

PENGEMBANGAN MEDIA *FRACTION FUN* BERBASIS CANVA MATERI MENGENAL PECAHAN KELAS II SD N LAMPER TENGAH 01

Jimmy Wijaya, Singgih Adhi Prasetyo, Kartinah
Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia

Diterima : 30 Juni 2025

Disetujui : 11 Juli 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan guru, serta menilai tingkat validitas serta kepraktisan media pembelajaran *fraction fun* berbasis canva. Pendekatan yang digunakan dalam studi ini ialah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap, yakni Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media *fraction fun* berbasis canva yang interaktif dan sesuai dengan tahap berpikir siswa kelas II sekolah dasar, sebagai solusi atas kurangnya media konkret yang mendukung pembelajaran pecahan dan kurikulum merdeka. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kevalidan serta layak sebesar 97,89%, sedangkan validasi dari ahli materi mendapatkan persentase sejumlah 92%, yang menandakan bahwa media ini sangat valid serta layak untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, tanggapan guru terhadap media menunjukkan skor sebesar 88% dan terhadap materi sebesar 92%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Ada pula respons peserta didik terhadap media mencapai 97,14%. Sesuai temuan tersebut, bisa diambil suatu simpulan bahwasanya media pembelajaran *fraction fun* layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengenalan pecahan untuk siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Canva, Matematika, Sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to explore student and teacher responses and evaluate the validity and practicality of Canva-based Fraction Fun learning media. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation this research involved 28 second-grade elementary school students. The innovation lies in developing interactive media tailored to the cognitive stage of young learners, addressing the lack of concrete media for teaching fractions in line with the Independent Curriculum. Validation from media experts resulted in a feasibility score of 97.89%, and material experts gave a score of 92%, both indicating high validity. Teacher responses to the media and material scored 88% and 92%, respectively, falling into the "very practical" category. Meanwhile, student responses reached 97.14%, showing strong engagement and enthusiasm. These findings suggest that the Fraction Fun media is highly valid, practical, and suitable for supporting mathematics learning particularly in introducing fractions to grade II elementary students in a way that is enjoyable, effective, and aligned with their developmental level.

Keywords: Development, Canva, Mathematics, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah metode yang dirancang secara sistematis dan dilaksanakan secara sadar untuk membentuk lingkungan belajar yang positif serta mengasyikan. Proses ini bertujuan untuk menstimulus partisipasi aktif siswa untuk menggali potensi secara maksimal. Dalam konteks ini, pendidikan memegang peranan yang sangat krusial dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia, sehingga keberadaannya menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari perjalanan hidup setiap individu (Nurkhafid et al., 2023). Dalam dunia pendidikan integrasi teknologi memegang peran utama dalam memfasilitasi keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar sehingga diperlukan inovasi dari para pendidik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong siswa agar mampu memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Khoriyah & Muhid, 2022).

Penerapan media pada pembelajaran mempunyai andil besar dengan demikian pendidik dituntut untuk bersikap adaptif dalam memilih dan menerapkan bahan ajar serta perlu menguasai keterampilan dalam mengelola dan mengembangkan media secara efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan berkontribusi aktif pada proses pembelajaran (Lestari et al., 2023). Media pembelajaran yang bersifat interaktif telah terbukti efektif dalam mengoptimalkan keterlibatan serta pengetahuan siswa, dan canva sebagai salah satu platform desain visual yang populer menyediakan fitur presentasi interaktif yang mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih atraktif, komunikatif, dan mudah disesuaikan sesuai kebutuhan pengajaran. Menurut pendapat (Feladi et al., 2023) penggunaan canva sebagai media pembelajaran matematika terbukti mampu mengembangkan minat

dan wawasan peserta terhadap materi pecahan secara signifikan sehingga untuk memastikan efektivitas media yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, diperlukan pendekatan yang sistematis, dimana canva berperan sebagai alat bantu yang mendukung proses pembelajaran, mendorong kreativitas guru, meningkatkan kualitas pendidikan, serta efisien dalam perancangan materi ajar (Hapsari & Zulherman, 2021).

Pembelajaran matematika khususnya pada tingkat sekolah dasar, merupakan bidang studi yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik mengingat mata pelajaran ini kerap dianggap menakutkan oleh siswa karena dipandang sulit dalam penyelesaian masalah, memiliki langkah-langkah yang rumit, dan sering kali membingungkan untuk dipahami (Nikmaturohmah et al., 2024). Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep yang bersifat abstrak kepada siswa sehingga guru dituntut untuk merancang media pembelajaran yang menarik guna memfasilitasi pemahaman materi secara lebih maksimal (Yusria & Media, 2024). Pemahaman terhadap konsep pecahan pada jenjang sekolah dasar khususnya siswa kelas II merupakan salah satu perhatian utama dalam pengembangan kurikulum dan media pembelajaran mengingat materi pecahan bersifat abstrak dan sering kali menjadi tantangan bagi siswa karena kemampuan berpikir mereka yang masih dalam tahap perkembangan. (Lestiyorini & Noviyanto, 2019) mengemukakan bahwa Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah mengetahui konsep matematika yang abstrak apabila disampaikan melalui media visual, seperti gambar atau animasi sehingga materi pecahan khususnya di kelas II sebaiknya dikaitkan dengan benda konkret seperti potongan kue, buah, atau objek sehari-hari lainnya. Sejalan dengan pendekatan pembelajaran dari hal konkret

menuju abstrak sebagaimana dianjurkan dalam teori perkembangan kognitif Piaget.

Media *fraction fun* merupakan alat pembelajaran digital interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam memahami konsep dasar pecahan secara lebih mudah dan menyenangkan (Aeni, 2024). Media ini memadukan elemen visual, animasi, dan permainan sederhana melalui platform canva dengan tujuan mempermudah pemahaman konsep pecahan melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan, dimana *fraction fun* berbasis canva dirancang sebagai inovasi untuk menjawab tantangan tersebut melalui perpaduan prinsip interaktif, visualisasi konkret, serta pendekatan sistematis berbasis kebutuhan siswa. Oleh karena itu, hasil studi ini besar harapannya mampu mendistribusikan kontribusi nyata untuk pengembangan media pembelajaran yang kreatif serta efektif serta mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka yang berfokus pada pembelajaran aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Lamper Tengah 01 Kota Semarang, proses pembelajaran matematika masih berlangsung secara konvensional. Guru cenderung menyampaikan materi dengan mengandalkan ilustrasi dalam buku siswa, yang menitikberatkan pada pengamatan visual. Pemanfaatan sarana dan prasarana pendidikan di sekolah tersebut belum optimal, dan penggunaan teknologi sebagai sumber belajar masih terbatas. Selama kegiatan pembelajaran di kelas, siswa berperan secara pasif, yaitu hanya mendengarkan dan menghafal informasi yang disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar serta timbulnya kejenuhan di kalangan peserta didik. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif serta menarik untuk menaikkan motivasi belajar siswa, baik di lingkungan rumah maupun di sekolah, serta membantu menjaga fokus selama proses pembelajaran.

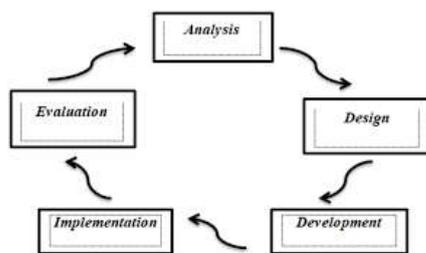
Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai media berbasis canva diantaranya penelitian dilakukan oleh (Lestyorini & Noviyanto 2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* pada materi pecahan untuk peserta didik kelas V sekolah dasar terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif serta capaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian kedua yang dilaksanakan (Purnama & Pramudiani 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai tepat untuk mewujudkan pemahaman konsep siswa dengan kesamaan penelitian terletak pada fokus materi yang dikaji. Hasil penelitian yang ketiga yang dilaksanakan (Rahmadani et al., 2023) media pembelajaran interaktif ini dikembangkan melalui platform canva dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penerapannya serta terbukti efektif untuk meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik. Penelitian lain oleh (Mawarni et al., 2024) media pembelajaran berbasis canva terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan dengan skor *N-Gain* serta peningkatan rata-rata nilai yang dicapai oleh peserta didik. Dalam hal ini, media pembelajaran *fraction fun* yang dikembangkan dengan menggunakan canva memiliki potensi yang tinggi sebagai sarana pembelajaran yang valid dan praktis. Hal ini ditunjang oleh kemampuannya dalam menyajikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta kesesuaiannya dengan tuntutan kurikulum merdeka.

Selaras dengan studi sebelumnya, peneliti bermaksud melakukan studi mengenai Pengembangan Media *Fraction Fun* Berbasis Canva pada Materi Mengenal Pecahan untuk Siswa Kelas II di SDN Lamper Tengah 01. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keinginan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penelitian ini menjadi penting karena diperlukan media pembelajaran

interaktif yang dapat membantu siswa kelas II SD memahami konsep pecahan secara nyata dan menyenangkan, serta mendukung penerapan kurikulum merdeka yang berfokus pada pembelajaran aktif dan berbasis kebutuhan peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini tergolong pada kategori penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) beserta menerapkan model ADDIE, yang bertujuan untuk merancang suatu produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Model ADDIE meliputi lima tahapan inti, yakni: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Terdapat 5 tahap dalam model pengembangan ADDIE, antara lain:

1. Analisis

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran. Observasi dan wawancara dilaksanakan di kelas II SD Negeri Lamper Tengah 01, menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dengan pembelajaran berbasis buku ajar yang membosankan. Ditemukan kebutuhan akan media pembelajaran menarik dan mudah dipahami untuk topik mengenal pecahan. Demikian analisis yang dilakukan pada tahap pengembangan diantaranya:

a) Analisis Kebutuhan Guru

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi respon peserta didik dan guru, serta menilai tingkat validitas serta kepraktisan media pembelajaran *fraction fun* yang dibuat dengan berbasis canva.

dalam proses pembelajaran di kelas II SDN Lamper Tengah 01. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan pecahan

b) Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa kelas II lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat inovatif dan menyenangkan, sehingga media ini dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan mampu menarik minat belajar mereka.

2. Desain

Pada tahap ini, media pembelajaran *fraction fun* dirancang untuk materi mengenal pecahan. Desain mencakup materi, video pembelajaran serta kuis yang mendukung pembelajaran.

3. Pengembangan

Media yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Proses validasi dilakukan oleh para ahli di bidang media dan materi untuk memastikan tingkat kevalidan serta kelayakannya dalam mendukung pelaksanaan penelitian.

4. Implementasi

Produk yang telah divalidasi selanjutnya diuji coba di kelas II SD Negeri Lamper Tengah 01. Hasil uji coba melibatkan respon siswa serta guru guna menilai kepraktisan media *fraction fun*.

5. Evaluasi

Proses evaluasi dilakukan melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari hasil uji coba guna menarik kesimpulan mengenai tingkat

kelayakan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Studi ini dilaksanakan di SDN Lamper Tengah 01 Kota Semarang dengan melibatkan 28 peserta didik kelas II sebagai subjek. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi. Wawancara dilaksanakan kepada guru kelas guna memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Instrumen angket mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media, analisis kebutuhan guru serta peserta didik, tanggapan guru terkait media dan materi, serta respon peserta didik. Seluruh angket tersebut dipergunakan dalam menggali tanggapan pengguna terhadap media pembelajaran interaktif tersebut dirancang.

Data tersebut diperoleh dari penelitian akan dianalisis untuk melihat hasilnya, sehingga diperlukan teknik analisis data. Teknik analisis ini menggunakan skala *Likert*, yang diterapkan untuk menganalisis angket validasi dan respon. Rumus yang diterapkan guna menghitung persentase pada data yang diperoleh ialah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase diperoleh dengan skor total yang didapatkan responden dibagi dengan skor maksimal kemudian dikali 100%, sehingga didapatkan persentase jawaban responden.

Kriteria kevalidan pengembangan media interaktif *fraction fun* dapat diamati pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Interval	Kategori
1.	81-100%	Sangat Valid
2.	61-80%	Valid
3.	41-60%	Cukup Valid
4.	21-40%	Kurang Valid
5.	0-20%	Sangat Tidak Valid

(Hayanum et al., 2022)

Untuk kriteria respon guru dan respon siswa seperti tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No.	Interval	Kategori
1.	81-100%	Sangat Praktis
2.	61-80%	Praktis
3.	41-60%	Cukup Praktis
4.	21-40%	Kurang Praktis
5.	0-20%	Sangat Tidak Praktis

(Hayanum et al., 2022)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada fase analisis, dilakukan beberapa langkah seperti wawancara, analisis kebutuhan guru serta analisis kebutuhan peserta didik. Sesuai hasil wawancara bersama guru kelas II diperoleh penjelasan mengenai proses pembelajaran di kelas masih berlangsung secara pasif, karena guru cenderung menerapkan metode ceramah serta bergantung pada buku paket sebagai pokok utama. Menanggapi kondisi tersebut, guru menyatakan ketertarikannya terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif tersebut diyakini dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar. Hasil analisis kebutuhan juga mengungkapkan adanya

perbedaan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ketika pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berbasis buku. Kehadiran media pembelajaran ini memberi kesempatan penyampaian materi dilakukan secara lebih interaktif serta menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Adapun hasil angket kebutuhan siswa dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 3. Angket Kebutuhan Peserta Didik

No	Pernyataan	Jawaban
		Ya Tidak

1.	Menurut anda, apakah matematika merupakan pecahan yang sulit?	79%	21%
2.	Menurut anda, apakah materi mengenai pecahan itu sulit?	68%	32%
3.	Apakah anda menggunakan buku kurikulum merdeka sebagai sumber belajar?	100%	0%
4.	Apakah sumber belajar tersebut dapat memperoleh anda memahami materi pembelajaran?	57%	43%
5.	Apakah guru dalam mengajar sudah menggunakan media pembelajaran?	100%	0%
6.	Apakah anda sudah memahami materi mengenai pecahan dengan menggunakan media pembelajaran?	39%	61%
7.	Apakah kalian senang jika pembelajaran matematika materi pecahan dengan memanfaatkan teknologi?	96%	4%
8.	Menurut anda, apakah perlu membutuhkan media penunjang yang interaktif dan menarik untuk mempelajari	96%	4%

materi mengenai pecahan?

Pada tahap desain, media fraction fun dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi canva. Media ini memuat komponen pembelajaran berupa materi, capaian dan tujuan pembelajaran, video edukatif, serta permainan interaktif. Dalam proses perancangannya, media disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, tampilan visual yang menarik, penggunaan animasi bergerak, serta kesesuaian isi media dengan materi pengenalan pecahan, untuk menciptakan pengetahuan belajar tersebut lebih menyenangkan dan efektif. Menurut penelitian oleh (Taufik et al., 2025) penggunaan media berbasis canva menjadikan pembelajaran yang interaktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan ketertarikan siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Desain Cover Media *Fraction Fun*



Gambar 3. Desain Menu Media *Fraction Fun*



Gambar 4. Desain Video Pembelajaran Media *Fraction Fun*

Tahap pengembangan dilakukan melalui tahap validasi media serta materi oleh para ahli (validator). Ahli media menilai bahwa capaian dan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam media telah sesuai dengan materi tersebut disampaikan. Sejalan dengan penelitian oleh (Rambe et al., 2024) setelah memperoleh hasil validasi dari para ahli media dan materi, peneliti melanjutkan dengan menyempurnakan produk multimedia interaktif berbasis canva agar lebih sesuai dengan standar kelayakan dan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahasa dalam media dinilai mudah dipahami oleh peserta didik kelas II. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian bahwa isi pembelajaran telah disusun secara akurat dan sistematis. Kuis yang disertakan dalam media *fraction fun* juga dianggap mampu mendorong perkembangan kapasitas berpikir kritis oleh peserta didik.

Untuk menguji kevalidan media, dilakukan validasi oleh Validator ahli media serta ahli materi.

Tabel 4. Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor
1.	Tujuan pembelajaran	25
2.	Materi Pembelajaran	25
3.	Penyajian	30
4.	Kualitas memotivasi	13

Skor total yang didapatkan adalah 93 dari skor maksimal 95, dengan persentase 97,89%. Media tersebut dinyatakan sangat valid dan layak untuk diterapkan.

Tabel 5. Lembar Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1.	Aspek kesesuaian materi	19

2.	Aspek penyajian materi	19
3.	Aspek Kebahasaan	9

Skor yang didapatkan adalah 46 dari skor maksimal 50, dengan persentase 92%. Media tersebut dinyatakan sangat valid dan layak guna diterapkan.

Pada tahap implementasi, pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan setelah proses pengembangan diselesaikan. Pada tahap ini, media *fraction fun* digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan melibatkan respon dari guru dan peserta didik guna menilai tingkat kelayakan media tersebut.

a) Lembar Respon Guru Media

Validasi dilakukan oleh guru kelas II SDN Lamper Tengah 01 menggunakan angket berisi 10 butir pernyataan dan dikelompokkan menjadi 3 indikator penilaian seperti desain media, manfaat, dan Bahasa.

Tabel 6. Lembar Respon Guru Media

No	Indikator	Skor
1.	Desain media	28
2.	Manfaat	8
3.	Bahasa	8

Skor total yang didapatkan adalah 44 dari skor maksimal 50, dengan persentase 88%. Media tersebut dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan.

b) Lembar Respon Guru Materi

Validasi dilakukan oleh guru kelas II SDN Lamper Tengah 01 menggunakan angket berisi 10 butir pernyataan dan dikelompokkan menjadi 3 indikator penilaian seperti aspek kesesuaian materi, aspek penyajian materi, serta aspek kebahasaan.

Tabel 7. Lembar Respon Guru Materi

No	Indikator	Skor
1.	Aspek kesesuaian materi	19
2.	Aspek penyajian materi	18
3.	Aspek kebahasaan	19

Skor total yang didapatkan adalah 46 dari skor maksimal 50, dengan

persentase 92%. Media tersebut dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan

c) Lembar Respon Siswa

Angket respon peserta didik berisi 10 butir pertanyaan dan dikelompokkan menjadi 5 indikator penilaian seperti ketertarikan peserta didik pada media, kejelasan penggunaan media, kemudahan dalam pengoperasian media, tampilan pada desain, dan cara penyampaian materi.

Tabel 8. Lembar Respon Siswa

No	Indikator	Skor
1.	Ketertarikan peserta didik pada media	52
2.	Kejelasan penggunaan media	56
3.	Kemudahan dalam pengoprasian media	53
4.	Tampilan pada media	56
5.	Cara penyampaian materi	55

Skor total yang didapatkan pada respon peserta didik adalah 272 dari skor maksimal 280, dengan persentase 97,14%. Media tersebut dinyatakan sangat praktis dan layak untuk digunakan.

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan sebelumnya dengan menganalisis data hasil wawancara, angket kebutuhan, validasi dari para ahli, tanggapan guru dan siswa, serta saran

KESIMPULAN

Sesuai temuan studi yang sudah dilaksanakan, diperoleh bahwa media *fraction fun* berbasis canva pada materi pengenalan pecahan dinyatakan sangat valid serta layak untuk diterapkan pada proses kegiatan pembelajaran. Pengembangan media ini dilakukan secara sistematis melalui lima tahap pada model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari ahli media serta ahli materi menunjukkan skor kelayakan masing-masing sejumlah 97,89% dan 92%. Sementara itu, hasil angket respon guru pada media serta materi

masukannya yang diserahkan oleh validator. Hasil validasi yang dilaksanakan ahli materi serta ahli media menyebutkan bahwasanya media pembelajaran yang dikembangkan sudah mencukupi kriteria kelayakan dan validitas, baik dari aspek isi maupun kualitas gambaran visual. Tingkat validitas yang tinggi mengindikasikan bahwa suatu instrumen layak digunakan dalam proses penelitian, karena mampu memberikan data yang akurat dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas serta keandalan hasil penelitian (Fadli et al., 2023). Validator memberikan masukan untuk memeriksa kembali tautan (*hyperlink*) agar sesuai dengan tampilan yang dituju, serta menambahkan slide terakhir berisi profil pengembang media.

Pemanfaatan media *fraction fun* berbasis canva terbukti efektif dalam mendukung keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran serta meningkatkan konsentrasi mereka. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, dengan 97,14% siswa menyatakan senang mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, antusiasme peserta didik menunjukkan bahwa media ini relevan dengan kebutuhan serta karakteristik mereka. Di samping menciptakan suasana belajar yang mengasyikan dan interaktif, media ini juga terbukti efektif pada mengoptimalkan konsentrasi serta pengetahuan siswa terhadap materi pengenalan pecahan.

mendapatkan skor kevalidan masing-masing sebesar 88% dan 92%. Berdasarkan temuan tersebut, media *fraction fun* telah memenuhi standar kevalidan dan kelayakan, baik dari aspek isi materi maupun tampilan visualnya.

Uji coba yang dilakukan terhadap 28 peserta didik kelas II sekolah dasar menunjukkan bahwa 97,14% dari mereka merasa lebih antusias dan aktif selama proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media *fraction fun* mampu

menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pengenalan pecahan secara mengasyikkan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Peneliti juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan dukungannya selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada seluruh guru dan peserta

dasar. Meskipun demikian, penelitian ini hanya melibatkan 28 peserta didik kelas II di satu sekolah serta dilaksanakan dalam waktu yang singkat.

didik di SD Negeri Lamper Tengah 01 yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, apresiasi yang tulus peneliti berikan kepada orang tua dan keluarga atas doa dan semangat yang senantiasa diberikan, serta kepada rekan-rekan yang telah membantu dan mendukung selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, W. N. (2024). Development of Canva-Based Mathematics Learning Media on the Simple Fractions Concepts. *Jurnal Pendidikan Indonesia Gemilang*, 4(2), 200–210. <https://doi.org/10.52889/jpig.v4i2.440>
- Fadli, R., Hidayati, S., Cholifah, M., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Validitas dan Reliabilitas pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(3), 1734–1739. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1419>
- Feladi, V., Debora, T. P., Firanda, Y., Patrisia, K., & Sari, C. F. K. (2023). Development of Canva-based learning media for the Mathematics subject of fractional numbers. *Research in Education and Technology (REGY)*, 2(1), 42–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.62590/regy.v2i1.95>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Hayanum, R., Sari, R. P., & Nurhafidhah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning. *Katalis: Jurnal Penelitian Kimia Dan Pendidikan Kimia*, 5(2), 7–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.33059/katalis.v5i2.6970>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Lestari, M. K., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Implementasi Media Wordwall Gameshow untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika kelas 1 dalam Merdeka Belajar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(2), 117–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i2.15346>
- Lestyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan

- Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217–225.
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Nikmaturohmah, D., Kartinah, & Artharina, F. P. (2024). Pengembangan Media Kado (Kartu Domino) dalam Konteks Penggabungan dan Sisa Pada Bilangan Cacah Untuk Perkembangan Kognitif Siswa Kelas 1 SDN 2 Ringin. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 528–541. <https://doi.org/10.26877/jwp.v4i2.18858>
- Nurkhafid, R. E., Sagala, A. C. D., & Prasetyo, S. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2787–2798.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Rahmadani, D. A., Basori, M., & Sahari, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bentuk dan Fungsi Tumbuhan Untuk Kelas IV di SDN Blawe. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2021–2030.
- Rambe, Y. S., Rozi, F., Mailani, E., Sirait, A. P., & Manurung, I. F. U. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Canva pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 19 Rantau Utara T.A 2023/2024. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 8(4), 715. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.59420>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Taufik, I. M., Wakhyudin, H., & Reffiane, F. (2025). Media ICAN terhadap Creative Thinking Skills pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1), 231–240. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2524>
- Yusria, V. A., & Media, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 8(12), 123–126.