

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI BERBAGAI BENTUK PECAHAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI SEKOLAH DASAR

Nadila Fatin Fadillah¹, Nurafni²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka,
Jakarta Timur, Indonesia

*Corresponding author.

E-mail: nadilafatin25@gmail.com^{1*)}
nurafni@uhamka.ac.id²⁾

Received 27 May 2022; Received in revised form 02 August 2022; Accepted 19 September 2022

Abstrak

Pembelajaran dikelas hanya menggunakan media buku paket tanpa adanya media penunjang lainnya pada pelajaran matematika akibatnya peserta didik menilai matematika itu sukar. Penelitian ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada pokok bahasan pecahan. Dalam penelitian ini metode yang digunakan berupa *Research and Development* (R&D) dengan model 5 tahapan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SDN Pakansari 02 dengan subjek penelitian kelas V dengan total 33 orang. Instrumen yang dipakai pada penelitian ini yaitu lembar validasi ahli serta lembar respon peserta didik. Hasil uji ahli media diperoleh sebesar 4,53260 dari 5, ahli materi 4,49122 dari 5 serta respon peserta didik 4,49393 dari 5. Sehingga, disimpulkan pengembangan media pembelajaran dikatakan "Valid" dan "Praktis". Media pembelajaran layak diimplementasikan pada saat dikelas maupun secara sendiri oleh peserta didik.

Kata kunci: Canva; media pembelajaran audio visual; pecahan.

Abstract

Classroom learning only uses textbook media without any other supporting media in mathematics lessons, as a result, students judge mathematics as difficult. This study aims to develop audio-visual learning media based on the Canva application on the subject of fractions. In this research, the method used is Research and Development (R&D) with a 5-stage ADDIE model. This research was conducted at SDN Pakansari 02 with class V research subjects with a total of 33 people. The instruments used in this study were expert validation sheets and student response sheets. The results of the media expert test were 4.53260 out of 5, material experts 4.49122 out of 5 and the responses of students 4.49393 of 5. Thus, it is concluded that the development of learning media is said to be "Valid" and "Practical". Learning media is feasible to be implemented in class or individually by students.

Keywords: Audio visual learning media; canva; fraction.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi yang sangat pesat serta perubahan-perubahan yang mendasar terjadi pada kehidupan manusia merupakan tanda dari abad 21 atau yang biasa disebut abad globalisasi (Hayati, 2022). Globalisasi membawa pengaruh terhadap kehidupan manusia untuk

mengikuti arusnya dalam berbagai bidang (Mila, Nuralamsyah, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021). Pengaruh globalisasi memberikan perubahan kemajuan dalam bidang pendidikan, pendidik dan peserta didik memiliki tantangan dan peluang pada kemampuan belajar mengajar di abad pengetahuan di era informasi ini

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

(Haryanto, 2019). Salah satunya pendidik mampu memiliki terobosan baru pada pemakaian media pembelajaran disaat pembelajaran berlangsung. Bentuk media pembelajaran dalam penggunaannya sudah memiliki perubahan yang semula hanya berbentuk fisik, saat ini menjadi berbentuk online (Ichsan, Dewi, Hermawati, & Iriani, 2018). Dengan adanya perubahan ini membuat pendidik merubah kebiasaan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis digital (Hapsari, Puspita, & Zulherman, 2021). Salah satunya yaitu media pembelajaran audiovisual.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran audiovisual menyatakan bahwa media audiovisual sangat layak diimplementasikan saat kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan belajar peserta didik (Rahmatullah, Innana, & Ampa, Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, 2020; Rohma & Sholihah, 2019; Alisyahbana, Arisah, Hasan, Mila, & Nuralamsyah, 2021).

Namun dari penelitian-penelitian tersebut, belum ada yang mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva khususnya pada materi berbagai bentuk pecahan penjumlahan dan pengurangan. Media pembelajaran dengan konten audio visual menjadi penting dalam menyajikan presentasi yang lebih menarik (Rahmatullah, Innana, & Ampa, Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, 2020). Desain media pembelajaran yang menarik dan disusun secara sistematis akan menentukan kualitas dalam pembelajaran (Gafur, 2012).

Adapun keterbaruan penelitian ini yakni pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva menggabungkan

berbagai teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi untuk membangkitkan keaktifan peserta didik dalam belajar. Selain itu, konten dalam media pembelajaran dihubungkan pada kehidupan sehari-hari serta menjelaskan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik tidak menemui kesulitan pada saat menerjemahkan soal pecahan pada kehidupan sehari-hari. Kemudian, media pembelajaran menjadi alat peserta didik agar belajar mandiri, karena dapat diakses berulang-ulang sesuai pada kebutuhan. Lalu, setelah peserta didik menyaksikan dan menyimak media video pembelajaran, peserta didik diberikan latihan soal sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara terhadap salah satu pendidik SDN Pakansari 02 terdapat beberapa yang menjadi masalah dalam pembelajaran matematika di kelas V, diantaranya; selama proses pembelajaran matematika pendidik dan peserta didik cuna menggunakan buku yang diberikan oleh sekolah sebagai media pembelajaran, ketersediaan media pembelajaran yang dimiliki masih sangat terbatas, belum adanya pengembangan inovasi media pembelajaran dari guru yang membantu peserta didik agar belajar sendiri, muatan materi pecahan kurang maksimal sehingga peserta didik yang memiliki kecakapan rendah akan sukar memahaminya.

Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran penunjang lainnya berupa media pembelajaran audio visual supaya peserta didik lebih aktif serta tidak sukar memahami materi pelajaran. Salah satu aplikasi untuk mendesain media pembelajaran audio visual agar peserta didik lebih memahami pembelajaran adalah canva. Canva adalah aplikasi online bersifat gratis

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

maupun membayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Rahmatullah, Innana, & Ampa, Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva, 2020). Kelebihan canva salah satunya adalah canva dapat digunakan untuk mendesain tidak hanya melalui laptop tetapi dapat digunakan melalui gadget (Tanjung & Faiza, 2019). Selain itu, canva memberikan ketersediaan template yang bisa digunakan seperti presentasi, infografis, grafik, poster, video, dan animasi dan lain sebagainya yang dapat digunakan serta dipublikasikan dimanapun (Rohma & Sholihah, 2019). Dengan menggunakan media pembelajaran canva akan memudahkan dalam mempelajari pelajaran, sehingga permasalahan yang terjadi pada peserta didik yang menganggap matematika itu sulit khususnya materi pecahan dapat teratasi dikarenakan media audio visual dapat menyajikan teks, video, animasi, audio, gambar dan grafik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti bermaksud memberikan kontribusi positif serta melihat valid dan praktis dalam media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi berbagai bentuk pecahan penjumlahan dan pengurangan di SDN Pakansari 02. Tujuan penelitian ini bermaksud menghasilkan media pembelajaran audio visual matematika berbasis aplikasi canva yang sudah teruji validitasnya pada materi berbagai bentuk pecahan penjumlahan dan pengurangan kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini berupa *Research and Development* (R&D) yakni penelitian sebagai mengembangkan produk media pembelajaran audio visual. Penelitian ini dilaksanakan di

SDN Pakansari 02. Peserta didik kelas V dengan total 33 orang menjadi subjek dalam penelitian ini.

Prosedur yang digunakan pada penelitian ini yakni model penelitian pengembangan ADDIE terbagi menjadi lima tahap, diantaranya;

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama, dilakukan observasi di SDN Pakansari 02 untuk menganalisis sarana serta prasarana yang tersedia, kegiatan proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran untuk menunjang terlaksananya proses belajar mengajar matematika. Selain itu, menganalisis kurikulum. Sekolah yang dituju dalam penelitian ini menggunakan Kurikulum 2013 (K13). Kemudian, menganalisis peserta didik. Kemampuan peserta didik berbeda-beda sehingga dilakukan analisis peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran audiovisual berupa video disamakan dengan kebutuhan peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua, tindak lanjut dari hasil analisis yaitu merancang media pembelajaran. Tahap perancangan ini menetapkan kompetensi dasar serta indikator dari materi yang dipilih serta menyesuaikan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pengumpulan komponen media seperti *template*, gambar, video, animasi, *font*, ukuran tulisan dan audio. Selain perancangan media pembelajaran, dilakukan juga perancangan instrumen penelitian.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga, yaitu melaksanakan kegiatan membuat media. Kusioner respon peserta didik untuk dilaksanakan validasi terhadap dosen. Setelah itu, dilaksanakan revisi untuk dikatakan layak diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

Media pembelajaran ini dibuat dengan menggabungkan berbagai komponen media untuk dijadikan sebuah produk video audiovisual. Media pembelajaran berisikan tampilan awal, identitas produk, penyusunan peta konsep berdasarkan urutan materi, isi materi, contoh soal dikemas menggunakan ilustrasi menarik serta dikaitkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik dan soal evaluasi serta membuat instrumen penelitian.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat, dilaksanakan implementasi media pembelajaran serta instrumen penelitian berupa kusioner respon peserta didik. Media pembelajaran serta kusioner sudah divalidasi dan memenuhi kategori valid. Media pembelajaran diterapkan disaat pembelajaran matematika kelas V SDN Pakansari 02. Selanjutnya, peserta didik dibagikan kusioner agar memperoleh data nilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap kelima, dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran untuk menganalisis ketercapaian tujuan dari pengembangan media yang dilakukan.

Instrumen penelitian ini menggunakan validasi ahli media, ahli materi, pengguna (pendidik) serta tanggapan peserta didik setelah implementasi media pembelajaran. Validasi ahli media terdiri dari 3 dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Mimin Ninawati SE, M.Pd., Khavisa Pranata, M.Pd. dan Zulfadewina, M.Pd. serta 1 guru kelas V SDN Pakansari 02 yaitu Suratminah, S.Pd. Sementara validasi ahli materi terdiri dari 3 dosen Pendidikan Matematika yaitu Wahidin, M.Pd., Dr. Sigit Edy Purwanto, M.Pd.

dan Fitri Alyani, M.Si. Validasi ahli digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang sudah dibuat. Kemudian, tanggapan peserta didik digunakan agar memperoleh data serta mengetahui kepraktisan media. Penilaian validasi ahli dan kusioner respon dilakukan dengan penyebaran angket memakai pedoman penilaian skala likert. Pedoman skor skala penilaian skala likert setiap kriteria sebagai berikut ; 1) 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-Ragu), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju) (Sugiyono, 2018).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik berupa analisis data kuantitatif serta deskriptif. Analisis data kuantitatif didasarkan pada hasil validasi oleh ahli, sedangkan analisis deskriptif didasarkan pada masukan validator.

a. Analisis Hasil Penilaian Validator

Data hasil validasi yang sudah diberikan penilaian selanjutnya dianalisis guna mendapatkan skor kevalidan media. Media dapat diimplementasikan apabila hasil uji kevalidan media serta materi berada pada kategori baik atau dikatakan valid dengan mencapai skor $\geq 3,4$. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung skor kevalidan tiap ahli :

$$\bar{x} = \frac{\sum_i^n = 1 va}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

\bar{x} = rata-rata total validasi

va = rata-rata validasi

n = banyaknya validator

b. Analisis Hasil Kusioner Respon

Setelah peserta didik mengisi kusioner respon, didapatkan data hasil respon peserta didik untuk mengukur kepraktisan media. Media dikatakan praktis menggunakan analisis kusioner

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

respon peserta didik apabila berada pada kategori baik atau dikatakan praktis dengan mencapai skor $\geq 3,4$. Berikut ini adalah rumus untuk menghitung skor kepraktisan :

$$P = \frac{\sum_i^n = 1 pa}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

P = rata-rata skor kepraktisan

pa = jumlah skor peserta didik

n = banyaknya peserta didik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan media pembelajaran audio visual pokok bahasan berbagai bentuk penjumlahan dan pengurangan yang dikemas menggunakan aplikasi canva. Berikut ini merupakan tahapan hasil penelitian :

1. *Analysis (Analisis)*

Tahapan ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan yaitu sebagai berikut; pada analisis kebutuhan, setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara di SDN Pakansari 02 diperoleh masalah media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket yang diberikan oleh sekolah tanpa adanya media pembelajaran lainnya. Media pembelajaran lainnya masih minim ketersediaannya, dikarenakan pendidik belum mengembangkan media hasil karya guru sendiri. Kemudian, pada analisis kurikulum diperoleh hasil Kelas V di SDN Pakansari 02 menggunakan Kurikulum 2013 edisi revisi. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan pada materi pecahan adalah KD 3.1 dan 4.1.

Selanjutnya, pada analisis peserta didik diperoleh jumlah peserta didik Kelas V di SDN Pakansari 02 sebanyak 33 orang memiliki kemampuan, minat, sikap, karakter yang berbeda-beda. Pada umumnya, peserta didik merasa bahwa pelajaran matematika sukar, monoton

serta tidak menarik. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran berbantu teknologi agar peserta didik tertarik dan lebih mudah memahami pada pelajaran matematika yaitu media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi canva yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar dikelas maupun digunakan sendiri oleh peserta didik.

2. *Design (Perancangan)*

Media pembelajaran audio visual mulai dirancang berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan. Kegiatan tahap perancangan antara lain :

- Membuka situs www.canva.com melalui google chrome dan login dengan akun yang sudah dibuat.
- Merencanakan alur pembelajaran seperti penetapan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran serta penyusunan materi.
- Membentuk isi utama media seperti *opening*, peta konsep, materi, kesimpulan, *closing* dan evaluasi berupa latihan soal.
- Menentukan dan modifikasi *template*, video pembelajaran kolaborasi dengan menggunakan aplikasi *Capcut* ditentukan pemilihan *design*, pemilihan gambar, animasi, jenis *font*, ukuran *font*, warna *font* serta audio yang sesuai.
- Setelah proses *design* sudah jadi media pembelajaran disimpan dengan bentuk file MP4 Video.

Selain membuat perancangan media hal yang dilakukan membuat perancangan instrumen. Instrumen penelitian berupa lembar validasi serta angket peserta didik. Lembar validasi dipakai untuk memperoleh data kevalidan media pembelajaran. Lembar kusioner respon peserta didik dipakai guna mengetahui kepraktisan media

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

pembelajaran. Mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan berupa proses, produk dan rancangan merupakan proses dalam pengembangan (Setyosari, 2016).

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah perwujudan dari tahap perencanaan yang sudah dibuat. Hasil desain tampilan media pembelajaran video audiovisual yang sudah dikembangkan disajikan pada Gambar 1-10.



Gambar 1. Tampilan *opening*



Gambar 2. Tampilan *opening*



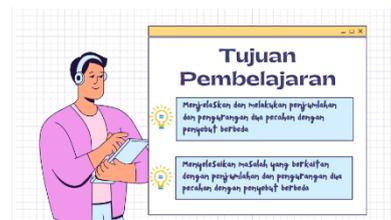
Gambar 3. Tampilan *closing*



Gambar 4. Tampilan identitas media



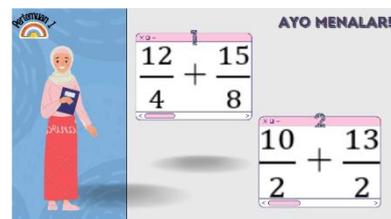
Gambar 5. Tampilan KD dan indikator



Gambar 6. Tampilan tujuan pembelajaran



Gambar 7. Tampilan pembagian materi



Gambar 8. Tampilan materi pada media



Gambar 9. Tampilan materi pada media



Gambar 10. Tampilan contoh soal

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>



Gambar 11. Tampilan kesimpulan



Gambar 12. Tampilan evaluasi

Hasil validasi dari media yang dikembangkan, digunakan sebagai data kuantitatif. Melalui data tersebut akan dianalisis serta dideskripsikan menjadi referensi pembetulan media pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil uji validasi :

1) Validasi Ahli Media

Hasil validasi media yang dilakukan oleh tiga dosen serta satu guru kelas V SD Pakansari 02 disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No	Validator	Total	Rata-Rata
1	Validator 1	108	4,69565
2	Validator 2	109	4,73913
3	Validator 3	90	3,91304
4	Validator 4	110	4,78260
Rata-Rata Total			4,53260
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan penilaian hasil ahli media yang disajikan pada Tabel 1 media pembelajaran dalam bentuk video audiovisual dikatakan sangat valid.

2) Validasi Ahli Materi

Hasil validasi media yang dilakukan menghasilkan data seperti yang tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No	Validator	Total	Rata-Rata
1	Validator 1	80	4,21052
2	Validator 2	87	4,57894
3	Validator 3	89	4,68421
Rata - Rata Total			4,49122
Kategori			Sangat Valid

Berdasarkan penilaian hasil ahli materi yang disajikan pada Tabel 2, media pembelajaran dalam bentuk video audiovisual dikatakan sangat valid.

3) Validasi kusioner respon peserta didik

Satu dosen sebagai validasi angket respon peserta didik diperoleh total skor validasi sebesar 47, dengan rumus ditemukan hasil :

$$Va = \frac{\sum_i^n = 1 va}{n} = \frac{47}{7} = 4,7$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan kusioner respon peserta didik hasil skor berada pada rentang skor $4,2 \leq skor \leq 5$. Kriteria sangat valid apabila hasil validasi memiliki rentang skor $4,2 \leq skor \leq 5$ dengan kriteria sangat valid (Aini, Komarudin, & Masykur, 2018). Selain skor validasi, masukan yang diberikan validator dipakai sebagai bahan evaluasi serta menjadikan media lebih baik. Berikut ini komentar yang diberikan validator:

- 1) Semula nama produk media interaktif diganti menjadi media audio visual.
- 2) Evaluasi berupa latihan soal digabungkan dengan media tidak perlu dipisah dari.
- 3) Mengganti warna yang lebih terang karena dibeberapa bagian video terdapat tulisan yang kurang terlalu terbaca jelas.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi merupakan penerapan media pembelajaran audio visual yang sudah dikembangkan. Menerapkan media pembelajaran terhadap peserta didik setelah mendapatkan penilaian valid dari validator. Setelah menerapkan media pembelajaran terhadap peserta didik dilakukan uji kepraktisan media pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran membantu peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Instrumen uji kepraktisan media berupa lembar kusioner respon peserta didik berjumlah 10 butir pernyataan yang dibagikan secara tatap muka dengan subjek peserta didik kelas V SDN Pakansari 02. Kusioner yang telah diisi dengan total 33 peserta didik kelas V dengan skor 1.483 dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum_i^n = 1 pa}{n} = \frac{1.483}{10} = 148,3$$

Setelah memperoleh skor, skor tersebut dibagi dengan jumlah total peserta didik kelas V sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum_i^n = 1 pa}{n} = \frac{148,3}{33} = 4,49393$$

Sehingga, hasil kusioner respon peserta didik diperoleh skor 4,49393 yang menunjukkan bahwa kriteria media pembelajaran sangat baik/praktis (Aini, Komarudin, & Masykur, 2018).

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan tahapan terakhir penelitian pengembangan. Dapat disimpulkan berdasarkan uraian di atas media pembelajaran audio visual pada materi berbagai bentuk penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar sudah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Media pembelajaran audio visual yang dikembangkan menghasilkan media dengan bentuk file MP4 (.mp4)

yang didapati dengan cara mengunduh atau dapat berbagi dengan aplikasi berbagi lainnya. Media pembelajaran audio visual yang dikemas dengan aplikasi Canva dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan belajar mengajar. Dengan media berbasis canva ini pendidik dapat berinovasi mengembangkan kemampuannya dalam membuat media yang sesuai dengan peserta didik.

Penelitian ini mendapatkan hasil mengembangkan video pembelajaran audio visual yang valid dan praktis terlihat dengan adanya motivasi peserta didik untuk belajar matematika. Media audio visual yang dikembangkan memiliki kelebihan berupa tayangan yang disajikan dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik tidak menemui kesulitan pada saat bertemu dengan soal pecahan pada kehidupan sehari-hari. Video ini juga memiliki tayangan yang menarik dengan menggabungkan teks, gambar, suara, gerak ataupun animasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, media audio visual ini memiliki kekurangan, tidak bisa memilih materi yang tersedia di video sesuai dengan yang kita inginkan karena bentuk akhir dari media audio visual ini adalah MP4, apabila ingin memilih materi dengan cara mempercepat tayangan video hingga sampai pada materi yang kita inginkan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Widyaputri & Agustika, 2021) mengemukakan peserta didik kelas IV SD berada di tahap konkret sehingga lebih tertarik belajar menggunakan media video. Semula memahami materi pecahan yang abstrak menjadi jelas karena video animasi dapat mevisualisasikan materi pecahan. Tetapi memiliki perbedaan dengan penelitian

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

ini yaitu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah *Microsoft Power Point* serta menggunakan model ASSURE. Kemudian penelitian lain oleh (Purnama & Pramudiani, 2021) mengemukakan media pembelajaran interaktif membantu siswa memahami konsep pecahan serta memotivasi siswa dalam pembelajaran tersebut. Terdapat perbedaan dengan penelitian ini yaitu aplikasi yang digunakan adalah berbasis *google slide*. Selain dari itu, penelitian oleh (Hayati, 2022) mengemukakan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* cocok untuk pembelajaran matematika berbasis digital di era abad 21 ini. Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah bangun datar di sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran audio visual ini berdampak untuk motivasi belajar peserta didik. Dapat dilihat dari hasil respon peserta didik dengan skor 4,49393 yang menunjukkan bahwa kriteria media pembelajaran ini praktis. Penelitian ini mempunyai dampak baik terhadap peserta didik dalam membantu memahami materi pecahan dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan disimpulkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* menggunakan model ADDIE dinyatakan valid dan praktis sehingga bisa dipakai sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk guna pemahaman konsep peserta didik lebih meningkat.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini masih terbatas. Sehingga, saran peneliti untuk

penelitian yang akan datang bisa melakukan penelitian pengembangan dengan berbagai materi pelajaran serta menggunakan platform lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142.
- Aini, E. P., Komarudin, & Masykur, R. (2018). Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*, 73.
- Alisyahbana, A. Q., Arisah, N., Hasan, M., Mila, N., & Nuralamsyah. (2021). Efektivitas Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Amaliyah, I., & Sudihartini, E. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Pecahan Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa di Sekolah Inklusi. *Jurnal Pendidikan*, 6-10.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hamid, M. A., Rahmi, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hapsari, G., Puspita, & Zulherman. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The *Canva* Application in

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5280>

- Science. *Pancasakti Science Education Journal*, 22-29.
- Hayati, T. U. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding : Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 8-15.
- Heruman. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ilahiyah, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di Sd. *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 41-63.
- Najib, M. B., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Multimedia Interaktif Untuk Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 29-34.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2040-2048.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 317-327.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS : Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1 (1), 29-38.
- Ramli, A., Rahmatullah, Inanna, & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar, *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5-7.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2019). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 61-70.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri Hutapadang. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Wangi, N. N., Japa, I. G., & Renda, N. T. (2021). Mengenal Pecahan Dengan Modul Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 246-254.
- Widyaputri, P. N. S., & Agustika, G. N. S. (2021). Media Pembelajaran Matematika pada Pokok Bahasan Pecahan dengan Pendekatan Kontekstual. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 45-52.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 251-258.