

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PECAHAN (CANPEC) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Santi Kurnia<sup>1</sup>, Ika Yatri<sup>2</sup>  
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>santiikurnia14@gmail.com, <sup>2</sup>ikayatri@uhamka.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran CANPEC (Canva Pecahan) pada materi pecahan penjumlahan dan pengurangan guna meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini meliputi deskripsi prosedur pengembangan, validitas, dan efektivitas media pembelajaran CANPEC. Media ini divalidasi oleh ahli media, materi, bahasa, dan praktisi dengan hasil sangat valid, menunjukkan media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi dilakukan pada sampel terbatas, menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa serta ketertarikan siswa terhadap media ini. Hasil uji hipotesis menunjukkan pengaruh positif penggunaan CANPEC terhadap hasil belajar siswa, dengan uji *N-Gain* menunjukkan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran dan tanggapan positif siswa terhadap media ini. Media pembelajaran CANPEC terbukti efektif dan praktis dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Canva Pecahan, Hasil Belajar Siswa*

### ABSTRACT

This research aims to develop CANPEC (Canva Pecahan) learning media on the topic of fraction addition and subtraction to improve elementary school students learning outcomes. The research method includes describing the development procedure, validity, and effectiveness of CANPEC learning media. This media was validated by media experts, material experts, language experts, and practitioners with highly valid results, indicating that this media is feasible for use in learning. Implementation of a limited sample showed an improvement in student learning outcomes and student interest in this media. Hypothesis testing results indicate a positive influence of CANPEC on student learning outcomes, with *N-Gain* test results showing ease of use in learning and positive student responses to this media. CANPEC learning media has proven to be effective and practical in enhancing elementary school students' learning outcomes.

**Keywords:** *Learning Media, Canva Pecahan, Student Learning Outcomes*

### PENDAHULUAN

Perkembangan zaman semakin mempercepat perkembangan teknologi. Dari banyaknya aspek kehidupan manusia, segi dunia pendidikanlah yang menjadi salah satu dampak besar dari perubahan teknologi yang canggih. Dengan adanya teknologi yang canggih, Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana mengakses informasi dan memfasilitasi komunikasi melalui TIK. Hal ini memungkinkan penerapan beragam metode dan sumber pengajaran yang menarik minat siswa dan berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif (Dwi Hartati & Kusrina, 2019). Perkembangan teknologi ini menimbulkan pengaruh besar dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Miasari et al., 2022). Bentuk pendidikan berbasis teknologi ini terkait langsung dengan peluang pembelajaran yang tersedia di abad ke-21. Pada abad ke-21, instruktur diharapkan tidak hanya memiliki keterampilan pedagogi, namun juga kemampuan untuk mengidentifikasi tantangan

pembelajaran yang umum dan secara efektif menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam praktik pengajaran. Pendidik diharuskan bisa beradaptasi dan menguasai Ilmu Teknologi agar bisa diimplementasikan pada saat kegiatan pembelajaran (Nursyifa, 2019).

Penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai (Zahwa & Syafi'i, 2022). Mata pelajaran yang memerlukan penggunaan alat pendidikan agar siswa dapat memahami konsep teoritis adalah matematika. Matematika adalah disiplin fundamental yang memiliki arti penting di berbagai bidang ilmu (Malasari & Hakim, 2017). Tujuan pemanfaatan matematika adalah untuk meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pemecahan masalah (Nurfadilah & Lukman Hakim, 2019). Matematika secara luas dianggap sebagai disiplin ilmu yang menantang, sehingga menyebabkan penurunan hasil belajar siswa

karena keengganan mereka untuk terlibat dengan mata pelajaran tersebut. Konsekuensinya, instruktur harus memiliki kemampuan untuk mengajar siswa dengan cara yang menawan, berdampak, dan mahir. Untuk menumbuhkan suasana belajar yang menarik, pembelajaran matematika memerlukan media yang tepat. Saat ini guru mempunyai peran yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan, keadaan, dan kurikulum siswa. Hal ini tidak hanya melibatkan pemanfaatan teknologi terkini namun juga memastikan bahwa alat pembelajaran yang digunakan dirancang khusus untuk memenuhi persyaratan ini (Saputra et al., 2022).

Media pembelajaran ialah media pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam bentuk atau alat yang digunakan untuk memberikan informasi atau keterampilan kepada peserta didik. Tujuan pemanfaatan bahan ajar adalah untuk meningkatkan kemandirian, keterlibatan, dan pemahaman pembelajaran siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memudahkan transmisi dan pemahaman pengetahuan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ialah bentuk media yang menganggap pengguna untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara aktif sesuai dengan konten yang di tampilkan. Media interaktif mencakup beberapa komponen seperti grafik, video, animasi, dan audio. Dengan memanfaatkan unsur-unsur tersebut, media yang dipamerkan mempunyai kemampuan untuk menghilangkan kebosanan atau kejenuhan siswa, sehingga meningkatkan minat terhadap mata pelajaran yang disajikan (Tanwir et al., 2018). Saat ini, pendidik menggunakan sumber daya pendidikan interaktif dalam bentuk situs web karena aksesibilitas online dan kapasitasnya untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif kepada peserta (Firdha & Zulyusri, 2022). Aplikasi Canva merupakan platform yang cocok untuk keperluan pembelajaran.

Canva adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna menghasilkan berbagai macam materi dengan mudah, bahkan tanpa banyak keahlian dalam desain grafis (Huda et al., 2023). Pengguna canva dapat membuat berupa poster, infografis, presentasi, brosur, kartu ucapan, media sosial dan lain-lain. Canva memfasilitasi pembuatan media pendidikan, menyederhanakan proses bagi pendidik dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan materi pengajaran. Program Canva memudahkan siswa dalam memahami konten pendidikan

dengan menyediakan banyak format seperti tulisan, video, suara, animasi, gambar, dan grafik. Selain itu, ini meningkatkan konsentrasi peserta. Siswa terpicat oleh sifat latihan pembelajaran yang menarik secara visual. Program Canva memungkinkan pengguna membuat desain dan bentuk tanpa perlu mengunduh perangkat lunak tambahan apa pun (Torang Siregar et al., 2023). Media Video adalah media yang menjelaskan materi dengan berpaduan foto, gambar atau animasi yang menari dan suara yang memperjelas isi dalam video, sehingga disebut media pembelajaran yang berbasis audio visual. (Cahyono & Ummah, 2023) mengatakan bahwa aplikasi Canva adalah salah satu dari segi banyaknya aplikasi yang bisa digunakan untuk mendesign media pembelajaran. Bahkan aplikasi Canva memuat banyak desain atau ratusan ribu templatte dan elemen yang bisa digunakan untuk menciptakan desain yang kreatif.

Seiring dengan berjalannya waktu, penelitian mengenai media pembelajaran sudah banyak di laksanakan yang salah satunya dilaksanakan oleh (Kelas et al., 2021) melakukan kajian pembuatan konten video animasi dengan program Canva. Aplikasi ini dikembangkan dengan pendekatan ADDIE yang sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran dan berpotensi meningkatkan prestasi dan motivasi siswa. Kemiripan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemanfaatan platform yang sama. Perbedaannya terletak pada pokok bahasan yang dibahas. Selain itu, aspek penting dari penelitian ini adalah pengembangan bentuk media baru. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Purnamasari, 2019) berfokus pada konstruksi media pendidikan menggunakan Google Slides. Paradigma ADDIE digunakan dalam proses ini, menjadikannya media yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa. Kesesuaian penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pemeriksaan pokok bahasannya. Perbedaannya terletak pada paradigma pembangunan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh wali kelas VB SDN Kramat Jati 02 ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan proses pembelajaran. Guru hanya mengandalkan metode pengajaran tradisional seperti buku teks dan video YouTube, sehingga mengakibatkan kurangnya keterlibatan, kebosanan, dan kesulitan memahami topik di antara banyak siswa. Permasalahan ini terutama terlihat pada

pelajaran matematika karena penjelasan yang kurang menyeluruh. Media sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman konsep siswa, dan juga harus sesuai, fungsional, dan efektif. Oleh karena itu, peneliti merancang materi edukasi untuk mengetahui kesesuaian media pembelajaran berbasis Canva untuk pembelajaran pecahan pada anak sekolah dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), yang berfokus pada penciptaan dan evaluasi suatu produk pendidikan (Haryati, 2012). Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat bahan ajar digital bagi guru kelas V SDN Kramat Jati 02 menggantikan metode tradisional. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan metodologi kualitatif, dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan menganalisis data. Analisis data ini akan menggambarkan kebutuhan yang menjadi permasalahan yang harus diselesaikan. Setelah menentukan masalah dari data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya peneliti menentukan langkah pelaksanaan penelitian pengembangan yang sesuai dengan kondisi di lapangan. Sedangkan pada pendekatan kuantitatif, Data terdiri dari nilai numerik dan dianalisis menggunakan metode statistik. Analisis ini didasarkan pada kuesioner dan validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Selain itu pengujian juga dilakukan terhadap siswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian terhadap media yang dihasilkan oleh peneliti. Oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran (CANPEC) dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V SDN Kramat Jati 02.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap pengembangan yang berbeda. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat alat pembelajaran CANPEC (Canva Fractions) yang fokus pada pengajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Kramat Jati 02. Tujuan pengembangan produk ini adalah untuk menilai keefektifan media pembelajaran CANPEC dalam meningkatkan prestasi akademik siswa kelas V SDN Kramat Jati 02.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami dan memastikan kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa selama kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini juga berupaya mengidentifikasi kesenjangan dalam pembelajaran dalam keadaan yang diantisipasi. Melalui pendekatan ini, peneliti mampu mengeksplorasi dan mengidentifikasi strategi pengambilan keputusan yang efektif secara sistematis. Analisis dilakukan melalui metodologi observasi dan wawancara.

Peneliti telah melakukan kegiatan observasi, khususnya dengan fokus pada proses pembelajaran siswa kelas V SDN Kramat Jati 02. Berbagai permasalahan teridentifikasi dalam penelitian yang dilakukan peneliti, khususnya dalam hal pemberian informasi latar belakang selama pengembangan CANPEC (Pecahan Canva) media pembelajaran. Beberapa fenomena tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pendidik sering menggunakan pendekatan tradisional saat menyampaikan informasi kepada siswa. Akibatnya, anak-anak menjadi tidak terlibat dalam upaya pendidikan.
- 2) Keterbatasan pada penggunaan media pembelajaran yang dipakai dalam sekola tersebut.
- 3) Kurangnya ketertarikan siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### b. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Tujuan dari tahap analisis kebutuhan media pembelajaran adalah untuk memudahkan keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Saat ini peneliti sedang melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran guna mengefektifkan dan menyempurnakan proses pengembangan produk.

#### c. Analisis Materi Pembelajaran

Fokus penelitian ini adalah membangun media pembelajaran CANPEC yang dirancang khusus untuk siswa kelas V SDN Kramat Jati 02. Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka untuk keperluan pelaksanaan proses pembelajaran. Kurikulum Merdeka dirancang untuk menumbuhkan minat dan keterampilan anak sejak dini dengan menekankan pada materi pelajaran yang krusial, pengembangan karakter, dan kemahiran siswa. Oleh karena itu, inisiatif penelitian dan pengembangan ini telah menerapkan Kurikulum Independen untuk pemanfaatan dalam bahan ajar CANPEC.

2. Tahap Desain (*Design*)

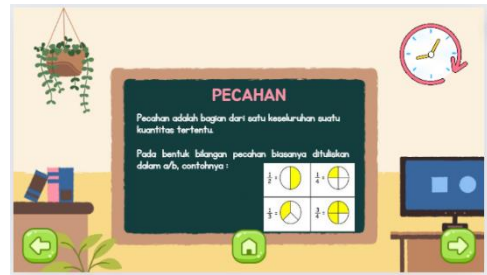
Pada desain awal pengembangan media pembelajaran CANPEC, ada beberapa langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut

- a. Pengumpulan data bahan materi, layout dan gambar

Pengumpulan data materi dilakukan dengan menganalisis hasil pembelajaran, menetapkan tujuan pembelajaran, dan menyusun materi pembelajaran. Aplikasi Canva digunakan untuk membuat tata letak dan elemen.

- b. Layout dan Storybord

Bagian panel dan storyboard dalam pengembangan media pembelajaran CANPEC meliputi sampul atau penyajian awal media pembelajaran CANPEC, halaman menu, halaman petunjuk arah, halaman materi, dan halaman kuis.



Gambar 4. Tampilan halaman materi



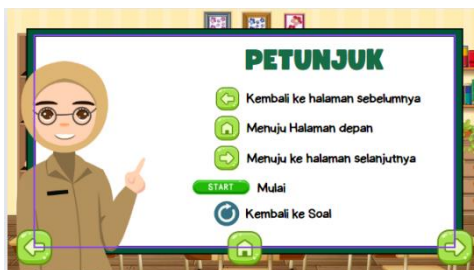
Gambar 5. Tampilan Halaman Quiz



Gambar 1. Tampilan layar utama media pembelajara CANPEC



Gambar 2. Tampilan halaman menu



Gambar 3. Tampilan halaman petunjuk

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Selama tahap pengembangan, peneliti memanfaatkan program Canva, alat yang dirancang untuk pembuatan materi pembelajaran CANPEC. Perolehan seluruh bahan dan komponen bersumber dari Canva.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Validasi materi dalam pembuatan media pembelajaran CANPEC dilakukan dengan menggunakan angket atau instrumen validator materi pembelajaran. Ibu Ima Mulyawati, M.Pd melakukan kegiatan validasi materi untuk mengkaji dan memvalidasi isi media pembelajaran "CANPEC" atau "Pecahan Canva". Berikut ini disajikan hasil penilaian yang dilakukan terhadap sumber daya pendidikan dalam prosedur pengembangan media pembelajaran CANPEC. Hasil tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Validasi Materi

No	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P(%)	Kelayakan
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	4	5	80%	Sangat Layak
2	Kesesuaian materi secara runtut	5	5	100%	Sangat Layak
3	Materi mudah di pahami	5	5	100%	Sangat Layak
4	Kemudahan teks dan Bahasa untuk di pahami	5	5	100%	Sangat Layak

5	Kesesuaian gambar dengan materi	3	5	60%	Layak
6	Kejelasan aspek materi	5	5	100%	Sangat Layak
7	Kejelasan narasi atau audio	5	5	100%	Sangat Layak
8	Efektivitas contoh soal	4	5	80%	Sangat Layak
9	Kejelasan penyampaian materi	4	5	80%	Sangat Layak
10	Kemenerikan penyajian materi	5	5	100%	Sangat Layak
11	Efektivitas materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
12	Ketepatan struktur kalimat pada materi pembelajaran	4	5	80%	Sangat Layak
13	Kesesuaian quiz dalam pembelajaran	3	5	60%	Layak
14	Meningkatkan keterampilan peserta didik	3	5	60%	Layak
15	Mampu memecahkan masalah dalam materi pembelajaran	3	5	60%	Layak
<b>Σ (Jumlah)</b>		<b>63</b>	<b>75</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat layak</b>

Dari paparan data yang disampaikan pada tabel diatas, kemudian diteruskan dengan perhitungan guna mengetahui tingkat kelayakan pada produk yang sudah dikembangkan.

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

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

Σx = Jumlah Jawaban Penilaian

Σxi = Jumlah Jawaban Tertinggi

$$P = \frac{63}{75} \times 100\% = 84\%$$

Dengan menggunakan rumus di atas, perhitungan menunjukkan bahwa persentase kelayakan desain media pembelajaran CANPEC adalah 84%. Berdasarkan tabel kelayakan, desain media pembelajaran pada media pembelajaran CANPEC memenuhi seluruh kriteria kelayakan.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif untuk validasi desain media pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran CANPEC diperoleh melalui kritik atau saran yang diberikan oleh validator media pembelajaran. Validator media memanfaatkan kritik atau ide untuk

menyempurnakan dan menyempurnakan isi media yang terdapat pada media pembelajaran CANPEC (Canva Fractions). Hasil penyajian data kualitatif yang diperoleh melalui kegiatan validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil kritik dan saran ahli media

Nama Validator	kritik dan saran
Ibu Ima Mulyawati, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki sesuai saran</li> <li>Ubah soal yang di kuis, sesuaikan dengan Capaian Pembelajaran kelas V</li> </ul>

b. Hasil Validasi Ahli Media

1) Data Kuantitatif

Proses validasi media yang digunakan dalam pengembangan materi pembelajaran CANPEC melibatkan pemberian angket atau penggunaan alat validator media pembelajaran. Bapak Khavisa Pranata, M.Pd melakukan latihan validasi media untuk menguji dan memvalidasi desain media pembelajaran "CANPEC" atau "Pecahan Canva". Teks selanjutnya menyajikan hasil proses validasi media pembelajaran pada prosedur pengembangan media pembelajaran CANPEC secara khusus:

Tabel 3. Hasil Angket Validasi Media

No	Pernyataan	Σx	Σxi	P (%)	Kelayakan
1	Kesesuaian tampilan dengan background	4	5	80%	Sangat Layak
2	Kombinasi warna yang menarik	4	5	80%	Sangat Layak
3	Kesesuaian setting gambar dan animasi	4	5	80%	Sangat Layak
4	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	5	5	100%	Sangat Layak
5	Animasi tulisan yang di tampilkan jelas dan menarik	4	5	80%	Sangat Layak
6	Ilustrasi mudah dipahami dengan kehidupan sehari-hari	5	5	100%	Sangat Layak
7	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	4	5	80%	Sangat Layak
8	Suara yang disajikan jelas	4	5	80%	Sangat Layak
9	Antara suara dan animasi sesuai	5	5	100%	Sangat Layak
10	Kualitas media pembelajaran berbasis Canva bagus	5	5	100%	Sangat Layak

11	Isi pengembangan media pembelajaran berbasis Canva runtun sesuai matri	4	5	80%	Sangat Layak
<b>Σ (Jumlah)</b>		<b>48</b>	<b>55</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari paparan data yang disampaikan pada tabel diatas, kemudian diteruskan dengan perhitungan guna mengetahui tingkat kelayakan pada produk yang sudah di kembangkan.

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

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan  
 Σx = Jumlah Jawaban Penilaian  
 Σxi = Jumlah Jawaban Tertinggi

$$P = \frac{48}{55} \times 100\% = 87\%$$

Dengan menggunakan rumus di atas dilakukan perhitungan untuk mengevaluasi hasil validasi desain media pembelajaran CANPEC. Temuan menunjukkan bahwa kelayakan desain media pembelajaran CANPEC sebesar 87%. Berdasarkan tabel kelayakan, desain media pembelajaran pada media pembelajaran CANPEC memenuhi semua persyaratan kelayakan yang diperlukan.

2) Data Kualitatif

Dengan menggunakan rumus di atas dilakukan perhitungan untuk mengevaluasi hasil validasi desain media pembelajaran

**Tabel 5. Hasil angket validasi ahli bahasa**

No	Pernyataan	Σx	Σxi	P(%)	Kelayakan
1	Kalimat digunakan mewakili isi pesan atau informasi mengikuti tata kalimat Bahasa Indonesia	5	5	100%	Sangat Layak
2	Kalimat yang digunakan efektif	5	5	100%	Sangat Layak
3	Istilah yang digunakan baku	5	5	100%	Sangat Layak
4	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami dan tidak berbelit-belit	5	5	100%	Sangat Layak
5	Materi yang disampaikan dengan Bahasa yang menarik dan lazim dalam berkomunikasi tulis Bahasa Indonesia	5	5	100%	Sangat Layak
6	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa	5	5	100%	Sangat Layak
7	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa senang dan mendorong siswa untuk mempelajari media secara tuntas	5	5	100%	Sangat Layak
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	5	5	100%	Sangat Layak
9	Kalimat pada media menggunakan Bahasa Indonesia yang berlaku	5	5	100%	Sangat Layak
10	Tata Bahasa sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Σ (Jumlah)</b>		<b>50</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari paparan data yang disampaikan pada tabel diatas, kemudian diteruskan dengan perhitungan guna mengetahui tingkat kelayakan pada produk yang sudah di kembangkan.

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

P = Persentase Kelayakan  
 Σx = Jumlah Jawaban Penilaian  
 Σxi = Jumlah Jawaban Tertinggi

CANPEC. Temuan menunjukkan bahwa kelayakan desain media pembelajaran CANPEC sebesar 87%. Berdasarkan tabel kelayakan, desain media pembelajaran pada media pembelajaran CANPEC memenuhi semua persyaratan kelayakan yang diperlukan:

**Tabel 4. Hasil Kritik Dan Saran Ahli Media**

Nama Validator	kritik dan saran
Bapak Khavisa Pranata, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tulisan sesuaikan dengan karakteristik siswa SD</li> <li>Sound disesuaikan</li> <li>Background disesuaikan</li> </ul>

**c. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

1) Data Kuantitatif

Validasi bahasa dalam pembuatan media pembelajaran CANPEC dilakukan dengan menggunakan angket atau instrumen validasi bahasa. Bapak Yamin, M.Pd melakukan kegiatan validasi bahasa untuk menilai dan memvalidasi bahasa yang digunakan pada media pembelajaran "CANPEC" atau "Pecahan Canva". Teks selanjutnya menyajikan hasil validasi bahasa pada proses produksi media pembelajaran CANPEC secara spesifik:

$$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, temuan validasi bahasa pada media pembelajaran CANPEC menunjukkan persentase kesesuaian sebesar 100%. Berdasarkan tabel kelayakan, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran CANPEC memenuhi kriteria kelayakan yang relevan.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif validasi bahasa pengembangan media pembelajaran CANPEC dikumpulkan melalui kritik dan saran yang diberikan oleh validator bahasa. Kritik atau saran validator bahasa dimanfaatkan untuk menyempurnakan dan menyempurnakan muatan bahasa yang terdapat pada media pembelajaran CANPEC

Tabel 7. Hasil angket respon guru

No	Pernyataan	Σx	Σxi	P(%)	Kelayakan
1	Relevansi materi dengan Capaian Pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
2	Relevansi materi dengan indikator	5	5	100%	Sangat Layak
3	Kelengkapan materi	4	5	80%	Sangat Layak
4	Kesesuaian materi dengan gambar yang dilampirkan	5	5	100%	Sangat Layak
5	Media efektif di dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
6	Media efisien di dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
7	Media bermanfaat di dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
8	Media bermanfaat di luar kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
9	Media mudah digunakan di dalam kegiatan pembelajaran	5	5	100%	Sangat Layak
10	Tampilan media menarik untuk di lihat secara keseluruhan	5	5	100%	Sangat Layak
<b>Σ (Jumlah)</b>		<b>49</b>	<b>50</b>	<b>98%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Dari paparan data yang disampaikan pada tabel diatas, kemudian diteruskan dengan perhitungan guna mengetahui tingkat kelayakan pada produk yang sudah di kembangkan.

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

Keterangan :

P = Persentase Kelayakan

Σx= Jumlah Jawaban Penilaian

Σxi= Jumlah Jawaban Tertinggi

$$P = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

Beranjak dari hasil perhitungan menggunakan rumus diatas terkait hasil validasi guru pada media pembelajaran CANPEC ditemukan persentase kelayakan pada media pembelajaran CANPEC adalah 98%. Sementara, selaras dengan tabel

(Canva Fractions). Hasil penyajian data kualitatif yang diperoleh melalui kegiatan validasi bahasa untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Kritik dan Saran Ahli Bahasa

Nama Validator	kritik dan saran
Bapak Yamin, M. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebih baik persiapkan juga media konkret</li> </ul>

d. Hasil Respon Guru

1) Data Kuantitatif

Kegiatan validasi selanjutnya dilakukan kepada Wali kelas terhadap media pembelajaran. Ibu Hetti Rahmawati Solikhah, S.Pd. melakukan kegiatan validasi ini untuk menilai keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Wali kelas telah menghasilkan hasil validasi sebagai berikut:

kelayakan dapat didefinisikan bahwa praktis pada media pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran CANPEC memiliki kriteria kelayakan sangat layak.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh melalui kritik dan saran berfungsi sebagai pedoman berharga bagi peneliti dalam memperbaiki item yang dihasilkan. Adapun hasil paparan data kualitatif dalam proses pengembangan Media CANPEC adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Kritik dan Saran Guru

Nama Validator	kritik dan saran
Ibu Hetti Rahmawati Solikhah, S. Pd	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk tampilan sudah sangat menarik</li> <li>• Kedepannya bisa diperlengkap lagi</li> <li>• Untuk keseluruhan sangat bagus</li> </ul>

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk memastikan apakah data mengikuti distribusi normal. Dianggap berdistribusi normal jika memenuhi syarat memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Uji normalitas ini memanfaatkan data pretest dan posttest siswa.

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas**

Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre_Eksperimen	,156	10	,200 <sup>*</sup>	,923	10	,381
	Post_Eksperimen	,115	10	,200 <sup>*</sup>	,953	10	,699
	Pre_Kontrol	,254	10	,067	,936	10	,514
	Post_Kontrol	,197	10	,200 <sup>*</sup>	,945	10	,609

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel yang tersedia, nilai signifikansi Shapiro Wilk lebih besar dari 0,05 untuk seluruh data pada kelompok eksperimen dan kontrol, serta pretest dan posttest. Kesimpulan yang diambil dari data sebaran ini adalah mengikuti sebaran normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas ini bertujuan untuk memastikan apakah variansi data kelompok demografi yang digunakan menunjukkan homogenitas atau ketidakhomogenan. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan skor posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan software SPSS 23. Apabila tingkat signifikansi (Sig) kurang dari 0,05 maka menunjukkan bahwa variansi kedua kelompok populasi tidak homogen. Sebaliknya jika nilai Sig lebih besar dari 0,05 maka menunjukkan bahwa variansi kedua kelompok populasi data adalah homogen. Berikut penjelasannya:

**Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	,237	1	18	,632
	Based on Median	,231	1	18	,637
	Based on Median and with adjusted df	,231	1	16,674	,637
	Based on trimmed mean	,236	1	18	,633

Berdasarkan Tabel diatas, nilai sig 0,632 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas *posttest* Eksperimen dan *posttest* Kontrol adalah sama atau homogen.

**Uji Paired Sample T-Test**

Uji T sampel berpasangan dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pretest dan posttest siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol. Tabel dibawah ini menampilkan hasil uji hipotesis perhitungan pretest dan posttest:

**Tabel 11. Hasil Uji sampel T-Test**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PreEks	60,50	10	14,615	4,622
	PostEks	87,50	10	9,501	3,005
Pair 2	PreKon	59,00	10	7,379	2,333
	PostKon	73,50	10	7,835	2,478

Penerapan media pembelajaran CANPEC memberikan dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa pada materi, baik sebelum (pretest) maupun sesudah (posttest). Pecahan Operasi aritmatika yang melibatkan penggabungan dan pengurangan bilangan.

**Uji Efektivitas (Uji N-Gain)**

Uji N-Gain digunakan untuk memastikan kemanjuran intervensi spesifik dalam penelitian. Pengujian ini menggunakan program SPSS 23 untuk menilai efektivitas media pembelajaran CANPEC dalam meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar.

**Tabel 12. Hasil Uji Uji Efektivitas (Uji N-Gain)**

		Descriptives			
Kelas		Statistic	Std. Error		
NGainPersentase	Eksperimen	Mean	70,97	6,546	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	56,16	
			Upper Bound	85,77	
		5% Trimmed Mean	70,91		
		Median	73,86		
		Variance	428,540		
		Std. Deviation	20,701		
		Minimum	43		
		Maximum	100		
		Range	57		
		Interquartile Range	39		
		Skewness	,041	,687	
Kurtosis	-1,138	1,334			

Berdasarkan tabel yang tersedia, hasil pengujian N-Gain pada penggunaan media pembelajaran CANPEC menunjukkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 70,97% atau 71% berada dalam rentang efektif. Nilai N-Gain yang tercatat paling sedikit adalah 43, sedangkan nilai maksimumnya adalah 100. Dapat disimpulkan efektifitas media pembelajaran CANPEC dalam meningkatkan prestasi akademik anak sekolah dasar.

**Pembahasan Hasil Penelitian**

Bagian ini memaparkan temuan penelitian yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Media yang dibuat adalah media pembelajaran CANPEC yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa di SDN Kramat Jati 02. Penelitian akan fokus pada tiga bidang utama: (1) Proses pengembangan media pembelajaran CANPEC, (2) Efektivitas media pembelajaran CANPEC. Media pembelajaran



CANPEC, dan (3) Validitas media pembelajaran CANPEC yang dikembangkan.

### 1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran CANPEC

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development. Model ini dibagi menjadi lima tahap. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran CANPEC pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan untuk kelas V di SDN Kramat Jati 02.

Model penelitian dan pengembangan media pembelajaran CANPEC diawali dengan tahap analisis dan diakhiri dengan tahap evaluasi. Para peneliti melaksanakan semua prosedur secara metodelis dan teratur. Berdasarkan penelitian pertama yang dilakukan, ditentukan bahwa guru secara eksklusif mengandalkan pendekatan ceramah untuk menyampaikan konten pendidikan kepada siswa. Akibatnya, siswa mengalami kebosanan ketika menerima konten pendidikan dan terlibat dalam tugas-tugas pembelajaran. Tentu saja hal ini berdampak buruk pada rendahnya prestasi akademik anak dalam proses pembelajaran.

Menanggapi permasalahan yang peneliti temukan, mereka secara proaktif melakukan tugas untuk membuat materi pendidikan berupa media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam upaya belajarnya. Proyek berbasis penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam domain penjumlahan dan pengurangan pecahan. Produk pembelajaran yang diciptakan peneliti dinamakan CANPEC (Canva Fractions) yang merupakan media pembelajaran. Kriteria pemilihan yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran CANPEC didasarkan pada pertimbangan kepraktisan dan kenyamanan. Media pembelajaran CANPEC berfungsi sebagai alat pembelajaran di kelas dan buku referensi portabel bagi siswa untuk mempelajari penjumlahan dan pengurangan pecahan kapan saja dan di mana saja.

### 2. Khasiat Media Pembelajaran CANPEC

Tujuan dari upaya penelitian dan pengembangan (R&D) ini adalah untuk menciptakan materi pendidikan yang disebut CANPEC (Canva Fractions) yang memudahkan pembelajaran. Materi pembelajaran yang dihasilkan harus berkhasiat agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran yang dihasilkan dapat ditentukan oleh kemampuannya dalam memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil

belajar siswa sehingga menghasilkan kinerja akademik yang lebih baik secara keseluruhan. Selain itu peranannya sebagai alat pendidikan juga dapat dicermati dalam hal memperlancar kegiatan pembelajaran. Selama evaluasi produk media pembelajaran CANPEC, kami mengamati bahwa siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam kegiatan pembelajaran karena perolehan pengalaman baru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan pengujian produk yang telah dilakukan, diperoleh informasi sebagai berikut: Terdapat kesenjangan prestasi pendidikan antara siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran CANPEC dalam proses pembelajarannya dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran CANPEC. Selain itu, uji coba produk menggunakan metodologi pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan eksperimen. Pretest dilakukan untuk menilai keseragaman dan konsistensi pengetahuan dasar siswa. Selanjutnya dilakukan posttest untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapat perlakuan dan yang tidak.

Berdasarkan hasil uji N-Gain, rata-rata nilai N-Gain berada dalam rentang efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran CANPEC berkhasiat dalam meningkatkan prestasi akademik siswa sekolah dasar. Berdasarkan temuan uji hipotesis terbukti hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Terdapat perbedaan rerata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran CANPEC. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran CANPEC memberikan dampak terhadap prestasi akademik anak sekolah dasar.

### 3. Penilaian efektivitas Media Pembelajaran CANPEC

Media pembelajaran CANPEC layak diuji coba di lapangan, maka harus memenuhi persyaratan kategori valid pada saat pengembangan. Untuk memastikan kredibilitas media pembelajaran CANPEC perlu dilakukan validasi oleh ahli media, materi, dan bahasa. Dengan menggunakan hasil validasi sebagai dasar, materi pembelajaran CANPEC dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil validasi meliputi rekomendasi dan masukan yang diberikan oleh ahli materi tentang media pembelajaran CANPEC. Rekomendasi dan masukan dari profesional media mencakup modifikasi tipografi, penyesuaian audio latar belakang, dan penyempurnaan skema warna. Bagian ini memerlukan perubahan tipografi dalam hal warna, jenis huruf, dan ukuran font untuk

meningkatkan keterbacaan. Namun, pakar bahasa menyarankan bahwa akan lebih efektif jika menawarkan media nyata untuk meningkatkan pemahaman subjek.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian sebagaimana diuraikan pada bab IV, maka beberapa kesimpulan adalah Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran CANPEC untuk meningkatkan hasil belajar Murid sekolah dasar.

Pada tahap pengembangan media pembelajaran CANPEC, validasi dilakukan oleh ahli media, materi, bahasa, dan praktisi. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran CANPEC cocok untuk tujuan pendidikan.

Implementasi media pembelajaran CANPEC dilakukan dengan menggunakan sampel terbatas. Penerapan materi pembelajaran CANPEC terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, berdasarkan form respon siswa, siswa tersebut sudah menyatakan minatnya terhadap media ini. Berdasarkan temuan penilaian praktisi, terbukti bahwa media sangat cocok dan efektif untuk tujuan pendidikan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran CANPEC berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Temuan uji N-Gain menunjukkan bahwa materi ini sangat user-friendly untuk keperluan pembelajaran. Komentar siswa menunjukkan bahwa materi pembelajaran CANPEC menarik untuk tujuan pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Cahyono, H., & Ummah, S. K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan*. 9(1), 52–65. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v9i1.3895>
- Dwi Hartati, M., & Kusrina, T. (2019). Konstruksi Sosial Masyarakat Tentang Kearifan Lokal di Era Perkembangan Iptek (Studi Fenomenologi Di Kota Tegal). *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 37–90. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v13i2.204>
- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 101–106. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106>
- Huda, N., Istiawan, D., & Mahiruna, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Nurfadilah, S., & Lukman Hakim, D. (2019). Kemandirian Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 1214–1222.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/ipkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Purnamasari, S. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS di SMP. *Media Pengembangan Pembelajaran Berbasis Google Slide*, 37–43.
- Saputra, M. I., Japa, I. G. N., & Simamora, A. H. (2022). Faktor Kesulitan Belajar Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 280–291. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i2.49815>
- Tanwir, T., Rahman F, A., & Rahman F, A. (2018). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik Pada Smk Negeri 1 Kota Parepare. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(1), 11–36. <https://doi.org/10.35905/alishlah.v16i1.732>
- Torang Siregar, Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SDN 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107. <https://doi.org/10.32678/dedikasi.v16i2.9398>