

ABSTRAK

Hana Apriliana, 1222090064 (2026) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Geometrix* Berbasis Canva Pada Materi Bangun Ruang Dalam Mata Pelajaran Matematika Fase A Kelas 2 di MIN 2 Kota Bandung”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi siswa dan hambatan spasial dalam memahami konsep geometri yang abstrak. Di MIN 2 Kota Bandung, pembelajaran Matematika kelas 2 masih bersifat konvensional dan minim media inovatif, sehingga aktivitas serta pemahaman konsep bangun ruang siswa kurang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif *Geometrix*, mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran interaktif *Geometrix*, dan mengetahui kepraktisan media berdasarkan respons siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Geometrix* berbasis Canva pada materi bangun ruang Matematika Fase A kelas 2.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah campuran (*mixed-methods*) menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Prosedur pengembangan produk menerapkan model instruksional ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur dengan guru kelas, serta penyebaran angket berupa angket validasi ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan angket respons siswa untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran setelah digunakan.

Media pembelajaran interaktif *Geometrix* dikembangkan menggunakan Canva dengan mengintegrasikan visualisasi objek konkret, jaring-jaring bangun ruang, lagu materi, dan kuis interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan kriteria "Sangat Layak" pada seluruh aspek, yaitu aspek materi 100%, bahasa 96%, dan media 89%. Selanjutnya, hasil uji coba kepraktisan memperoleh kriteria "Sangat Praktis", dengan capaian sebesar 98,5% pada kelompok kecil dan 97% pada kelompok besar.

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Geometrix* berbasis Canva sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran geometri di madrasah ibtidaiyah. Media inovatif ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa di kelas serta mentransformasikan konsep matematika yang abstrak menjadi visualisasi konkret yang adaptif. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sekaligus menginspirasi para guru dalam meningkatkan kompetensi di bidang teknologi digital.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Geometrix*, Canva, Bangun Ruang, ADDIE