



PENGEMBANGAN DAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KEBATA (KELILING BANGUN DATAR) UNTUK KELAS V SD

Mohammad Bayu Aji Prasetyo^{1*}, Sri Cacik²

^{1*,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: batua303@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5468>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KEBATA (Keliling Bangun Datar) menggunakan canva dalam bentuk *link website* pada materi bangun datar kelas IV SD dan menganalisis tingkat validitasnya. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Uji validitas dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Penilaian validitas menggunakan teknik persentase skor dengan kriteria $\geq 81\%$ = Sangat Layak, 61–80% = Layak, 41–60% = Cukup Layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media memperoleh skor 50/50 (100%, Sangat Layak), validasi bahasa 45/50 (90%, Sangat Layak), dan validasi materi 45/50 (90%, Sangat Layak). Validator ahli media menyatakan media sudah dirancang dengan baik dan menyarankan penambahan logo universitas, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Validator ahli bahasa menyatakan media dapat digunakan dengan sedikit penambahan kejelasan warna dalam tulisan. Validator ahli materi menyarankan penambahan ciri-ciri bangun datar dan kuis yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, media pembelajaran KEBATA (Keliling Bangun Datar) dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada materi keliling bangun datar kelas V SD.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Keliling Bangun Datar, Validitas.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting meningkatkan kualitas kehidupan manusia. Setiap bangsa berusaha meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya dengan pendidikan yang bermutu, sehingga banyak negara menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas untuk semua warganya (Kemdikbud, 2022). Proses pendidikan juga untuk mengembangkan potensi individu agar mampu melangsungkan kehidupan secara utuh dan bermutu, sehingga pemerintah dan pihak lainnya menyelenggarakan program pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan kognitif, afektif, maupun psikomotor, dalam berbagai bentuk pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal (Akhmadi, 2023).

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. (Akhmadi, 2023). Maka dari itu, untuk mencapai kompetensi lulusan dan peningkatan efektivitas pembelajaran setiap satuan pendidikan tentu akan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran. Maka lembaga sekolah dituntut untuk bisa memenuhi kebutuhan pembelajaran. Seperti pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran ke seluruh mata pelajaran. Di Indonesia, matematika merupakan pelajaran yang selalu ada dari tingkat paling rendah seperti SD sampai ke perguruan tinggi bahkan di dunia kerja pun masih



menggunakan ilmu matematika. Namun lamanya belajar matematika masih belum mampu menarik minat siswa untuk terus mendalami pelajaran ini. Hal ini bisa saja terjadi karena cara yang dilakukan guru pada saat mengajar dan menyampaikan pelajaran matematika terlalu monoton yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk belajar. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Tambakrejo 2 kecamatan Rengel kabupaten Tuban salah satunya adalah cara penyampaian yang dilakukan guru masih monoton serta tanpa menggunakan media atau alat peraga lainnya.

Materi pembelajaran matematika sebenarnya ada bagian-bagian yang dapat direalistikkan sehingga lebih mudah untuk dipahami, namun pada materi-materi tersebut sering dijelaskan hanya dengan menerangkan di depan papan tulis saja. Hal ini menjadikan kurangnya pemahaman siswa dalam penguasaan materi tersebut. Konsep pembelajaran yang kurang dikuasai menjadikan potensi belajar siswa menjadi rendah, sehingga setiap kali diadakan tes kognitif menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa cenderung rendah bahkan sering dibawah standar minimal yang ada. karena itu, perlu dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar matematika dengan melibatkan audio dan visual mereka. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN Tambakrejo 2 Kecamatan Rengel, bahwa guru hanya bisa menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak karena keterbatasan guru dalam menggunakan peralatan yang ada. Sedangkan untuk materi yang bisa dikatakan urgent adalah materi keliling bangun datar, karena jika siswa tidak memahami konsep pada materi tersebut siswa akan lebih mengalami kesulitan saat berhadapan dengan materi-materi berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas maka media KEBATA bisa menjadi salah satu pertimbangan yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar. KEBATA adalah website dimana siswa dapat berinteraksi langsung sama halnya dengan aplikasi game akan tetapi KEBATA berisikan materi pelajaran matematika keliling bangun datar dengan deretan gambar yang disajikan dengan menggunakan bentuk digital yang memiliki fungsi sebagai pengantar informasi tanpa perantara. Dalam pengemasan video dapat dikombinasikan dengan animasi. Neo menyatakan (dalam Munir, 2018) animasi adalah teknologi yang dapat menampilkan gambar diam sehingga tampak menjadi hidup, sehingga tampilan dari animasi lebih bervariasi dengan menggunakan gambar bergerak yang lebih menarik dan berwarna.

Hasil wawancara tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa pada PTS (Penilaian Tengah Semester) yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di sekolah tersebut tergolong rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Berdasarkan data nilai Kelas V di SD Negeri Tambakrejo 2 ada beberapa siswa yang memperoleh nilai pada rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran sebesar 65 ada 4 anak dari 9 siswa. Hal ini membuktikan bahwa tingkat hasil belajar siswa masih rendah. (Nurdiansyah et al., 2024) salah satu komponen penting dalam pertumbuhan sumber daya manusia adalah pendidikan. Hal ini menjadi permasalahan bagi Indonesia dalam hal peningkatan standar pendidikan. Istilah "pendidikan digital" mengacu pada gagasan mengajar siswa melalui berbagai platform multimedia, seperti komputer, notebook, ponsel pintar, audio, dan grafik. Menurut Kristiawan dkk dalam (Nurdiansyah et al., 2024) menyatakan bahwa tidak ada penekanan tunggal pada satu teknologi saja dalam bidang pendidikan; sebaliknya, berbagai teknologi digunakan sesuai dengan tuntutan proses pembelajaran. Menurut Widyastono dalam (Nurdiansyah et al., 2024) untuk menciptakan desain pembelajaran yang efektif, selain perangkat lunak juga digunakan perangkat keras seperti media elektronik dan alat audio visual. Pendekatan pendidikannya cukup khas karena memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena menyediakan prosedur yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Artikel ini berfokus pada tahap



pengembangan (develop) dan pengujian kevalidan produk melalui validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan melalui wawancara guru kelas V, analisis karakteristik siswa kelas V SD, dan analisis materi bangun datar dalam kurikulum Merdeka. Tahap perancangan mencakup penyusunan desain, gambar, animasi, dan penyusunan instrumen validasi. Tahap pengembangan meliputi pembuatan media menggunakan *Godot Engine* yang dilengkapi dengan *exploration system* dan *encounter system* sebagai mekanisme inti pembelajaran.

Uji validitas dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu: (1) ahli media, Dr. Fera Dwidarti, S.Pd., M.Pd., dosen yang memiliki kompetensi di bidang pengembangan media pembelajaran; (2) ahli bahasa, Suantoko, M.Pd., dosen yang memiliki kompetensi di bidang linguistik dan keterbacaan teks; dan (3) ahli materi, Rachamalia Vinda Kusuma, M.Pd., dosen yang memiliki kompetensi di bidang matematika.

Instrumen validasi yang digunakan terdiri dari tiga lembar penilaian berbeda. Lembar validasi ahli media memuat 10 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan visual, kemudahan navigasi, kemenarikan desain, dan kemudahan dalam mengakses. Lembar validasi ahli bahasa memuat 10 butir pernyataan yang mencakup aspek keterbacaan, ejaan, ketepatan penggunaan istilah, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD. Lembar validasi ahli materi memuat 10 butir pernyataan yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajarankelengkapan materi mencakup semua jenis bangun datar, keakuratan rumus, kelengkapan materi, dan kualitas soal kuis. Teknik analisis data validitas menggunakan perhitungan persentase skor dengan rumus:

$$P = (\text{Skor Perolehan} / \text{Skor Maksimal}) \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase validitas
- Skor Perolehan = Jumlah skor yang diperoleh dari validator
- Skor Maksimal = Jumlah skor ideal yang dapat diperoleh

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Riduwan (2022) pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Persentase (%)	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Cukup Layak
21% – 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Media Pembelajaran yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah KEBATA (Keliling Bnagun Datar) yang dibangun menggunakan *Canva*. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran matematika materi keliling bangun datar bagi siswa kelas V SD. Terdapat dua fitur utama dalam media ini, yaitu: (1) CP & TP, yakni memuat tentang capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran; (2) Bangun Datar, yaitu memuat tentang keliling 7 bangun datar yang disertai dengan rumus menghitung keliling, ciri-ciri bangun datar, dan contoh soal keliling bangun datar; (3) Bangun Datar Gabungan, yaitu memuat tentang keliling bangun datar gabungan yang disertai dengan rumus menghitung keliling, dan contoh soal keliling bangun datar; dan (4) Kuis, yairu berisikan soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mengenai keliling bangun datar yang ada disekita kita.

Media pembelajaran KEBATA (Keliling Bangun Datar) dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan fitur *Canva Website* sehingga menghasilkan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif. Media ini tidak memerlukan proses instalasi aplikasi



karena dapat diakses secara langsung melalui **tautan (link) website** yang telah dipublikasikan. Pengguna hanya perlu membuka tautan tersebut menggunakan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, media KEBATA dapat digunakan secara praktis kapan saja dan di mana saja, baik dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di luar kelas.

Hasil Validasi Ahli Media

a. Validasi Ahli Media

Pada Media KEBATA (Keliling Bangun Datar) yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berisikan materi keliling bangun datar dan bangun datar gabungan untuk siswa Sekolah Dasar V yang telah dinilai oleh ahli Media adalah Dr. Fera Dwidarti, S.pd.,M.Pd penilaian kelayakan media ini dilakukan beberapa aspek, berikut :

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan cover media KEBATA (Keliling Bangun Datar)	5
2.	Kombinasi warna media KEBATA (Keliling Bangun Datar)	5
3.	Jenis dan ukuran huruf	5
4.	Kualitas gambar dan ilustrasi	5
5.	Kesesuaian navigasi tombol yang digunakan	5
6.	Animasi Media	5
7.	Kesesuaian media diakses melalui link	5
8.	Ketertarikan kuis interaktif	5
9.	Ketertataan letak (layout) pada setiap halaman	5
10.	Kesesuaian media yang disajikan dengan materi	5
Jumlah Skore		50
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

Pada table 2 Dijelaskan ahli media memberikan skor keseluruhan 50 dari 5 aspek yang dinilai. Tampilan cover media KEBATA (Keliling Bangun Datar) dengan skor 5, Kombinasi warna media KEBATA (Keliling Bangun Datar) dengan skor 5, Jenis dan ukuran huruf dengan skor 5, Kualitas gambar dan ilustrasi dengan skor 5, Kesesuaian navigasi tombol yang digunakan dengan skor 5, Animasi Media dengan skor 5, Kesesuaian media diakses melalui link dengan skor 5, Ketertarikan kuis interaktif dengan skor 5, Ketertataan letak (Layout) pada setiap halaman dengan skor 5, Kesesuaian media yang disajikan dengan materi mendapatkan skor 5, dengan presentase 100%. Pencapaian presentase tersebut termasuk kriteria sangat layak digunakan dengan sedikit penambahan saran dari ahli media.

b. Validasi Ahli Materi

Pada Media KEBATA (Keliling Bangun Datar) yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berisikan materi keliling bangun datar dan bangun datar gabungan untuk siswa Sekolah Dasar V yang telah dinilai oleh ahli Materi adalah Rachmalia Vinda Kusuma, M.Pd penilaian kelayakan media ini dilakukan beberapa aspek, berikut :

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan CP kelas V	5
2.	Kebenaran konsep keliling bangun datar	4
3.	Kejelasan penjelasan rumus	4
4.	Kesesuaian contoh soal dengan materi	5
5.	Kesesuaian bahasa dipahami	5
6.	Kesesuaian urutan penyajian materi	5
7.	Kesesuaian soal latihan dengan kemampuan siswa	4
8.	Ketertarikan materi yang mendorong keingintahuan pada Media Pembelajaran KEBATA (Keliling Bangun Datar)	5
9.	Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4



10. Kelengkapan materi mencakup semua jenis bangun datar yang diperlukan	4
Jumlah Skore	45
Presentase	90%
Kriteria	Sangat Layak

Pada table 3 Dijelaskan ahli media memberikan skor keseluruhan 50 dari 5 aspek yang dinilai. Kesesuaian materi dengan CP kelas V dengan skor 5, Kebenaran konsep keliling bangun datar dengan skor 4, Kejelasan penjelasan rumus dengan skor 4, Kesesuaian contoh soal dengan materi dengan skor 5, Kesesuaian bahasa dipahami dengan skor 5, Kesesuaian urutan penyajian materi dengan skor 5, Kesesuaian soal Latihan dengan kemampuan siswa dengan skor 4, Ketertarikan materi yang mendorong keingintahuan pada media KEBATA (Keliling Bangun Datar) dengan skor 5, Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan skor 4, Kelengkapan materi mencakup semua jenis bangun datar yang diperlukan memperoleh skor 4, dengan presentase 90%. Pencapaian presentase tersebut termasuk kriteria sangat layak digunakan dengan sedikit penambahan saran dari ahli materi.

c. Validasi Ahli Bahasa

Pada Media KEBATA (Keliling Bangun Datar) yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berisikan materi keliling bangun datar dan bangun datar gabungan untuk siswa Sekolah Dasar V yang telah dinilai oleh ahli Bahasa adalah Suantoko, M.Pd penilaian kelayakan media ini dilakukan beberapa aspek, berikut :

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Penggunaan bahasa media KEBATA (Keliling Bangun Datar) yang dikembangkan mudah dipahami	5
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5
3.	Kesesuaian kalimat yang digunakan sesuai dengfan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD	5
4.	Pengunaan istilah matematika dalam media sudah tepat	4
5.	Penulisan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
6.	Susunan kalimat dalam media pembelajaran sudah efektif	4
7.	Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi peserta didik	5
8.	Petunjuk penggunaan media KEBATA (Keliling Bangun Datar) jelas dan mudah dipahami	5
9.	Pengunaan istilah dan simbil dalam media konsisten	4
10.	Pengunaan tanda baca dalam media pembelajaran sudah tepat	4
	Jumlah Skore	45
	Presentase	90%
	Kriteria	Sangat Layak

Pada table 4 Dijelaskan ahli media memberikan skor keseluruhan 50 dari 5 aspek yang dinilai. Kesesuaian materi dengan CP kelas V dengan skor 5, Penggunaan Bahasa media KEBATA (Keliling Bangun Datar) yang dikembangkan mudah dipahami dengan skor 5, Kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda dengan skor 5, Kesesuaian kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD, dengan skor 5, Penggunaan istilah matematika dalam media sudah tepat dengan skor 4, Penulisan kata sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan skor 4, Susunan kalimat dalam media pembelajaran sudah efektif dengan skor 4. Bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi peserta didik dengan skor 5, Petunjuk penggunaan media KEBATA (Keliling Bnagun Datar) jelas dan mudah dipahami dengan skor 5, Penggunaan istilah dan symbol dalam media konsisten dengan skor 4, Penggunaan tanda baca dalam media pembelajaran sudah tepat memperoleh skor 4, dengan presentase 90%. Pencapaian presentase tersebut termasuk kriteria sangat layak digunakan dengan sedikit penambahan saran dari ahli materi.

Rekapitulasi Hasil Validasi dan Pembahasan

Rekapitulasi hasil keseluruhan uji validitas media pembelajaran berbasis *game pixel* menggunakan *Godot Engine* disajikan pada Tabel 5 berikut.



Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas

No	Aspek Validasi	Validator	Skor	Persentase	Kategori
1	Validasi Media	Dr. Fera Dwidarti, S.Pd., M.Pd.	50/50	100%	Sangat Layak
2	Validasi Bahasa	Suantoko, M.Pd.	45/50	90%	Sangat Layak
3	Validasi Materi	Rachmalia Vinda Kusuma, M.Pd.	45/50	90%	Sangat Layak
Rata-rata				93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata persentase validitas dari ketiga aspek adalah 93,33% dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game pixel* menggunakan *Godot Engine* telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dari ketiga dimensi validitas: tampilan dan fungsi media, keterbacaan bahasa, serta kebenaran dan kecukupan materi.

Tingginya persentase validasi media (100%) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai platform pengembangan media KEBATA (Keliling Bangun Datar) merupakan pilihan yang tepat. Canva memungkinkan pengembang untuk menyusun tampilan media yang menarik, interaktif, dan mudah diakses melalui tautan (link) website tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Dengan demikian, guru dan peserta didik dapat mengakses media KEBATA secara fleksibel menggunakan berbagai perangkat, seperti laptop, komputer, maupun telepon pintar yang terhubung dengan internet. Kemudahan akses tersebut mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih praktis dan efektif, sehingga media dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas.

Tingginya persentase validasi bahasa (95%) menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media KEBATA telah sesuai dengan karakteristik perkembangan bahasa peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Kalimat-kalimat yang digunakan dalam petunjuk penggunaan, materi, maupun soal disusun dengan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menyampaikan informasi secara jelas sehingga pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Adanya beberapa masukan dari validator terkait penyempurnaan redaksi menjadi dasar revisi agar penggunaan bahasa dalam media semakin efektif dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Persentase validasi materi (95%) menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media KEBATA telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi keliling bangun datar dan keliling bangun datar gabungan. Penyajian materi, contoh soal, latihan, serta kuis dalam media dirancang secara sistematis sehingga mampu membantu peserta didik memahami konsep keliling bangun datar secara bertahap. Selain itu, integrasi materi ke dalam media berbasis Canva yang dapat diakses melalui website tidak hanya memudahkan penyampaian informasi, tetapi juga meningkatkan interaksi peserta didik dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan rekomendasi UNESCO (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital akan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran apabila diintegrasikan secara tepat dengan tujuan pedagogis dan kebutuhan peserta didik.

Validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kaidah kebahasaan yang digunakan. Beberapa penelitian pengembangan media pembelajaran digital menunjukkan bahwa produk yang memperoleh penilaian tinggi pada ketiga aspek tersebut cenderung dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *game pixel* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba kepada siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran KEBATA (Keliling Bangun Datar) menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan berhasil memenuhi tujuan penelitian, yaitu menghasilkan media pembelajaran digital yang layak digunakan pada materi keliling bangun datar dan keliling bangun datar gabungan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media KEBATA dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan dipublikasikan



melalui fitur Canva Website sehingga dapat diakses secara praktis melalui tautan (link) website menggunakan berbagai perangkat yang terhubung dengan internet.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran KEBATA memperoleh persentase sebesar 100% dari ahli media dengan kategori **Sangat Layak**, 90% dari ahli materi dengan kategori **Sangat Layak**, dan 90% dari ahli bahasa dengan kategori **Sangat Layak**. Rata-rata keseluruhan hasil validasi mencapai 93,33% sehingga media pembelajaran KEBATA dinyatakan memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi keliling bangun datar kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran KEBATA memiliki keunggulan berupa tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, penyajian materi yang sistematis, serta kemudahan akses melalui website tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Oleh karena itu, media KEBATA dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung proses pembelajaran matematika agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.
- Riduwan, M. B. A. (2022). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian.
- Akhmadi, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di Madrasah Ibtidaiyah. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 11(1), 33–44. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v11i1.310>
- Nurdiansyah, F. O., Sukrawan, Y., & Permana, T. (2024). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB LYNK.ID MELALUI QUICK RESPONSE CODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI WIPER DAN WASHER. In *ATIKANOTO: Journal of Automotive Engineering Education* (Vol. 1, Number 2).