

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL BERBASIS CANVA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 1 REJOTANGANIndah Lailiyah^{1*}, Nourma Oktaviarini²

Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

indahlailiyah353@gmail.com¹ , nourmaoktavia@gmail.com²**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika serta minimnya media pembelajaran inovatif yang digunakan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kevalidan dan kepraktisan buku cerita digital berbasis canva materi pengolahan data pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan uji kevalidan media, materi, bahasa, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, lembar angket guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media adalah 94% dengan kategori sangat valid. Presentase kevalidan materi adalah 82% dengan kategori sangat valid. Presentase kevalidan yang diperoleh dari ahli bahasa adalah 96% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil angket peserta didik memperoleh presentase 93,5% sehingga dinyatakan sangat praktis dan hasil angket guru mendapatkan 95% yang masuk kategori sangat praktis. Dengan demikian hasil penelitian dari pengembangan buku cerita digital berbasis canva di kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Buku Cerita Digital, Canva, Pengembangan

Abstract

This research is motivated by the low interest and understanding of students in mathematics as well as the limited use of innovative learning media by teachers. The aim of this study is to develop, validate, and assess the practicality of a digital storybook based on Canva for the topic of data processing for fourth-grade students at SD Negeri 1 Rejotangan. This study employed the ADDIE development model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data collection techniques involved media, material, and language validation tests, as well as questionnaires. The instruments used in this research include validation sheets from media experts, material experts, and language experts, as well as teacher and student response questionnaires. The results show that the media validity reached 94%, categorized as very valid. The material validity reached 82%, and the language validity reached 96%, both also categorized as very valid. Student response questionnaires showed a practicality percentage of 93.5%, while teacher responses reached 95%, both falling under the very practical category. Therefore, the developed

Article History

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No
235

Prefix DOI :

[10.8734/Sindoro.v1i2.365](https://doi.org/10.8734/Sindoro.v1i2.365)

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Canva-based digital storybook is considered highly valid and practical as a learning media for mathematics in Grade IV at SD Negeri 1 Rejotangan.

Keywords: *Canva, Development, Digital Storybook*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran fundamental dalam kurikulum pendidikan dasar yang berfungsi mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif peserta didik. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa setiap siswa diharapkan memiliki kompetensi logis dan sistematis dalam proses pembelajaran matematika di berbagai jenjang pendidikan. Dalam praktiknya, matematika memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, teknologi, maupun ilmu pengetahuan (Kamarullah, 2017).

Namun, dalam kenyataan pembelajaran di kelas, peserta didik seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama karena media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Menurut hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan, siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran matematika karena tidak adanya media inovatif yang mampu menarik minat belajar mereka (Lailiyah, 2025). Guru juga menyatakan bahwa kesulitan dalam menyampaikan materi secara menarik menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi matematika.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima secara efektif. Susilana dan Riyana (2009) menyebutkan bahwa media berasal dari kata "medium" yang berarti perantara, sedangkan menurut Schramm (1982), media mencakup berbagai teknologi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Sujipto (2011) yang menyatakan bahwa media dapat memperjelas makna pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang potensial adalah buku cerita digital. Buku cerita digital merupakan pengembangan dari buku cerita konvensional yang dilengkapi dengan ilustrasi, animasi, serta fitur interaktif yang disajikan melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone (Berutu et al., 2024). Menurut Septiani (2016), penggunaan ilustrasi dalam buku cerita berfungsi untuk menarik perhatian dan membangun ketertarikan siswa terhadap isi bacaan. Selain itu, Mantei dan Kervin dalam Syarifah (2024) menambahkan bahwa buku cerita memberikan ruang eksplorasi bagi siswa untuk memahami nilai-nilai melalui pengalaman visual.

Pengembangan media pembelajaran buku cerita digital dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Canva. Canva adalah sebuah platform desain berbasis web yang memungkinkan penggunaannya membuat berbagai materi grafis secara praktis dan interaktif. Menurut Wulandari dan Muldinillah (2022), Canva memudahkan guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Tanjung dan Faliza (2019) yang menyatakan bahwa Canva mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas.

Selain praktis, Canva juga mampu memfasilitasi pembuatan media pembelajaran dengan elemen visual yang kaya dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Arsyad (2019) menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi dengan materi ajar, dan kepraktisan dalam penggunaannya di kelas. Oleh karena itu, buku cerita digital berbasis Canva menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika, terutama pada materi pengolahan data.

Dalam pembelajaran matematika, pemanfaatan media interaktif sangat penting untuk menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Seperti yang diungkapkan Hudoyo (2003), matematika mempelajari struktur, pola, dan hubungan yang

memerlukan pendekatan sistematis dalam penyampaianya. Oleh karena itu, penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar melalui media digital dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Abdulatif Sofuan dan Arifin Husen Muh menunjukkan bahwa pengembangan media buku cerita digital dalam pembelajaran IPS memperoleh skor validitas sangat tinggi dari berbagai ahli, yang menunjukkan bahwa media tersebut layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Lailiyah, 2025). Dengan mempertimbangkan hasil tersebut, pengembangan buku cerita digital berbasis Canva untuk pembelajaran matematika diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita digital berbasis Canva pada materi pengolahan data kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan, sebagai bentuk upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dan menguji kelayakan serta kepraktisannya di lapangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009 dalam Lailiyah, 2025). Model ini dipilih karena dinilai sistematis dan sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan, serta guru kelas yang terlibat dalam proses validasi dan implementasi media. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengolahan data.

Tahapan Penelitian

Pada tahap analysis (analisis), peneliti melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi, serta kurang tertarik dengan pembelajaran konvensional (Lailiyah, 2025).

Tahap design (perancangan) dilakukan dengan menyusun desain awal produk berupa buku cerita digital berbasis Canva. Cerita disusun dengan menyesuaikan materi matematika bab 6 tentang pengolahan data, kemudian dirancang menggunakan aplikasi Canva dan ChatGPT sebagai alat bantu penyusun konten.

Tahap development (pengembangan) mencakup pembuatan produk awal berdasarkan desain yang telah disusun. Produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi yang telah disusun berdasarkan indikator tertentu (Lailiyah, 2025).

Tahap implementation (implementasi) dilakukan melalui uji coba produk kepada peserta didik dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba bertujuan untuk mengetahui respons dan kepraktisan produk berdasarkan persepsi siswa dan guru terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Terakhir, tahap evaluation (evaluasi) dilakukan untuk merevisi dan menyempurnakan media berdasarkan masukan dari para ahli dan hasil uji coba. Evaluasi ini bersifat formatif dan dilakukan secara terus-menerus pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi dan angket. Lembar validasi digunakan oleh ahli media, materi, dan bahasa untuk menilai aspek kevalidan produk. Sedangkan angket digunakan untuk memperoleh data kepraktisan dari respon guru dan peserta didik setelah menggunakan media. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi yang mengacu pada standar validitas dan kepraktisan dalam pengembangan media pembelajaran (Lailiyah, 2025).

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase. Kriteria yang digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan merujuk pada interpretasi skor yang telah ditentukan, yaitu: sangat valid (81-100%), valid (61-80%), cukup valid (41-60%), kurang valid (21-40%), dan tidak valid (0-20%) (Lailiyah, 2025). Hasil persentase kemudian digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan terhadap kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital berbasis Canva pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD, serta menguji kevalidan dan kepraktisannya. Proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yang dimulai dari analisis kebutuhan, desain media, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi.

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan. Ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Matematika, khususnya pada bab 6 tentang pengolahan data. Guru juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal (Lailiyah, 2025, hlm. 52-54). Kondisi ini memperkuat urgensi pengembangan media inovatif berbasis digital.

Hasil Pengembangan Produk

Media yang dikembangkan berupa buku cerita digital yang dirancang menggunakan Canva dengan konten cerita yang disesuaikan dengan materi Matematika. Media ini memuat karakter, alur cerita, ilustrasi, soal kuis, serta elemen interaktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Lailiyah, 2025, hlm. 57-67). Gambar-gambar yang digunakan disesuaikan dengan topik pengolahan data, seperti grafik batang dan piktogram.

Gambar 1. Tampilan Halaman Buku Cerita



Gambar 2. Tampilan Daftar Isi Buku Cerita



Gambar 3. Tampilan Gambar Soal Kuis



Hasil Uji Validasi

Produk divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid. Validasi oleh ahli media menunjukkan skor 94%, ahli materi memberikan skor 82%, dan validasi oleh ahli bahasa mencapai skor 96%. Berdasarkan kategori interpretasi, seluruh hasil validasi termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa media telah sesuai dari segi teknis, substansi isi, dan kebahasaan.

Hasil Uji Kepraktisan

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan, media diuji coba kepada peserta didik dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Responden kelompok kecil memberikan nilai kepraktisan sebesar 93,5%, sedangkan kelompok besar memberikan 95% (Lailiyah, 2025, hlm. 76-77). Angka ini menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan, menarik, dan membantu dalam memahami materi.

Guru sebagai pengguna juga memberikan penilaian yang sangat tinggi, dengan skor 95% pada uji coba lapangan. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Lailiyah, 2025, hlm. 80).

Pembahasan

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media buku cerita digital berbasis Canva sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Matematika. Media ini berhasil menjawab permasalahan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran Matematika, terutama karena media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa SD dan disajikan secara menarik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Shoffa et al. (2023), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membantu guru menyampaikan materi secara efektif. Selain itu, penggunaan Canva sebagai platform pengembangan media memberikan fleksibilitas dan kemudahan dalam menyusun materi yang visual dan kontekstual (Wulandari & Muldinillah, 2022).

Media buku cerita digital juga terbukti memperkaya proses pembelajaran melalui penyajian materi dalam bentuk cerita dan gambar yang menarik. Hal ini sejalan dengan pandangan Mantei & Kervin dalam Syarifah (2024), yang menyatakan bahwa buku cerita digital memberikan ruang eksplorasi bagi siswa untuk memahami nilai-nilai dan informasi pembelajaran secara menyenangkan.

Dengan demikian, pengembangan media buku cerita digital berbasis Canva dapat dijadikan alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran Matematika di sekolah dasar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media buku cerita digital berbasis Canva pada mata pelajaran Matematika bab 6 kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media sebesar 94%, validasi ahli materi sebesar 82%, dan validasi ahli bahasa sebesar 96%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori “sangat valid” (Lailiyah, 2025, hlm. 72-75). Selain itu, kepraktisan media juga dinilai sangat tinggi oleh peserta

didik dan guru, masing-masing dengan persentase sebesar 93,5% dan 95% (Lailiyah, 2025, hlm. 76-80). Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pengolahan data. Penggunaan Canva memungkinkan penyajian media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti menyarankan agar guru dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media yang dapat diakses secara digital seperti buku cerita digital berbasis Canva. Penggunaan media seperti ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar, sekaligus meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media serupa, baik pada mata pelajaran yang berbeda maupun jenjang pendidikan lainnya. Adapun keterbatasan penelitian ini adalah pengujian produk dilakukan dalam skala terbatas, sehingga untuk implementasi lebih luas diperlukan uji coba lanjutan agar hasilnya dapat digeneralisasikan.

REFERENSI

- Aprilia, N. (2018). Penggunaan media buku cerita digital untuk meningkatkan pemahaman siswa. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Berutu, T. A., Putra, D. K., & Sihombing, B. H. (2024). Pemanfaatan buku digital dalam pembelajaran era 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 45-55.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Faldilah, M., Zainal, A., & Huda, N. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 21(1), 17-27.
- Hudoyo, H. (2003). Strategi belajar mengajar matematika. Jakarta: Depdikbud.
- Kamarullah, A. (2017). Urgensi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 2(1), 25-33.
- Krissandi, D. (2017). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 122-130.
- Lailiyah, I. (2025). Pengembangan media buku cerita digital berbasis Canva pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Rejotangan (Skripsi). Universitas Bhinneka PGRI, Tulungagung.
- Meilani, A. (2020). Transformasi digital dalam pendidikan: Peluang dan tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 14-22.
- Syarifah, N. (2024). Peran buku cerita dalam pengembangan nilai karakter siswa SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 78-90.
- Shoffa, S., Nurlaela, E., & Fauziah, F. (2023). Pengaruh penggunaan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Inovatif*, 10(3), 60-70.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tanjung, R., & Faliza, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 11-19.
- Wulandari, T., & Muldinillah, A. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 101-110.