembelajaran canva membuat motivasi/ keinginan belajar saya meningkat	10	10		87,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, diperoleh hasil 88 dengan kriteria sangat setuju, 69 dengan kriteria setuju dan 3 dengan kriteria tidak setuju. Hasil perolehan ini dapat diubah ke dalam bentuk persen sebagai berikut:

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{352+207+6}{640} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Kepraktisan} = 88,28\%$$

Dari hasil tersebut diperoleh nilai kepraktisan 88,28% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

3.1.5. Evaluation (Evaluasi)

Tahapan evaluasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V yang telah dibahas pada tahapan sebelumnya.

Berdasarkan hasil validasi para ahli pada tahap sebelumnya, media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan mendapat hasil layak. Selain itu, berdasarkan hasil dari respon peserta didik terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan mendapat hasil sangat praktis. Maka dari itu, media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V ini layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

3.2. Diskusi

Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan model ADDIE yaitu Analyze, design, development, implementation, and evaluate. Oleh karena itu, peneliti akan membahas hasil temuan pada penelitian yang telah dilaksanakan.

3.2.1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Kelas V

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilaksanakan, peneliti menemukan masih kurangnya penggunaan dan pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika. Padahal kegiatan pembelajaran dapat berubah dengan penggunaan media pembelajaran, peserta didik sebagai bagian utama dalam pembelajaran dapat terbantu untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif, serta interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Selain itu, pemafaatan media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk mengefisiensikan waktu saat penyampaian materi, meningkatkan minat belajar peserta didik, perhatian peserta didik pun terpusat, membantu peserta didik gara lebih mudah dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan, serta konsep yang dijelaskan pendidik semakin jelas (Kurniawan et al.,2018).

Namun pada kenyataan dilapangannya pada pembelajaran matematika, pendidik seringkali hanya menerangkan rumus dan memberikan contoh dengan menggunakan metode ceramah saja dan dengan cara yang masih monoton padahal penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran matematika sangat membantu peserta didik agar dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari konsep matematika (Kusniati, 2020).

3.2.2. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V

Peneliti merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan lainnya (Rizanta & Arsanti, 2022). Menurut Tanjung & Faiza (2019), canva memiliki berbagai fitur yang cukup lengkap serta beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain dan mengembangkan

media pembelajaran secara praktis. Dengan demikian, canva dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah.

Perancangan media pembelajaran dimulai dari hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yaitu kurikulum dan aplikasi yang akan digunakan. Selanjutnya, peneliti membuat rancangan awal media pembelajaran yaitu menentukan konsep materi yang akan disajikan. Berdasarkan Kompetensi Dasar 3.1 dan 4.1, maka materi yang akan disampaikan yaitu mengenai penjumlahan dan pengurangan dua bilangan pecahan berpenyebut tidak sama.

3.2.3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V

Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam mengembangkan media pembelajaran, peneliti menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya, media pembelajaran yang telah dibuat divalidasi oleh para ahli sebelum diuji coba di sekolah. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan (Hardientri, 2021).

Validasi media pembelajaran dilakukan sekali kepada masing-masing ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media. Dari hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis canva ini, diperoleh hasil sebesar 90,625% dengan kriteria sangat layak dan sangat valid.

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli pedagogik. Validasi kepada ahli pedagogik bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari penyampaian materi dalam media pembelajaran. Dari hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis canva ini, diperoleh hasil validitas sebesar 75% dengan kriteria layak. Terdapat saran perbaikan dari ahli pedagogik yaitu menyediakan soal cerita berbasis masalah sederhana berkaitan dengan KD-4. Berdasarkan hasil yang didapat, penyampaian materi dalam media pembelajaran yang telah dibuat sudah layak diimplementasikan setelah perbaikan.

Media pembelajaran berbasis canva ini juga divalidasi oleh ahli media. Dari hasil tersebut, maka diperoleh hasil validitas sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang didapat, tampilan dalam media pembelajaran yang telah dibuat sudah layak diimplementasikan. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V layak diimplementasikan di sekolah setelah melakukan perbaikan berdasarkan saran dari ketiga ahli.

3.2.4. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V

Implementasi media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan yang telah dikembangkan sudah divalidasi oleh ahli materi, pedagogik, ahli media dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan di sekolah setelah melakukan perbaikan. Tahap implementasi media pembelajaran ini, dilaksanakan selama empat hari di dua sekolah yaitu di SDN 3 Mangunreja dan SDN Sambongpermai.

Tujuan dari pengimplementasian media pembelajaran ini yaitu untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui uji kepraktisan. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik mengenai kepraktisan dari media pembelajaran yang telah digunakan. Adapun tingkat kepraktisan diukur berdasarkan aspek yang telah disusun pada instrumen penelitian meliputi kemudahan dalam penggunaan, tampilan dan penyajian, serta manfaat setelah menggunakan media pembelajaran canva pada materi operasi hitung pecahan.

Kepraktisan dari media pembelajaran ditentukan dari angket respon peserta didik yang telah diberikan pada tahap uji coba. Uji coba pertama dilakukan di kelas V SDN 3 Mangunreja dengan jumlah peserta didik yang hadir adalah 21 peserta didik dan uji coba kedua dilakukan di kelas V B SDN

Sambongpermai dengan jumlah peserta didik yang hadir adalah 20 peserta didik. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada tahap pertama diperoleh hasil sebesar 93,75% dengan kategori sangat praktis dan pada tahap kedua diperoleh hasil sebesar 88,28%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.2.5. Evaluasi Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Operasi Hitung Pecahan di Kelas V

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk dapat mengetahui kelayakan, kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V. Hasil dari validasi ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V layak untuk digunakan. Penilaian ini berdasarkan instrumen yang telah dikembangkan. Selain itu, hasil dari angket respon peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva ini praktis digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi para ahli dan angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V layak dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terhadap media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Analisis kebutuhan media pembelajaran yang digunakan di kelas V SDN 3 Mangunreja adalah dibutuhkan media pembelajaran matematika pada materi operasi hitung pecahan.
- 2) Perancangan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva. Rancangan media pembelajaran yang dibuat memperhatikan isi dari media pembelajaran, bahasa, penyajian, dan kegrafisan. Urutan dari penyajian media pembelajaran berbasis canva ini adalah mengelompokkan bilangan pecahan dan bukan bilangan pecahan, penjumlahan bilangan pecahan, pengurangan bilangan pecahan, *quiz*, dan *quote*.
- 3) Pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media pembelajaran dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli pedagogik, dan ahli media untuk menentukan kevalidan dan kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil validasi para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V yang telah dikembangkan sudah layak dan valid untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- 4) Implementasi dari media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V dilaksanakan dengan dua tahap yaitu di SDN 3 Mangunreja dan SDN Sambongpermai. Hasil dari implementasi yang dilaksanakan dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V sangat praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran.
- 5) Evaluasi media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V dapat dilihat dari hasil validasi para ahli dan hasil respon peserta didik yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi operasi hitung pecahan di kelas V yang telah dikembangkan valid, layak, dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. Referensi

- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.117>
- Asmuki & Aziz. (2021). Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Guru Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Murabbi*, 7(1), 1–19.

<https://doi.org/10.35891/amb.v7i1.2879>

- Bainar, B. (2021). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGURANGAN PECAHAN BERPENYEBUT TIDAK SAMA DENGAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER DI KELAS IV SD 35 PADANG SARAI*. 1(1), 198–207.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hardientri, W. M. (2021). *Pengembangan Vidio Pembelajaran Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Pecahan Peserta Didik Kelas Iv*. 18.
- Ilahiyah, N., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di Sd. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 49–63. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4127>
- Kusniati, T. (2020). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG BILANGAN PECAHAN DENGAN KARTU BILANGAN SISWA KELAS VI SDN 3 MANGLIAWAN KECAMATAN PAKIS KABUPATEN MALANG*. 29.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Noviyanti, N., & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100. <https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). *Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika*.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 560–568.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Bilangan pecahan dan operasinya dalam hadits. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 44–53.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*.