



Nabilah Rangkuti¹
 Rifdah Hanifah²
 Septiani Nurhayati³
 Alfiana Nurussama⁴
 Teten Ginanjar Rahayu⁵

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA BERBASIS TEORI POLYA PADA PEMBELAJARAN DIAGRAM BATANG DI SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Teori Polya pada pembelajaran diagram batang di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 94,7% dengan kriteria sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 87,1% dengan kriteria sangat valid. Uji kepraktisan berdasarkan respons siswa menunjukkan rata-rata persentase sebesar 89,4% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran diagram batang karena mampu membantu siswa dalam memahami langkah-langkah penyajian dan analisis data secara sistematis dan kontekstual.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Teori Polya, Diagram Batang, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to develop Canva-based interactive learning media that integrates problem-solving steps according to Polya's Theory in bar chart learning in Elementary Schools. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research instruments were validation sheets from material experts and media experts as well as student response questionnaires to determine the level of practicality of the media. The results of validation by media experts obtained a percentage of 94.7% with very valid criteria, while validation by material experts obtained a percentage of 87.1% with very valid criteria. The practicality test based on student responses showed an average percentage of 89.4% with very practical criteria. Based on these results, Canva interactive learning media based on Polya's Theory is declared suitable for use as a supporting medium for bar chart learning because it is able to help students understand the steps for presenting and analyzing data systematically and contextually.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Polya's Theory, Bar Charts, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 mengharuskan guru berinovasi dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan sesuai karakteristik peserta didik (Dewi & Wardani, 2021). Salah satu bentuk inovasi tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif Canva, yang memungkinkan guru mengemas materi secara visual, dinamis, dan mudah diakses oleh siswa untuk memahami data, mengorganisasikan informasi, serta menafsirkan hubungan antara

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
 email: rang.kuti5@upi.edu¹, rifdahanii.27@upi.edu², septianinurhayati2005@upi.edu³,
 alfiana.nurussama@upi.edu⁴, tetenginanjarr@upi.edu⁵

nilai secara visual. Agar proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir siswa, digunakan teori polya sebagai landasan, yang menekankan Langkah-langkah sistematis dalam pemecahan masalah. Teori Polya merupakan sebuah kerangka kerja sistematis yang digunakan untuk memecahkan masalah matematika melalui empat tahapan utama, yaitu: memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan melakukan pengecekan kembali. Teori ini dipilih sebagai dasar analisis karena mampu memberikan batasan penelitian yang jelas dan terarah untuk mengidentifikasi ketidaktepatan yang muncul pada setiap fase pengerjaan siswa, serta berfungsi sebagai rujukan terstandar dalam pedoman penskoran untuk menakar kemampuan analitis, strategis, dan ketepatan penyelesaian secara mendalam. Canva sebagai media interaktif dan pendekatan polya memberikan dasar teoritis bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna, karena siswa dilibatkan secara aktif dalam memahami konsep melalui pengalaman belajar yang problematis, kreatif, dan kontekstual.

Pembelajaran matematika ditingkat sekolah dasar (SD) seringkali dihadapkan pada tantangan yang signifikan, diantaranya adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah sistematis siswa, Dimana banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika yang menyebabkan hasil belajar tidak optimal (Fatma dkk, 2023). Kondisi ini diperburuk oleh anggapan siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang abstrak dan membosankan, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar. Secara spesifik, dalam materi Statistika yang mencakup penyajian data seperti diagram batang, siswa masih mengalami kesulitan mulai dari tahap memahami masalah hingga menganalisis data. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, integrasi teknologi dan model pembelajaran sistematis menjadi fokus utama dalam penelitian pengembangan. Melalui kajian literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis digital seperti Canva sangat krusial dalam menunjang aktivitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Janah, dkk. 2022). Selain itu, melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR), ditemukan bahwa penerapan media interaktif Canva dinilai mampu memfasilitasi pemahaman konsep matematika yang abstrak dan terbukti dapat membantu proses pemahaman siswa berkat tampilan visual yang menarik (Muslimah, dkk. 2025)

Penggunaan model pemecahan masalah yang sistematis seperti Teori Polya melalui tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali telah terbukti efektif dalam melatih kemampuan berpikir analitis dan kritis siswa. Bahkan, penelitian pengembangan yang mengintegrasikan kedua elemen ini, yaitu pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pemecahan masalah menurut Teori Polya berbantuan Canva, telah berhasil diuji coba dan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk siswa SD (Fatma, dkk. 2023). Meskipun berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dan pendekatan Teori Polya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar, terdapat beberapa celah yang belum terisi secara optimal. Belum banyak penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan langkah-langkah Teori Polya dalam pembelajaran matematika pada materi diagram batang. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan mengembangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif canva berbasis teori polya pada pembelajaran diagram batang menurut para ahli materi dan media serta menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif canva berbasis teori polya pada pembelajaran diagram menurut siswa pengguna. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE atau 4D melalui tahap analisis, desain, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba kelayakan dan kepraktisan, sejalan dengan penelitian Fatma dkk. (2023) yang menerapkan model serupa dalam pengembangan modul berbasis pemecahan masalah. Instrument penelitian mencakup lembar validasi ahli serta angket respons siswa dan guru.

Memanfaatkan karakteristik Canva yang sesuai dengan gaya belajar abad ke-21, pembelajaran diharapkan menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman konsep siswa. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam

mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dengan pendekatan Teori Polya secara spesifik pada pembelajaran diagram batang di sekolah dasar. Kombinasi ini belum banyak dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya, terutama dalam konteks pembelajaran matematika yang bersifat visual dan analitis. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya proses berpikir siswa melalui tahapan pemecahan masalah yang sistematis, bukan sekadar pencapaian hasil akhir.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena memberikan alur kerja yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Pada tahap *analysis*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dengan mengkaji karakteristik peserta didik, kurikulum, serta permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi Statistika khususnya pada penyajian data berbentuk diagram batang. Analisis kebutuhan juga menyoroti rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dan pentingnya media pembelajaran visual yang sejalan dengan gaya belajar abad ke-21.

Selanjutnya, tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan awal media pembelajaran interaktif melalui pembuatan alur materi, storyboard, serta tampilan visual menggunakan Canva. Pada tahap ini disusun pula integrasi langkah-langkah Teori Polya ke dalam alur pembelajaran, sehingga setiap bagian media memuat tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil kerja siswa.

Tahap *development* mencakup pembuatan media pembelajaran sesuai desain yang telah ditetapkan, dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai ketepatan konsep matematika, kesesuaian penyajian materi, serta integrasi langkah pemecahan masalah menurut Teori Polya. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kesesuaian penggunaan Canva sebagai platform pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh menjadi dasar dalam melakukan revisi hingga media dinyatakan layak untuk diuji coba.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa sekolah dasar sebagai pengguna langsung. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dilihat dari kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, alur penyajian materi, serta respons siswa terhadap tampilan dan interaktivitas media. Guru juga dilibatkan untuk memberikan penilaian terhadap kebermanfaatan media dalam mendukung proses pembelajaran Diagram Batang.

Tahap terakhir adalah *evaluation* yang dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna. Sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba untuk menganalisis hasil validasi ahli, respons siswa, dan penilaian guru guna menentukan tingkat validitas serta kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli serta angket respons siswa dan guru. Data dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menilai kelayakan media serta interpretasi skor angket untuk menentukan tingkat kepraktisan. Melalui serangkaian tahap tersebut, media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya diharapkan mampu menjadi perangkat pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan mendukung proses berpikir sistematis siswa dalam memahami materi diagram batang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Lembar validasi, yang diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan komentar, saran ataupun kritik sebagai bahan revisi untuk menentukan kelayakan media. (2) Lembar angket respon siswa yang diserahkan kepada siswa sebagai subyek peneitian setelah uji media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Tingkat Penilaian dan Kualifikasi Penilaian

Presentase Kelayakan	Kriteria Kelayakan		Ket.
	Kevalidan	Kepraktisan	
$P \leq 20$	Tidak Valid	Tidak Praktis	Revisi
$A. 20 < P \leq 40$	<i>Kurang Valid</i>	<i>Kurang Praktis</i>	Revisi
$40 < P \leq 60$	Cukup Valid	Cukup Praktis	Revisi Kecil
$60 < P \leq 80$	Valid	Praktis	Tidak Perlu Revisi
$P \geq 80$	Sangat Valid	Sangat Praktis	Tidak Perlu Revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Uraian hasil dari masing-masing tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:

A. Tahapan Analysis

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif canva pada pembelajaran diagram batang di kelas V SDN 5 Sindangkasih, banyak siswa merasa media ini sangat sesuai atau sesuai pada mayoritas indikator. Siswa menganggap materi yang disajikan jelas, Bahasa mudah dipahami, tampilan visual dan gambar menarik, serta multimedia mudah digunakan dan menyenangkan. Selain itu, media ini dinilai mampu membantu siswa memahami materi diagram batang, mudah didapatkan, serta dapat menumbuhkan semangat dan membantu ketika mengalami kesulitan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis android sangat tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran saat ini. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian terdahulu yang meneliti penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian oleh Abdullah dkk. (2025) menemukan bahwa bahan ajar digital berbasis Canva yang dikembangkan untuk mata pelajaran matematika memenuhi kriteria valid dan praktis serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena memungkinkan penyajian materi melalui berbagai representasi visual yang sesuai dengan gaya belajar siswa.

Pemilihan aplikasi Canva interaktif dikarenakan aplikasi ini sangat mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, serta memiliki tampilan visual yang menarik dan tersusun secara sistematis. Fitur yang tersedia memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, dan elemen visual yang relevan sehingga membantu siswa memahami materi diagram batang dengan lebih jelas. Selain itu, Canva dapat diakses melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung fleksibilitas dan kelancaran proses pembelajaran di kelas.

B. Tahapan Design

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan rancangan media pembelajaran digital berbasis Canva yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas 5. Materi yang diangkat adalah "Diagram Batang" dengan mengacu pada buku Matematika Kurikulum Merdeka. Rancangan ini dipersiapkan untuk satu kali pertemuan yang mencakup kompetensi membaca, menafsirkan, hingga menyajikan data.

Proses pengembangan dimulai dengan pembuatan tata letak (layout) pada aplikasi Canva, mencakup halaman utama hingga menu-menu interaktif. Untuk meningkatkan daya tarik visual bagi siswa SD, peneliti juga mengumpulkan berbagai aset pendukung seperti elemen grafis dan video animasi untuk pembuatan tombol serta pelengkap materi. Sebagai penutup, disusun instrumen evaluasi yang didasarkan pada indikator kemampuan pemecahan masalah matematika dalam penyajian data.

C. Tahapan Development

Pada tahap development dilakukan pengembangan rancangan kerangka media pembelajaran beserta instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital matematika yang diberi nama "MEDAN" yaitu singkatan dari "Menafsirkan Evidensi Diagram Batang dalam Kehidupan

Nyata” yang berisi materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang. Berikut tampilan halaman muka (start page) yang sekaligus digunakan sebagai ikon aplikasi “MEDAN” (Gambar 1).



Gambar 1. Halaman muka

Gambar 1 menampilkan halaman muka (start page) sebuah media pembelajaran matematika berbasis Canva untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Pada bagian tengah terlihat judul “MEDAN” yang merupakan singkatan dari Menafsirkan Evidensi Diagram Batang untuk Analisa dalam Kehidupan Nyata, disertai tombol “Let’s Play” sebagai akses awal menuju aktivitas pembelajaran. Desain visual didominasi warna merah dengan berbagai ikon pendukung seperti grafik, jam, pesan, dan alat tulis yang merepresentasikan aktivitas belajar dan analisis data.



Gambar 2. Halaman Menu

Pada Gambar 2 terdapat beberapa pilihan menu, yaitu Kompetensi, Materi, Motivasi, Video, Ice Breaking, dan Quiz, yang masing-masing berfungsi mendukung proses pembelajaran secara bertahap. Tata letak menu yang jelas dan penggunaan warna cerah bertujuan untuk menarik minat belajar siswa serta memudahkan navigasi dalam menggunakan media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Kompetensi

Gambar 3 menampilkan halaman kompetensi yang memuat tujuan pembelajaran pada media pembelajaran matematika. Tampilan ini dirancang secara sederhana dan komunikatif agar tujuan pembelajaran dapat dipahami dengan jelas oleh siswa sebelum memasuki materi inti.



Gambar 4. Apersepsi

Gambar 4 menampilkan halaman apersepsi yang berfungsi untuk membangun pemahaman awal siswa sebelum memasuki materi inti pembelajaran. Pada tampilan ini disajikan ilustrasi dua jenis buah dengan jumlah yang berbeda, disertai pertanyaan pemanik seperti “Manakah yang lebih banyak?” dan “Manakah yang lebih sedikit?” guna mendorong siswa melakukan pengamatan dan perbandingan sederhana.



Gambar 5. Halaman ice breaking

Gambar 5 menampilkan kegiatan ice breaking berupa permainan mencari kata yang berkaitan dengan materi diagram batang. Pada tampilan terlihat judul “Ice Breaking: Ayok kita mencari kata!” disertai ilustrasi guru dan siswa yang sedang berinteraksi di kelas.



Gambar 6. Halaman ice breaking

Gambar 6 menunjukkan kegiatan ice breaking melalui bernyanyi lagu penyajian data yang diambil dari YouTube. Pada tampilan terdapat judul “Ice Breaking” dan ajakan “Mari bernyanyi lagu penyajian data!”. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa mengingat konsep penyajian data melalui lagu, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



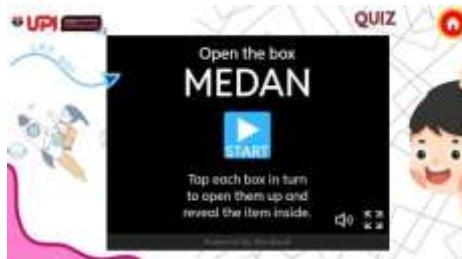
Gambar 7. Sampel halaman materi

Gambar 7 merupakan sampel atau salah satu halaman dari halaman materi pembelajaran matematika yang menyajikan konteks penyajian data melalui situasi nyata di lingkungan sekolah. Pada bagian atas terdapat judul "Ayo simak!" yang berfungsi sebagai ajakan kepada siswa untuk memperhatikan penjelasan materi. Isi materi digambarkan melalui cerita kontekstual tentang Ibu Sari yang berjualan buah di kantin sekolah.



Gambar 8. Halaman video animasi

Gambar 8 menampilkan video animasi sebagai elemen penguatan visual (reinforcement) yang dirancang untuk mengunci pemahaman siswa setelah mempelajari materi inti melalui pendekatan multimedia yang interaktif. Dengan menyajikan video animasi berjudul "Buah Yang Paling Disukai", halaman ini mengubah konsep abstrak seperti pengumpulan data atau grafik yang terlihat pada slide sebelumnya menjadi narasi yang konkret dan menghibur, sehingga membantu siswa menginternalisasi materi secara lebih santai namun efektif.



Gambar 9. Halaman kuis

Gambar 9 menampilkan kuis sebagai instrumen evaluasi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan platform Wordwall dengan model permainan "Open the box" untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara menyenangkan. Melalui format ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dengan cara mengetuk kotak-kotak virtual guna mengungkap pertanyaan atau tantangan yang ada di dalamnya, sehingga proses asesmen terasa lebih seperti permainan daripada ujian konvensional.

Setelah produk selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah validasi oleh para ahli yang meliputi ahli materi dan ahli media. Proses validasi dilakukan melalui penilaian menggunakan lembar validasi yang berisi sejumlah indikator. Validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan guru sekolah dasar ahli bidang matematika, sedangkan validasi materi dilakukan oleh guru SD kelas V yang ahli di bidangnya. Hasil penilaian dari para ahli kemudian direkapitulasi dan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil penilaian para ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	94,7 %	Sangat Valid
2	Ahli Materi	87,1 %	Sangat Valid
	Rata-rata	90,9 %	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 2 hasil penilaian yang diberikan oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli media, menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat valid. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dengan revisi kecil. Dengan demikian, para ahli memberikan beberapa komentar dan saran sebagai upaya peningkatan kualitas produk. Ahli media menyarankan agar ditambahkan contoh soal yang tidak biasa dan aplikatif dalam media pembelajaran sehingga kemampuan berpikir siswa dapat lebih terasah.

D. Tahapan *Implementation*

Tahap implementation dilaksanakan setelah media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan Teori Polya dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Media yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan validator kemudian diujicobakan secara terbatas kepada siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai pengguna langsung media pembelajaran. Kegiatan implementasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media serta respons siswa terhadap penggunaan media dalam pembelajaran diagram batang.



Gambar 10. Uji coba produk pada subyek penelitian

Pelaksanaan uji coba dilakukan pada proses pembelajaran matematika materi penyajian data dalam bentuk diagram batang dengan guru berperan sebagai fasilitator. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan penjelasan singkat mengenai cara penggunaan media pembelajaran interaktif Canva agar siswa memahami alur navigasi, menu, serta aktivitas yang tersedia di dalam media. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk mengikuti pembelajaran sesuai dengan tahapan pemecahan masalah menurut Teori Polya yang terintegrasi dalam media, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mempelajari materi diagram batang melalui tampilan visual, ilustrasi kontekstual, video animasi, serta latihan soal yang disusun secara bertahap. Penyajian materi dalam media dirancang agar siswa dapat memahami konsep diagram batang secara sistematis dan kontekstual. Guru melakukan pendampingan dengan memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan, sekaligus memastikan setiap tahapan pemecahan masalah dapat diikuti dengan baik oleh siswa. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respons untuk menilai kepraktisan media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya. Angket ini digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kemudahan penggunaan media, kejelasan instruksi, daya tarik tampilan visual, keterpahaman materi diagram batang, serta ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil rekapitulasi respons siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi penilaian respon mahasiswa terhadap tingkat kepraktisan produk

No	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Media	89,6%	Sangat Praktis
2	Materi	88,2%	Sangat Praktis
3	Manfaat	90,3%	Sangat Praktis

Rata-rata	89,4%	Sangat Praktis
-----------	-------	----------------

Berdasarkan data pada Tabel 3, diperoleh rata-rata persentase respons siswa sebesar 89,4% dengan kriteria sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya mudah digunakan oleh siswa, memiliki tampilan visual yang menarik, serta alur penyajian materi yang jelas sehingga membantu siswa memahami langkah-langkah penyajian data menggunakan diagram batang secara sistematis. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran digital yang menyatakan bahwa media interaktif berbasis visual dapat membantu penyajian materi matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar (Mahuda dkk., 2021).

Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan respons siswa tersebut, media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang baik dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran diagram batang di Sekolah Dasar. Implementasi media ini juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat berlangsung lebih terarah karena siswa dibimbing mengikuti tahapan pemecahan masalah secara sistematis sesuai dengan pendekatan Teori Polya.

E. Tahapan *Evaluation*

Berdasarkan analisis data hasil penilaian para ahli materi dan media, diperoleh kesimpulan bahwa instrumen evaluasi yang dikembangkan layak digunakan tanpa perlu revisi mayor. Namun, dengan mempertimbangkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, peneliti tetap melakukan tindak lanjut berupa perbaikan untuk menyempurnakan kualitas instrumen. Berikut merupakan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media (Tabel 4).

Tabel 4. Saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media

No	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
1	Dari ahli materi : Indikator pada LKPD kelompok dan soal evaluasi akhir perlu lebih menekankan pada empat tahapan Polya agar analisis lebih mendalam	Merevisi butir soal pada LKPD dan tes kertas dengan menyisipkan panduan langkah-langkah Polya (memahami, merencanakan, melaksanakan, dan mengecek kembali)
2	Dari ahli media: Konteks soal yang disajikan terlalu biasa	Mengganti konteks soal menjadi lebih spesifik dan relevan bagi siswa kelas 5 SD

Produk akhir dari pengembangan evaluasi ini berupa paket instrumen pembelajaran yang terdiri dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kolaboratif, tes formatif tertulis di kertas, serta evaluasi interaktif berbasis digital melalui platform Wordwall untuk materi Diagram Batang. Instrumen ini dirancang sebagai produk final yang siap diimplementasikan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa berdasarkan empat tahapan Polya.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi antara LKPD kelompok dan kuis interaktif dapat membantu berjalannya proses pembelajaran di kelas 5 SD. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ardi dkk. (2025) yang menekankan pentingnya instrumen yang mampu memetakan tahapan pemecahan masalah secara sistematis. Penggunaan media interaktif terbukti memberikan dampak positif terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa karena penyajian data dilakukan secara visual dan menarik. Kelebihan penelitian menggunakan kombinasi LKPD, tes kertas, dan kuis Wordwall adalah: a) menyediakan variasi evaluasi yang mencegah kejemuhan siswa; b) memfasilitasi diskusi kelompok dalam menyusun komponen diagram batang (sumbu, judul, dan skala); c) kuis Wordwall memberikan tantangan berupa kecepatan berpikir yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa baik secara individu maupun kelompok. Kekurangan penelitian ini adalah: a) penggunaan kuis digital Wordwall sangat bergantung pada

stabilitas koneksi internet di sekolah; b) koordinasi dalam kelompok saat pengerjaan LKPD memerlukan pengawasan ekstra agar pembagian tugas antar siswa tetap merata dan tepat waktu.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat evaluasi ini mampu menstimulus dan mengoptimalkan logika berpikir siswa. Implikasi dari pengembangan ini adalah guru diharapkan tidak hanya terpaku pada buku teks konvensional, tetapi mulai memanfaatkan platform digital dan kerja kelompok untuk membuat materi diagram batang lebih mudah dipahami oleh siswa kelas 5 SD. Melalui media ini, siswa dapat belajar secara mandiri maupun kolaboratif di mana saja dan kapan saja.

Pemanfaatan Canva interaktif sebagai media pembelajaran menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam membantu berjalannya proses belajar. Canva menyediakan berbagai fitur interaktif seperti hyperlink, tombol navigasi, animasi, serta integrasi multimedia (teks, gambar, audio, dan video) yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi. Interaktivitas ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, Canva interaktif bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer maupun smartphone. Aksesibilitas ini memungkinkan mahasiswa belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing. Dengan demikian, penggunaan Canva interaktif dapat mengurangi ketergantungan pada sumber belajar konvensional seperti buku teks, sekaligus menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan teknologi digital. Efektivitas Canva interaktif juga tercermin dari kemampuannya menyajikan materi dengan desain visual yang menarik dan mudah dipahami. Tampilan yang estetis dan terstruktur membantu mahasiswa lebih fokus pada isi pembelajaran, sementara integrasi multimedia memperkuat pemahaman konsep melalui berbagai saluran representasi. Oleh karena itu, Canva interaktif dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang praktis, inovatif, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di era digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dengan mengintegrasikan langkah-langkah Teori Polya pada materi diagram batang telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar dengan revisi kecil.

Selain itu, hasil uji kepraktisan melalui angket respons siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tergolong sangat praktis dari aspek kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian materi, tampilan visual, serta kebermanfaatannya dalam membantu siswa mengikuti tahapan pemecahan masalah secara sistematis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif Canva berbasis Teori Polya dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diagram batang agar lebih terarah, menarik, dan kontekstual bagi siswa Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Muslimah, Nindiasari, H., Pujiastuti, H., & Mustofa, A. N. . (2025). SLR: PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF CANVA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 844–857. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.6239>
- Fatma, T. N., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pemecahan Masalah Menurut Teori Polya Berbantuan Canva untuk Mengefektifkan Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar. **EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar**, 7(2), 208–224. Universitas Negeri Surabaya. DOI: [10.26740/eds.v7n2.p208-224]
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2022). Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*

- Profesi Guru Universitas PGRI Semarang. Diakses [Online] dari <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/download/72716/40178>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas V [online]. Diakses dari <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Matematika-BG-KLS-V.pdf>
- Janah, R., Sari, D. P., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2871–2882. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1663>
- Ardi, I. M. M., Azeka, A. U., & Zuliana, E. (2025). Analisis Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan Teori Polya pada Materi Domain Data. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(4), 1348-1362. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i4.2232>
- Abdullah, I. H., Wahyudi, D., Syam Tonra, W., Syam Tonra, W., & Hasbi, M. (2025). DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MATERIALS BASED ON DIFFERENTIATED LEARNING USING CANVA FOR MATHEMATICS SUBJECTS. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 9(2), 244–255. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v9i2.6322>