21 | Pedagogi, Vol. 14, No. 1, pp. 21-27 April 2026
PEDAGOGI: JURNAL PENDIDIKAN DASAR
https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd
ISSN (print) 2086-2393 | ISSN (online) 2807-1735

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva pada Materi Perkalian Bilangan Cacah di Kelas III SD

Dhevario Rahmadika[1], Feri Ardiansah[2], Rajab Vebrian[3]

[1,2] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
[3] Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Email:dhevariomc@gmail.com
© 2026 The Authors, Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar

Riwayat Artikel

Diterima: 15 Januari 2026	Direvisi: 25 Februari 2026	Disetujui: 1Maret 2026	Diterbitkan: 30 April 2026

Kata Kunci:
1. Pengembangan
2. Multimedia Interaktif
3. Canva
4. Perkalian Bilangan Cacah

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi operasi hitung perkalian bilangan cacah, rendahnya hasil belajar, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia interaktif berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan validasi ahli, respons peserta didik, serta uji N-Gain ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dengan kriteria sangat valid, sedangkan ahli media memperoleh 97% dan 90% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan berdasarkan respons peserta didik mencapai 88% dengan kriteria sangat praktis. Hasil uji N-Gain sebesar 0,47 menunjukkan peningkatan pemahaman pada kategori sedang. Namun, multimedia interaktif berbantuan Canva untuk materi perkalian bilangan cacah kelas III Sekolah Dasar masih tergolong kurang efektif.

Keywords:
1. Development
2. Interactive Multimedia
3. Canva
4. Multiplication of Whole Numbers

Abstract

This study was motivated by students' limited understanding of multiplication of whole numbers, low learning outcomes, and the limited use of learning media. The study aimed to develop a valid, practical, and effective interactive multimedia tool using Canva. The research method employed was a development study using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, then analyzed using expert validation, student responses, and a normalized N-Gain test. The results showed that the content expert validation achieved a 90% score, meeting the "highly valid" criterion, while the media expert validation scored 97% and 90%, both falling into the "highly valid" category. Practicality, as determined by student responses, reached 88%, meeting the "highly practical" criterion. The N-Gain test result of 0.47 indicated a moderate increase in understanding. However, the Canva-based interactive multimedia for third-grade elementary school whole number multiplication material is still considered less effective.

This is an open access article under the CC-BY-SA (Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License) license.

PENDAHULUAN

Memahami cara mengalikan angka 1 hingga 10 sejak awal sangat penting karena bisa menjadi dasar dalam menyelesaikan berbagai soal yang berkaitan dengan perkalian (Zain

dkk., 2022:1430). Masih banyak peserta didik SD terkhusus di kelas 5 yang tidak mengetahui perkalian dan juga kebanyakan dari mereka kesulitan dalam menyelesaikan soal perkalian. Seharusmya pada kelas 5 SD peserta didik sudah memahami perkalian (Sihombing dkk., 2023: 1106). Begitu pun pada kelas 2 sampai kelas 6 SD, peserta didik sudah seharusnya memahami operasi hitung perkalian. Hal ini dikarenakan pada kelas 6 SD operasi hitung perkalian sudah pada tahap mengaplikasikan (Kusumasari dkk., 2021: 108).

Pada kenyataannya dari peserta didik kelas 2 SDN 3 Loyok, tidak ada satupun peserta didik yang mampu memahami dengan baik perkalian 1 sampai 10, sehingga dapat diartikan bahwa banyak peserta didik yang tidak sanggup mengerjakan operasi perkalian 1 sampai dengan 10 (Zain dkk., 2022: 1430). Sama seperti di SD Kecamatan Semarang, banyak dari peserta didik yang masih sulit melakukan perhitungan perkalian. Kurangnya pemahaman konsep perkalian masih dialami beberapa peserta didik kelas III. Seharusnya di kelas II sudah disampaikan namun kenyataannya guru harus mengulang kembali konsep operasi hitung perkalian di kelas III. Selain itu di salah satu SD di kecamatan Semarang juga ditemukan peserta didik yang sulit melakukan operasi hitung terkhusus operasi hitung perkalian (Kusumasari dkk., 2021: 108). Banyak peserta didik juga merasa kesulitan dalam memahami materi perkalian (Sihombing dkk., 2023: 1007).

Dari hasil wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri 24 Pangkalpinang di kelas III, peneliti mengetahui bahwa kesulitan pada materi perkalian masih dialami setengah dari peserta didik. Selanjutnya, ditemukan keberhasilan belajar peserta didik juga rendah di materi perkalian, 53% dari mereka tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan hanya 47% yang mencapai nilai cukup dan tuntas. Hal ini juga disebabkan karena peserta didik belum sepenuhnya hafal perkalian. Selain itu peserta didik juga jika dihadapkan dengan soal perkalian walaupun cara pengerjaannya menyusun ke bawah peserta didik masih bingung karena dasar dari perkalian belum mereka pahami.

Pada zaman sekarang tenaga pendidik diharuskan untuk menerapkan media pembelajaran yang cocok dengan perubahan zaman yaitu berkaitan dengan teknologi, tidak hanya menggunakan media pembelajaran yang bersifat tradisional. Seorang pendidik tidak hanya harus pandai mengajar, tetapi juga mampu menggunakan teknologi secara efektif guna menunjang proses pembelajaran peserta didik dan guru, misalnya jaringan global, aplikasi, perangkat lunak, atau perangkat keras lainnya. (Fadilah dkk., 2023: 2). Dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media yang menarik dan tepat bisa membuat proses belajar lebih efektif, membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pelajaran, mengoptimalkan keterampilan peserta didik, serta berpengaruh positif terhadap pertumbuhan peserta didik (Fadilah dkk., 2023: 3).

Namun pada kenyataannya, guru masih menggunakan buku paket dan LKS dalam penyampaian materi, belum sepenuhnya memanfaatkan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan banyaknya tuntutan lain yang mengakibatkan guru kurang dalam menerapkan media dalam pembelajaran. Selain itu, peserta didik membutuhkan alat bantu media selama pembelajaran agar pelajaran menjadi mudah dipahami serta mencapai tujuan pembelajaran. Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik berminat dan termotivasi pada pembelajaran menggunakan media, sesuai dengan kecenderungan peserta didik SD yang sangat ingin tahu tentang hal-hal baru dan menarik. Hasil dari angket yang diberikan menunjukkan bahwa 80% dari peserta didik tertarik dan setuju dengan materi operasi hitung perkalian yang disampaikan menggunakan multimedia interaktif.

Melalui penelitian ini peneliti ingin menyampaikan suatu perubahan dengan menciptakan pengembangan sebuah multimedia interaktif yang nantinya bisa mempermudah guru dalam pembelajaran. Bagi peneliti, Multimedia Interaktif Berbantuan Canva pada Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah memiliki kekhasan yaitu tampilan medianya yang menarik penuh warna dan gambar serta ikon-ikon yang bisa dikontrol oleh pengguna terkhusus peserta didik, hingga peserta didik termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran serta menciptakan pembelajaran bermakna dan menyenangkan.

Oleh karena itu, penelitian yang dimaksud adalah pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Materi Operasi Hitung Perkalian Bilangan Cacah Kelas III Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan produk berupa multimedia interaktif berbantuan Canva pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Menurut Sugiyono (2022), penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi) (Tegeh dkk., 2014). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta analisis kurikulum. Tahap perancangan meliputi penyusunan materi, storyboard, dan desain tampilan multimedia. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat multimedia interaktif menggunakan Canva, kemudian dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan ahli materi

serta revisi produk berdasarkan saran validator. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas multimedia dalam pembelajaran. Selanjutnya, tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap hasil pengembangan untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan perbaikan produk.

Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SD Negeri 24 Pangkalpinang. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas III sebagai pengguna produk, dua orang ahli media, dan satu orang ahli materi yang berperan sebagai validator. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan kepada 37 peserta didik kelas IV, sedangkan uji kepraktisan melibatkan 7 peserta didik kelas III dan uji efektivitas melibatkan 31 peserta didik kelas III.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan tes. Wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran matematika. Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, serta respons peserta didik terhadap kepraktisan multimedia interaktif yang dikembangkan. Adapun tes digunakan untuk mengukur efektivitas multimedia melalui pemberian pretest dan posttest kepada peserta didik sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia interaktif berbantuan Canva.

Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Data hasil tes dianalisis melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, kemudian dihitung menggunakan skor N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan multimedia interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif berbantuan Canva pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah diawali dengan proses validasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang ahli materi menggunakan instrumen penilaian berbentuk angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli media pertama memberikan skor 58 dari skor maksimum 60 atau sebesar 97%, sedangkan ahli media kedua memberikan skor 54 dari skor maksimum 60 atau sebesar 90%. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi aspek tampilan, navigasi, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian. Sementara itu, validasi materi memperoleh skor 45 dari skor maksimum 50 atau sebesar 90%, yang juga termasuk kategori sangat valid.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, multimedia interaktif berbantuan Canva dinyatakan layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk dinyatakan layak, dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen pretest dan posttest terhadap 37 peserta didik kelas IV SD Negeri 24 Pangkalpinang. Uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson menunjukkan bahwa dari sepuluh butir soal pretest terdapat delapan butir yang dinyatakan valid, sedangkan dua butir soal, yaitu nomor 2 dan 3, dinyatakan tidak valid karena memiliki koefisien validitas sebesar 0,20 yang berada di bawah nilai r tabel. Oleh karena itu, kedua soal tersebut tidak digunakan dalam penelitian. Adapun seluruh sepuluh butir soal posttest dinyatakan valid sehingga layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach. Hasil analisis menunjukkan bahwa instrumen pretest memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,71034, sedangkan instrumen posttest memperoleh koefisien sebesar 0,8468. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum 0,70 sehingga instrumen dinyatakan memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki konsistensi yang baik sehingga mampu mengukur hasil belajar peserta didik secara akurat dan dapat dipercaya.

Kepraktisan multimedia interaktif diukur melalui uji coba terbatas terhadap tujuh peserta didik kelas III SD Negeri 24 Pangkalpinang. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh skor sebesar 308 dari skor maksimum 350 atau sebesar 88%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa multimedia mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, petunjuk penggunaan yang jelas, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Hasil ini mengindikasikan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran tanpa mengalami kendala yang berarti.

Efektivitas multimedia interaktif dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada 31 peserta didik kelas III SD Negeri 24 Pangkalpinang. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 15 peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi, 6 peserta didik berada pada kategori sedang, 7 peserta didik berada pada kategori rendah, 1 peserta didik tidak mengalami peningkatan, dan 2 peserta didik mengalami penurunan hasil belajar. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,47 termasuk dalam kategori sedang. Apabila dikonversikan ke dalam persentase, nilai tersebut menjadi 47%, yang termasuk dalam kategori kurang efektif.

Meskipun tingkat efektivitas masih berada pada kategori kurang efektif, hasil tersebut tetap menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif berbantuan Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan memiliki potensi dalam membantu peserta didik memahami konsep operasi hitung perkalian bilangan cacah. Namun, peningkatan yang diperoleh belum optimal. Kondisi tersebut diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurang optimalnya kesesuaian antara media dengan metode pembelajaran yang digunakan, keterbatasan waktu pelaksanaan pembelajaran, serta rendahnya konsentrasi sebagian peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016), keberhasilan penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kesesuaian antara media dengan metode pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, Karna dkk. (2025) menjelaskan bahwa rendahnya fokus peserta didik selama pembelajaran turut memengaruhi hasil belajar yang dicapai.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbantuan Canva yang dikembangkan memiliki karakteristik yang mengintegrasikan unsur budaya lokal Kepulauan Bangka Belitung melalui penyajian gambar pakaian adat, alat musik tradisional, flora, dan fauna khas daerah. Multimedia juga dilengkapi dengan animasi, narasi suara, video pembelajaran, tombol navigasi interaktif, serta kuis evaluasi yang mendukung pembelajaran mandiri. Berdasarkan hasil validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas, multimedia interaktif telah memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik meskipun tingkat efektivitasnya masih berada pada kategori kurang efektif. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut diperlukan, terutama pada aspek pemilihan strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan optimalisasi implementasi media agar efektivitas penggunaannya dapat meningkat pada penelitian berikutnya.

SIMPULAN

Multimedia yang dikembangkan memiliki karakteristik pada bagian tampilannya yang memuat keberagaman budaya terkhusus daerah Kepulauan Bangka Belitung, seperti hewan khas Bangka Belitung, Pakaian adat khas Bangka Belitung, alat musik khas Bangka Belitung dan lainnya. Kemudian multimedia interakitf ini menyajikan tombol atau ikon yang bisa dioperasikan oleh pengguna dalam menjelajahi menu-menu pada multimedia interaktif ini. Selanjutnya terdapat juga animasi berbicara yang suaranya asli dari pengembang serta kuis berupa soal dari materi yang terdapat dalam multimedia yang dikembangkan yaitu operasi hitung perkalian bilangan cacah.

Kevalidan multimedia interaktif berbantuan canva pada materi operasi hitung perkalian di kelas III SD dilihat dari penilaian ahli media dan juga materi. Pada ahli media 1 dan 2 memperoleh nilai persentase 97% dan 90% termasuk kriteria “Sangat Valid”, untuk ahli

materi nilainya 90% termasuk “Sangat Valid”. Jadi multimedia interaktif berbantuan canva pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah di kelas III SD dapat dinyatakan valid.

Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbantuan Canva dalam materi operasi hitung perkalian bilangan cacah untuk kelas III di SD terlihat dari jawaban angket. Didapatkan hasil dengan nilai persentase 88% kriteria “Sangat Praktis”.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan dalam efektivitas penggunakan multimedia interaktif. Hasil uji N-Gain kemudian dinilai “sedang” dengan rata-rata sebesar 0,47. Namun multimedia interaktif berbantuan canva pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah termasuk kriteria kurang efektif karena hanya memperoleh nilai sebesar 47%. Untuk mencapai kefeektifan harus mencapai nilai sebesar 56%. Hal ini terjadi karena beberapa hal, seperti metode dan media yang tidak sesuai, serta kurangnya fokus dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2021). Reliabilitas dan validitas (4th ed.). Pustaka Pelajar.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan sumber pembelajaran (1st ed.). Kencana.

Kalantari, V. (2023). Penerapan media pembelajaran flashcard untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo. Jurnal Pendidikan, Volume(Nomor), halaman. (Lengkapi nama jurnal, volume, nomor, dan halaman karena data belum tersedia.)

Karna, D. S., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, 3(3), 239–250. https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840

Kusumasari, A. D., Kiswoyo, & Ryky, S. M. (2021). Analisis kesulitan belajar perkalian pada siswa sekolah dasar. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 6(1), 104–117. http://online-journal.unja.ac.id/index.php/gentala

Lestari, E. K., & Yudhanegara, R. M. (2017). Penelitian pendidikan matematika. PT Refika Aditama.

Sihombing, J. M., Syahrial, & Manurung, U. S. (2023). Kesulitan peserta didik dalam pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian di sekolah dasar. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 7(3), 1003–1016. https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.1177

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (2nd ed.). Alfabeta.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Graha Ilmu.

Zain, B. R. N., Saputra, H. H., & Musaddat, S. (2022). Analisis kesulitan memahami perkalian 1 sampai dengan 10 siswa kelas 2 SDN 3 Loyok Tahun Pelajaran 2021/2022. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(3b), 1429–1434. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.788