

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**



*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Tadris Matematika*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
Oleh:  
**LISDA LUBIS**  
**NIM. 2250500019**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**



**TESIS**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)  
Program Studi Tadris Matematika*

Oleh:

**LISDA LUBIS**  
NIM. 2250500019



**Pembimbing I**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

Dr. Ahmad Nizar Rangkti, S.Si., M.Pd  
NIP. 19800413 200604 1 002

**Pembimbing II**

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd  
NIP. 19700708 200501 1 004

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA  
PASCASARJANA MAGISTER PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEH  
ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2024**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang. Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile(0634) 24022

Hal: Tesis  
An. Lisda Lubis

Padangsidimpuan, - 05 - 2024

Kepada Yth. Direktur Pascasarjana  
Program Magister  
di-  
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis an. Lisda Lubis yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Purgarutan Julu*, maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Magister Pendidikan dalam bidang Tadris Matematika pada Pascasarjana Program Magister.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan tesis ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I

**Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S. Si., M.Pd**  
NIP. 19800413 200604 1 002

PEMBIMBING II

**Dr. Suparui, S.Si., M.Pd**  
NIP. 19700708 200501 1 004

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisda Lubis

NIM : 2250500019

Program Studi : Tadris Matematika

Pascasarjana : Program Magister

Judul Tesis : *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu*

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, Mei 2024

Saya yang menyatakan,



**Lisda Lubis**  
NIM. 2250500019

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisda Lubis  
NIM : 2250500019  
Program Studi : Tadris Matematika  
Pascasarjana : Program Magister  
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu*". Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada Tanggal : Mei 2024  
Saya yang menyatakan,







**Lisda Lubis**  
NIM. 2250500019



DEWAN PENGUJI  
SEMINAR SIDANG MUNAQSAH TESIS

Nama : Lisda Lubis  
NIM : 2250500019  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. Ketua/ Penguji Keilmuan Matematika	
2.	Dr. Anita Adinda, M.Pd. Sekretaris/ Penguji Isi dan Bahasa	
4.	Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. Anggota/ Penguji Umum	
4.	Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. Anggota/ Penguji Utama	

Pelaksanaan Seminar Sidang Munaqasah Tesis  
di : Padangsidempuan  
Tanggal : 25 Mei 2024  
Pukul : 14.00 WIB  
Hasil/Nilai : 84(A)





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile(0634) 24022

**PENGESAHAN**

Nomor: 465/UN.28/AL/PP.00.9/06/2024

JUDUL TESIS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI  
PECAHAN DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN  
JULU  
NAMA : LISDA LUBIS  
NIM : 2250500019

Telah dapat diterima untuk memenuhi  
Syarat dalam memperoleh gelar  
Magister Pendidikan dalam Bidang Tadris Matematika

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN, 4 Juni 2024  
Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL  
NIP. 194807042000031003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
UPT. BAHASA

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kode Pos 22733

Telepon. 0634.22080 Faximile 0634 24022

Website : <https://www.uinsyahada.ac.id>

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

B-*dg* /Un.28/J.2/PP.00.9/06/2024

Kepala Unit Pelaksana Teknis Bahasa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan ini menerangkan bahwa abstraksi mahasiswa :

Nama : LISDA LUBIS  
NIM : 2250500019  
Program Studi : Tadris Matematika, Pascasarjana  
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
Padangsidimpuan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis Canva Pada Materi Pecahan di SD Negeri  
100316 Pargarutan Julu

Telah divalidasi dan dinyatakan telah selesai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
Padangsidimpuan, 6 Juni 2024  
Kepala UPT. Bahasa,



Dr. Eka Sustris Harida, M.Pd  
NIP. 19750917 200312 2 002

## ABSTRAK

**Nama** : Lisda Lubis  
**NIM** : 2250500019  
**Judul Tesis** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini didasarkan pada observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, yang menemukan bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk materi pecahan di Sekolah Dasar belum tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi pecahan. Latar belakang penelitian ini adalah adanya kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pecahan di Sekolah Dasar melalui media yang lebih menarik dan interaktif.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan/*Research and Development (R&D)* yaitu: 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan format produk awal, 4) Uji coba awal, 5) Revisi produk, 6) Uji coba lapangan, 7) Revisi produk, 8) Uji lapangan, 9) Revisi produk akhir, 10) Diseminasi dan Implementasi.

Analisis data validasi media dilakukan melalui lima komponen, yaitu materi, keterkaitan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum, akurasi materi, penyajian pembelajaran, dan komunikatif serta interaktif. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sangat valid, dengan persentase kevalidan mencapai 88%. Uji praktikalitas media dilakukan dengan melibatkan guru dan siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa, dengan persentase kepraktisan mencapai 90% untuk guru dan 94% untuk siswa. Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan melalui eksperimen perbandingan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa yang tidak menggunakannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *one sample t-test* yang menunjukkan  $t_{hitung} 6,91 > t_{tabel} 2,06$  pada tingkat signifikansi 0,05. Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa yang menggunakan media ini juga lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan solusi efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah teruji validitasnya, kepraktisannya, dan keefektifannya. Media ini terbukti sangat efektif dalam mendukung pembelajaran matematika, terutama pada materi pecahan.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* tidak hanya bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Penelitian ini mendukung upaya inovasi dan peningkatan efektivitas pembelajaran di era digital, memperkaya literatur pendidikan, dan menyediakan panduan inovatif bagi pengembangan pembelajaran matematika.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Pecahan, Pembelajaran Matematika, Penelitian & Pengembangan

## ABSTRACT

**Name** : *Lisda Lubis*  
**NIM** : *2250500019*  
**Thesis Title** : *The Development of Canva-based Interactive Learning Media on Fractional Number Materials at SD Negeri 100316 Pargarutan Julu*

Canva based interactive learning media development is basically based on preliminary observations carried out by researchers, who discovered that learning media that take advantage of advances in information and communication technology (ICT) for fractional number materials in elementary schools are not yet available. This research aims to develop Canva-based interactive learning media for fraction materials. The reason behind this research is the need to increase the effectiveness of learning fractions in elementary schools through more interesting and interactive media.

The research method used is research and development (R&D), which is: 1) Initial research and information gathering, 2) Planning, 3) Development of initial product format, 4) Initial trial, 5) Product revision, 6) Field trial, 7) Product revision, 8) Field test, 9) Final product revision, 10) Dissemination and Implementation.

Analysis of media validation data was carried out through five components, namely material, relevance of competency standards/basic competencies/ curriculum, material accuracy, learning presentation, and communicative and interactive. Results show that Canva-based interactive learning media is very valid, with a validity percentage reaching 88%. The test of media practicality was conducted by involving teachers and students. It shows that this media is very applicable for teachers and students, with the percentage of reaching 90% for teachers and 94% for students. In addition, the effectiveness test was conducted through a comparison experiment between students who used Canva-based interactive learning media and students who did not use it. This was proven by the results of the one sample t-test which showed  $t\text{-count } 6.91 > t\text{-table } 2.06$  at a significance level of 0.05. The mean score of the students' understanding on this material is also higher than those of the students who do not use canva-based interactive learning media.

The development of Canva-based interactive learning media is an effective solution to improve understanding of fraction concepts in grade III elementary school students. In this research, Canva-based interactive learning media has been tested for validity, practicality, and effectiveness. The media proved to be very effective in encouraging mathematics learning, especially on fractional number materials.

Thus, the development of Canva-based interactive learning media is not only beneficial for students, teachers and schools, but also makes a significant contribution to improve the overall quality of education. This research promotes innovation and enhances the effectiveness of learning in the digital era, enriches educational literature, and provides innovative guidance for the development of mathematics learning.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Canva, Fractions, Maths Learning, Research & Develop*

## خلاصة البحث

الاسم : ليسدا لوبيس  
رقم التسجيل : 2250500019  
عنوان البحث : تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على  
تطبيق كانفا  
على مادة الكسر في مدرسة الابتدائية الحكومية 100316  
بارجاروتان جولو

يعتمد تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على تطبيق كانفا على الملاحظة الأولية التي قدمتها الباحثة، أن الوسائط التعليمية التي تستخدم التقدم في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات للمواد الكسرية في المدارس الابتدائية ليست متاحة بعد. فيهدف هذا البحث إلى تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على تطبيق كانفا للمواد الكسرية. أما خلفية هذا البحث هي الحاجة إلى زيادة فعالية تعلم الكسور في المدرسة الابتدائية من خلال وسائل الإعلام الأكثر إثارة للاهتمام والتفاعلية.

كانت طريقة البحث المستخدمة هي البحث والتطوير، وهي: (1) البحث وجمع المعلومات الأولية، (2) التخطيط، (3) تطوير شكل المنتج الأولي، (4) التجارب الأولية، (5) مراجعة المنتج، (6) التجربة الميدانية الاختبارية، (7) مراجعة المنتج، (8) الاختبار الميداني، (9) المراجعة النهائية للمنتج، (10) النشر والتنفيذ.

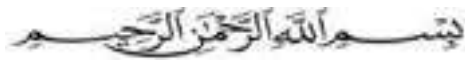
يتم إجراء تحليل بيانات التحقق من صحة الوسائط من خلال خمسة مكونات، وهي المادة، والارتباط بمعايير الكفاءات الأساسية/المناهج الدراسية، ودقة المواد، وعرض التعلم، والتواصل والتفاعل. أظهرت النتائج أن الوسائط التعليمية التفاعلية المبنية على تطبيق كانفا صالحة للغاية، حيث تصل نسبة صلاحيتها إلى 88%. تم إجراء اختبار التطبيق العملي لوسائل الإعلام من خلال إشراك المدرسين والتلاميذ. وأظهرت النتائج أن هذه الوسائط عملية جداً للاستخدام من قبل المدرسين والتلاميذ، حيث وصلت نسبة التطبيق العملي إلى 90% للمدرسين و94% للتلاميذ. بعد ذلك، تم إجراء اختبار الفعالية من خلال تجارب مقارنة بين

التلاميذ الذين استخدموا الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على تطبيق كانفا و الذين لم يستخدموها. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج اختبار-ت للعيننة الواحدة والتي أظهرت ت-عدد 6.91 > ت-جدول 2.06 عند مستوى دلالة 0.05. كما أن متوسط درجات فهم مفهوم الكسور للتلاميذ الذين يستخدمون هذه الوسيلة أعلى أيضاً من هؤلاء الذين لا يستخدمونها . يعد تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية المعتمدة على تطبيق كانفا حلاً فعالاً لزيادة فهم مفهوم الكسور لدى تلاميذ الصف الثالث للمدرسة الابتدائية. ينتج هذا البحث وسائط تعليمية تفاعلية قائمة على كانفا والتي تم اختبارها للتأكد من صحتها وفعاليتها وفعاليتها. وقد أثبتت هذه الوسيلة فعاليتها الكبيرة في دعم تعلم الرياضيات، وخاصة الكسور. وبالتالي، فإن تطوير الوسائط التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا ليس مفيداً للتلاميذ والمدرسين والمدرسة فحسب، بل يسهم أيضاً بشكل كبير في تحسين الجودة الشاملة للتعليم. يدعم هذا البحث جهود الابتكار وزيادة فعالية التعلم في العصر الرقمي، ويثري الأدبيات التربوية، ويقدم إرشادات مبتكرة لتطوير تعلم الرياضيات.

**الكلمات المفتاحية:** الوسائط التعليمية التفاعلية، كانفا، الكسور، تعلم الرياضيات، البحث والتطوير

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala berkat dan karunia-Nya yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, hal itu didasari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis, semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan tesis ini, penulis banyak mendapatkan pelajaran, dukungan motivasi/bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan tesis ini.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada orang yang penulis hormati. Dalam kesempatan baik ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd selaku Pembimbing I (Isi) yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku Pembimbing II (Metodologi) yang telah banyak memberikan ilmu dan bimbingan serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan tesis ini sekaligus selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

4. Bapak Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL selaku Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Dr. Zulhingga, S.Ag, M.Pd, selaku Wakil Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Ibu Dr. Anita Adinda, S.Si., M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pascasarjana Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
7. Bapak Henra Saputra, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli materi matematika dan memberikan saran kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
8. Bapak Endy Zunaedy Pasaribu, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli materi matematika dan memberikan saran kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
9. Bapak Muhammad Syahril Harahap, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator ahli materi matematika dan memberikan saran kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
10. Bapak Andang Suhendi, SS, MA yang telah bersedia menjadi validator ahli bahasa dan memberikan sarana kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
11. Bapak Dr. Habib Rahmansyah, S.Pd.I. M.Hum yang telah bersedia menjadi validator ahli bahasa dan memberikan sarana kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.

12. Ibu Gabby Maureen Pricilia, S.Pd. M.Hum yang telah bersedia menjadi validator ahli bahasa dan memberikan sarana kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
13. Bapak Jainal Abidin, M.Si yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan memberikan sarana kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
14. Bapak Aris Munandar Harahap, M.Kom yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan memberikan sarana kepada penulis dalam memvalidasi media pembelajaran.
15. Bapak/Ibu Dosen Pascasarjana Program Magister Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah banyak membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
16. Kepada Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Pascasarjana Program Magister Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
17. Ibu Mersisari Panjaitan, S.Pd.SD.M.M selaku Kepala Sekolah SD Negeri 100316 Pargarutan Julu yang telah banyak membantu dan memberi informasi.
18. Ibu Nurliana Siregar, S.Pd selaku guru SD Negeri 100316 Pargarutan Julu yang telah banyak membantu dan memberi informasi.
19. Ibu Dessy Arlina, S.Pd selaku guru SD Negeri 100305 Sijungkang yang telah banyak membantu dan memberi informasi.
20. Ayahanda (Alm. Abd. Jalil Lubis) dan Ibunda Afridah selaku orang tua saya yang saya cintai dan sayangi, yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada penulis selama penyusunan tesis ini.

21. Kepada Suamiku tercinta Jum'at Aswin, S.H yang selalu mendukung penulis terutama untuk terus bersemangat dalam menuntut ilmu, Semoga Allah memberikan kesehatan dan melimpahkan rejeki. Amiiin.
22. Kepada anakku tercinta Reyhan dan Rafly yang mengiklaskan ibu dalam menyelesaikan pendidikan.
23. Teman-teman seperjuangan yang sama-sama merasakan apa yang penulis rasakan.
24. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dorongan, motivasi, kritikan dan nasehatnya selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini jauh dari sempurna, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Oleh karena itu, penulis berharap atas saran dan kritik yang bersifat membantu dari pembaca. Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan tesis ini dapat tercapai dengan yang diharapkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN, Mei 2024  
Penulis

Lisda Lubis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	12
C. Batasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Penelitian .....	13
F. Manfaat Penelitian .....	13
G. Spesifikasi Produk.....	14
H. Definisi Operasional.....	15
I. Sistematika Pembahasan .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>18</b>
A. Kajian Teori .....	18
1. Media Pembelajaran Interaktif .....	18
2. Aplikasi <i>Canva</i> .....	24
3. Pecahan .....	31
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>39</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
B. Jenis Penelitian.....	39
C. Model Pengembangan .....	40
D. Prosedur Pengembangan .....	41
D. Uji Coba Produk.....	43
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Analisis Data .....	58
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>67</b>
<b>A. Tahapan Pengembangan Produk</b> .....	<b>67</b>
1. Penelitian Dan Pengumpulan Data .....	67

2.	Perencanaan.....	69
3.	Pengembangan Produk Awal.....	73
4.	Uji Coba Lapangan Awal.....	78
5.	Revisi Uji coba Produk Awal .....	79
6.	Uji Coba Lapangan .....	83
7.	Revisi Produk .....	85
8.	Uji lapangan .....	85
9.	Revisi Produk Akhir .....	85
<b>B.</b>	<b>Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>85</b>
1.	Validasi Ahli Materi .....	86
2.	Validasi Ahli Bahasa .....	88
3.	Validasi Ahli Media/ICT .....	89
4.	Uji Praktisi.....	91
5.	Uji Keefektifan .....	94
<b>C.</b>	<b>Pembahasan Penelitian .....</b>	<b>102</b>
<b>D.</b>	<b>Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>105</b>
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>107</b>
A.	Kesimpulan .....	107
B.	Implikasi Penelitian.....	108
C.	Saran.....	108

**DAFTAR PUSTAKA**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Persamaan Perbedaan dan Kajian Penelitian yang Relevan .....	47
Tabel III. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Pra-penelitian.....	47
Tabel III. 2 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Guru.....	50
Tabel III. 3 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	51
Tabel III. 4 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Materi .....	52
Tabel III. 5 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media.....	53
Tabel III. 6 Kisi-kisi Angket Uji Praktisi.....	54
Tabel III. 7 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Guru .....	56
Tabel III. 8 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Siswa.....	57
Tabel III. 9 Kriteria Kevalidan Suatu Produk .....	60
Tabel III. 10 Kriteria Kepraktisan Suatu Produk.....	62
Tabel III. 11 Kriteria Tingkat N Gain .....	66
Tabel IV. 1 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar .....	84
Tabel IV. 2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	87
Tabel IV. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa .....	89
Tabel IV. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Media/IT .....	90
Tabel IV. 5 Data Hasil Validasi Media.....	91
Tabel IV. 6 Uji N-Gain Pretest-Posttest.....	102

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I. 1 Hasil Studi Pendahuluan Siswa.....	10
Gambar II. 1 Login/Masuk Aplikasi <i>Canva</i> .....	28
Gambar II. 2 Membuat Video Aplikasi <i>Canva</i> .....	29
Gambar II. 3 Template Video Aplikasi <i>Canva</i> .....	29
Gambar II. 4 Editing Video Aplikasi <i>Canva</i> .....	30
Gambar II. 5 Menyimpan Video Aplikasi.....	30
Gambar II. 6 Alur Kerangka Berfikir .....	38
Gambar III. 1 Bagan Analisis Data.....	58
Gambar IV. 1 Halaman Intro.....	74
Gambar IV. 2 Halaman Judul.....	74
Gambar IV. 3 Petunjuk Pengguna .....	75
Gambar IV. 4 Halaman Menu Utama .....	75
Gambar IV. 5 Halaman Menu Materi .....	76
Gambar IV. 6 Halaman Evaluasi .....	76
Gambar IV. 7 Halaman Notifikasi Jawaban Benar .....	77
Gambar IV. 8 Halaman Notifikasi Jawaban Salah .....	77
Gambar IV. 9 Halaman Profil .....	78
Gambar IV. 10 Hasil Uji Coba Awal.....	79
Gambar IV. 11 Tampilan Halaman Materi Sebelum Revisi .....	80
Gambar IV. 12 Tampilan Halaman Materi Sesudah Revisi.....	80
Gambar IV. 13 Tampilan Halaman Isi Materi Sebelum Revisi .....	81
Gambar IV. 14 Tampilan Halaman Isi Materi Sesudah Revisi .....	82
Gambar IV. 15 Tampilan Halaman Judul Sebelum Revisi.....	82
Gambar IV. 16 Tampilan Halaman Judul Sesudah Revisi.....	83
Gambar IV. 17 Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi.....	92
Gambar IV. 18 Kritik dan Saran oleh Ahli Praktisi.....	93
Gambar IV. 19 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen .....	95
Gambar IV. 20 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	96
Gambar IV. 21 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol .....	97
Gambar IV. 22 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	97
Gambar IV. 23 Rata-rata pre-test post-test kelas eksperimen dan kontrol .....	98
Gambar IV. 24 Varians .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Persetujuan Judul Tesis
2. Surat Penunjukan Pembimbing Tesis
3. Surat Kesiapan Membimbing Tesis
4. Surat Mohon Izin Riset
5. Surat Keterangan Balasan Riset
6. Lembar Hasil Observasi
7. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Guru
8. Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa
9. Lembar Validasi Oleh Ahli Materi
10. Lembar Validasi Oleh Ahli Bahasa
11. Lembar Validasi Oleh Ahli Media/ICT
12. Lembar Validasi Uji Praktisi
13. Lembar Angket Respon Siswa
14. Lembar Soal Siswa
15. Lembar Kunci Jawaban Soal
16. Lembar Jawaban Siswa Kelas Kontrol
17. Lembar Jawaban Siswa Kelas Eksperimen
18. Rekapitulasi Nilai
19. Dokumentasi Kegiatan Penelitian
20. Tabel Uji “t”

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha atau kegiatan yang dijalankan secara teratur dan terencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan.<sup>1</sup> Dalam konteks pendidikan, penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan interaktif.<sup>2</sup> Salah satu media pembelajaran yang semakin populer digunakan adalah media berbasis digital, di mana teknologi memainkan peran kunci dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif.

Kemajuan teknologi saat ini sudah menyatu dengan kehidupan masyarakat dan pengaruhnya pun dari masa ke masa berbeda-beda berdasarkan pada kecanggihannya, sehingga semua kejadian yang terjadi di dunia ini atau informasi apapun langsung tersebar melalui internet yang tanpa batas.<sup>3</sup> Guru merupakan salah satu faktor dominan yang menentukan tingkat keberhasilan anak didik dalam melakukan transformasi ilmu pengetahuan dan teknologi

---

<sup>1</sup> Anita Adinda, "Kecerdasan Emosional Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains IV* (2017): 117–31.

<sup>2</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, "Pembelajaran Berbasis Riset Di Perguruan Tinggi," *Batusangkar International Conference*, no. October 2016 (2016): 141–52.

<sup>3</sup> Nurlaila Suci Rahayu Rais, Maik Jovial Dien, and Albert y dien, "Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial," *Jurnal Mozaik* 10 (2018): 61–71.

serta internalisasi etika dan moral serta nilai – nilai agama.<sup>4</sup> Dalam proses pembelajaran, peran guru diharapkan dapat menginspirasi dan memicu kemampuan kreatif dan inovatif siswa. Tujuannya adalah agar siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut untuk menghadapi berbagai tantangan yang terus berubah di masa depan. Guna meningkatkan mutu pendidikan serta mengangkat mutu sumber daya manusia di Indonesia khususnya para guru melalui penyempurnaan bahan ajar yang digunakan saat disampaikan kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi.<sup>5</sup> Menurut Anita Adinda, kemajuan teknologi yang cepat dan berkembang telah menciptakan inovasi-inovasi baru berbasis IT di berbagai sektor.<sup>6</sup>

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya untuk memperoleh hasil maksimal.<sup>7</sup> Sebagaimana Nursayani Maru'ao menjelaskan bahwa inovasi pembelajaran adalah pembelajaran yang menggunakan ide atau teknik/metode yang baru untuk

<sup>4</sup> Zulhimma, “Eksistensi Etika Profesi Keguruan Dalam Dunia Pendidikan,” *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 1, no. 01 (2013): 97–110.

<sup>5</sup> S Suparni, “Peran Guru Dalam Penggunaan Aplikasi QR Code Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MI Kecamatan Wangon,” *Prosiding Seminar Internasional ...*, 2020, 135–43, <http://digital.library.ump.ac.id/820/%0Ahttp://digital.library.ump.ac.id/820/2/15>. Full Paper - Suparni.pdf.

<sup>6</sup> Y.L Anita, Adinda, Almira, Amir, “Jurnal Pendidikan : Seroja ISSN : 2961-9408 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Jurnal Pendidikan : Seroja ISSN : 2961-9408 2023 , Vol 2 No 5” 2, no. 5 (2023).

<sup>7</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, “Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2014): 1–13, <http://194.31.53.129/index.php/LGR/article/viewFile/209/190>.

melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar yang diinginkan.<sup>8</sup> Inovasi dalam pendidikan memberikan sejumlah keunggulan dan juga merupakan metode baru dalam menjalankan berbagai kegiatan manusia. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting. Seorang guru tidak hanya sebagai pembimbing, pendidik, tetapi juga harus dapat membina siswa dalam upaya meningkatkan kualitas belajar siswa.<sup>9</sup> Guru sebagai pendidik profesional, bertugas mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih dan mengevaluasi siswa.<sup>10</sup> Namun, dalam realitas dunia pendidikan, seringkali kita menyaksikan bahwa praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru cenderung menjadi monoton, suasana kelas menjadi pasif, dan interaksi cenderung bersifat verbal, di mana siswa hanya menerima instruksi dari guru melalui ucapan lisan.

Secara sederhana situasi pengajaran semacam ini dapat disajikan dengan duduk, mendengarkan, mencatat, dan mengingat. Untuk mengatasi kondisi tersebut, seorang guru perlu memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Karena, salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).<sup>11</sup> Terlebih lagi, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merangsang semua indra.

---

<sup>8</sup> Nursayani Maru'ao, "Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris," - 14, no. 2 (2020): 221-30, <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v14i2.622>.

<sup>9</sup> Suparni Suparni, "Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Bagi Anak Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah," *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 6, no. 02 (2018): 45, <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1273>.

<sup>10</sup> Arifimiboy, *Microteaching Model Tadaluring* (Ponorogo: Wade Group, 2019). hlm. 15-16

<sup>11</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016). hlm. 10.

Hakikat pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).<sup>12</sup> Oleh karena itu, sebelum guru menggunakan media pembelajaran, mereka perlu memiliki pengetahuan tentang penggunaan media tersebut, karena banyak guru yang kurang familiar dengan media pembelajaran. Guru diharapkan memiliki akses ke media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran dapat berperan penting dalam membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media belajar sangat menarik dan efektif sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan gairah belajar siswa.<sup>13</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>14</sup> Media adalah suatu komponen penentu yang dibutuhkan sebagai sarana penghubung antara guru dan siswa untuk memaparkan materi pelajaran. Media pembelajaran sangat berdampak pada indra dan lebih bisa mendukung membantu pemahaman siswa terhadap materi

---

<sup>12</sup> Hamzah Pagarra., *Media Pembelajaran*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), hlm. 3.

<sup>13</sup> Giri Indra Kharisma, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Memahami Teks Prosedural," *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (2019): 1–9, <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i1.147>.

<sup>14</sup> Gunawan, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Pers, 2019). hlm. 37.

pembelajaran.<sup>15</sup> Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.<sup>16</sup> Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif.<sup>17</sup>

Media pembelajaran interaktif adalah fitur yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti gambar, video, animasi, dan audio menjadi satu entitas yang memungkinkan pengguna aplikasi untuk berinteraksi. Menurut Muhammad Akhyar, dkk, media pembelajaran yang digunakan dalam rangka untuk berkomunikasi dan interaksi kepada guru oleh siswa dalam proses pembelajaran. Semakin baik komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, maka akan semakin cepat tujuan pembelajaran akan tercapai.<sup>18</sup> Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya untuk menyajikan konten dengan tampilan yang menarik, menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, animasi, dan audio. Dari tampilan tersebut dapat mengurangi rasa jenuh siswa yang disebabkan oleh pembelajaran yang membosankan, maka siswa atau murid lebih tertarik dalam mengamati materi atau pembelajaran

---

<sup>15</sup> Ima Mulyawati and Kowiyah Kowiyah, "Pembelajaran Matematika Dan IPA Guru SD Melalui Media Pembelajaran Visual," *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 247, <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1652>.

<sup>16</sup> Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021). hlm. 33.

<sup>17</sup> Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1325–34, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.

<sup>18</sup> Muhammad Akhyar, Susanti Sufyadi, and Zaudah Cyly Arrum Dalu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Add on Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajarsiswa Kelas Vii Di Smp Mata Pelajaran Ipa Materi Kelompok Hewan," *J-Instech* 4, no. 1 (2023): 74–81.

yang diberikan.<sup>19</sup> Saat ini sudah banyak media pembelajaran interaktif berbasis website yang sudah digunakan oleh guru karena bisa digunakan secara online dan mampu menghantarkan pesan kepada siswa.<sup>20</sup>

Hasil berbagai penelitian tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut memiliki dampak positif dalam proses belajar. Media pembelajaran, terutama sebagai alat peraga, menjadi sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata masyarakat. Dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kebutuhan masyarakat, peralatan praktis perlu dihadirkan di depan siswa. Jika tidak ada media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, maka membuat media pembelajaran sendiri menjadi pilihan yang bijak. Untuk mengembangkan media pembelajaran, sumber referensi dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk pengalaman pribadi, pengetahuan, atau informasi dari narasumber yang berkompeten, seperti ahli atau rekan sejawat. Namun, seringkali guru menganggap hal ini sebagai tantangan yang sulit.

Dalam setiap proses pembelajaran dalam konteks pendidikan, media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting. Salah satu aplikasi yang telah muncul dalam dunia teknologi adalah *Canva*, yang didirikan pada tanggal 1 Januari 2012. Pada tahun pertamanya, *Canva* mencatatkan jumlah pengguna

---

<sup>19</sup> Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8, <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.

<sup>20</sup> Julsyam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.

sebanyak 750.000 orang.<sup>21</sup> Seiring jalannya waktu, Desember 2019, *Canva* meresmikan *Canva for Education*, sebuah produk gratis yang ditujukan untuk sekolah dan institusi pendidikan yang bertujuan untuk memfasilitasi antara murid dan guru.

*Canva* merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, *fitur-fitur*, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya.<sup>22</sup> *Canva* sebuah platform desain online yang menyediakan berbagai alat untuk membuat berbagai jenis konten, termasuk presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan banyak lainnya. Aplikasi *Canva* juga menyediakan berbagai jenis *template* presentasi, seperti presentasi dengan fokus kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sebagainya. *Canva* memiliki dua jenis layanan, yaitu versi gratis dan berbayar. Selain itu, pengguna juga bisa membayar produk secara fisik untuk cetak dan dikirimkan.<sup>23</sup> Salah satu aplikasi online yang gratis dan menawarkan banyak *template* adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan *desain grafis*.<sup>24</sup> *Canva* merupakan aplikasi

---

<sup>21</sup> Campbell, Rebekah, *The Problem With Going Into Business With a Friend*. (The New York Times: 2021).

<sup>22</sup> Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, “Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru,” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.

<sup>23</sup> Castles, Angela, *Canva Gets Physical with ‘Canva Print’ to Cement US Foothold*. (Smart Company: 2021).

<sup>24</sup> Muhammad Sholeh, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti, “Penggunaan Aplikasi *Canva* Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2020): 430, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.

berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, *fitur* dan kategori yang diberikan di dalamnya.<sup>25</sup>

Menurut Ahmad Nizar Rangkuti, pembelajaran matematika merupakan suatu bagian dari sistem pendidikan nasional yang memberikan kontribusi penting dalam pembentukan karakter siswa.<sup>26</sup> Menurut Eka Anjarwati dan Suparni, matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dapat merubah pola pikir manusia sampai ke masa modern yang berlandaskan teknologi informasi dan komunikasi.<sup>27</sup> Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar.<sup>28</sup> Matematika secara umum bertujuan untuk mempersiapkan siswa mampu menghadapi perubahan kondisi kehidupan dan dunia yang selalu berkembang melalui pelatihan dan tindakan atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kreatif, cermat, jujur dan efisien.<sup>29</sup> Ada banyak mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam penggunaan teknologi, terutama di aplikasi *Canva*, dengan fokus pada pelajaran seperti matematika. Sebagai contoh, kita dapat mengambil materi tentang pecahan, salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran matematika di sekolah dasar adalah pecahan.

<sup>25</sup> Harida, Hasanah Nur, and Anas Arfandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk," *Seminar Nasional Dies Natalis 62 1* (2023): 402–11, <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1013>.

<sup>26</sup> Ahmad Nizar Rangkuti and Anwar Ibrahim Siregar, "Lintasan Belajar Teorema Pythagoras Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik," *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 02 (2020): 149–62, <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i02.2112>.

<sup>27</sup> Eka Anjarwati, Suparni Suparni, and Rahma Hayati Siregar, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 9, no. 02 (2021): 261–172, <https://doi.org/10.24952/logaritma.v9i02.6038>.

<sup>28</sup> SUPARNI SUPARNI, "Profesionalisme Guru Matematika Dalam Merencanakan Pembelajaran Berbasis Kompetensi," *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 2, no. 1 (2016): 15, <https://doi.org/10.24952/tazkir.v2i1.399>.

<sup>29</sup> Suparni, "Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Kaitannya Dengan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa," *E-Journal.Perpustakaanstainpsp.Net* IV, no. November (2014): 110–24.

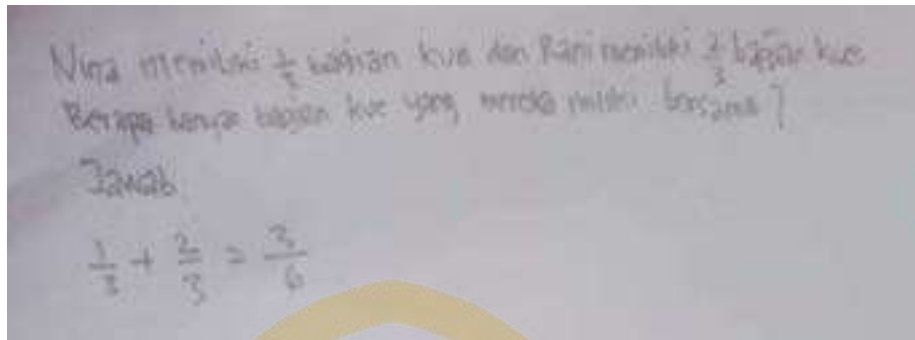
Pecahan adalah konsep penting yang sering kali menjadi dasar dalam memahami matematika yang lebih kompleks di masa depan. Namun, pengajaran materi pecahan seringkali dihadapi dengan berbagai kendala, terutama di sekolah dasar. Para guru harus mencari cara yang inovatif dan efektif untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi ini. KD 3.1 Mengenal pecahan sederhana, dan KD 3.2 Membandingkan pecahan sederhana. Siswa tidak hanya terbatas pada buku teks yang biasa mereka baca. Mereka dapat menggunakan literasi visual di *Canva* untuk memahami konsep pecahan yang disajikan oleh guru dengan cara yang lebih kreatif dan berkesan. Dengan memanfaatkan warna, suasana, gambar, video, dan berbagai simbol lainnya dalam desain mereka di aplikasi *Canva*, siswa dapat mengekspresikan pemikiran, kreativitas, dan emosi mereka secara langsung.

Hasil wawancara dengan perwakilan wali kelas III SD N 100316 Pargarutan Julu, Ibu Nurliana Siregar, S.Pd. menyatakan bahwa: “Metode penyampaian materi pembelajaran yang monoton membuat siswa kesulitan memahami pelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika. Pendidik hanya mengandalkan buku teks dan video di *YouTube* sebagai media pembelajaran, yang menyebabkan banyak siswa merasa bosan, tidak fokus, dan kesulitan memahami materi yang kurang rinci.”<sup>30</sup> Dari 20 orang siswa dapat diketahui bahwa hanya 6 orang siswa yang dapat menjawab soal dengan benar dan 14 orang menjawab salah. Persentase yang didapatkan sebesar 30% yang

---

<sup>30</sup> “Nurliana Siregar, ‘Guru Kelas III Pargarutan Julu, Wawancara Pada Tanggal 18 September 2023 Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu, Pukul 09.00 WIB’ .,” n.d.

menjawab benar dan 70% untuk siswa yang menjawab salah. Adapun lembar jawaban siswa sebagai berikut:



**Gambar I. 1 Hasil Studi Pendahuluan Siswa**

Seringkali siswa kelas 3 SD belum memahami konsep operasi hitung pecahan dengan benar, khususnya penjumlahan. Mereka terpaku pada penjumlahan bilangan bulat biasa dan langsung menjumlahkan kedua angka yang ada di depan (pembilang) dan belakang (penyebut). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dalam konteks ini, peneliti sedang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi tentang Pecahan di tingkat SD. Media ini memiliki keunggulan, seperti penjelasan materi yang lebih komprehensif, menyertakan elemen audio, gambar, animasi video yang menarik, serta soal-soal interaktif yang dapat mempertahankan minat siswa dan menghindari rasa bosan saat menggunakan media tersebut.

Berdasarkan pengalaman saat mengajar di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu, terdapat beberapa alasan mengapa hasil belajar pada topik pecahan tidak mencapai potensinya, 1. Penggunaan media pembelajaran yang

tidak menarik. 2. Variasi dalam kegiatan pembelajaran yang terbatas. 3. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pecahan yang masih kurang.

Alasan utama penggunaan media aplikasi *Canva* dalam pembelajaran pecahan adalah sebagai berikut: 1. Karena pelaksanaan pembelajaran materi pecahan saat ini dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat memikat perhatian mereka. 2. Bahan ajar yang tersedia di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu masih terbatas pada buku paket, LKPD, materi dari internet, dan presentasi PowerPoint yang disiapkan oleh guru. Dalam proses pembelajaran pecahan, peran guru dalam persiapan materi menjadi sangat penting. Salah satu elemen persiapan yang harus dipertimbangkan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menerapkan metode inovatif dalam pembelajaran, yang berdampak pada interaksi yang kurang maksimal antara guru dan siswa. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk memperbaiki penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan merancang pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka masalah dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran materi pecahan saat ini dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa.
- b. Kurangnya minat belajar siswa
- c. Kurangnya bahan ajar.
- d. Kurangnya media belajar.

## C. Batasan Masalah

Mengingat luas dan kompleksnya permasalahan yang ada serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah tersebut, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu?

3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mempunyai manfaat, untuk pengembangan khazanah Pendidikan Matematika, diantaranya

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan memperkaya ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif materi pecahan dengan aplikasi *Canva* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan siswa pun dapat mengalami peningkatan.

### b. Guru

Sebagai bahan rujukan dan referensi dalam mengembangkan pembelajaran secara luring pada mata pelajaran Matematika materi pecahan di kelas III Sekolah Dasar.

### c. Sekolah

Merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran secara luring khususnya dalam pembelajaran Matematika dalam meningkatkan kemampuan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya tata cara atau petunjuk serta keterangan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

2. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan penjelasan materi, gambar yang menarik, video maupun audio pembelajaran sesuai materi ajar dengan tujuan memberi kemudahan siswa pada pemahaman materi.
3. Terdapat kuis menarik yang ada pada akhir halaman untuk melatih daya ingat siswa dalam menjawab kuis sesudah memakai media pembelajaran interaktif.
4. Kualitas media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan memenuhi kriteria tertentu yaitu kriteria valid, kriteria praktis dan kriteria efektif.
5. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan membahas mengenai materi pecahan
6. Tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif: di Sekolah Dasar (SD) kelas III.

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel adalah seperangkat petunjuk yang lengkap tentang apa yang harus diamati dan mengukur suatu variabel atau konsep untuk menguji kesempurnaan. Definisi operasional variabel ditemukan item-item yang dituangkan dalam instrumen penelitian.

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk

memenuhi target tujuan pembelajaran.<sup>31</sup>

2. *Canva* adalah suatu Aplikasi atau Web situs atau aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online. Kelebihan aplikasi *Canva* yaitu, memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, *template* video dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.<sup>32</sup>
3. Bilangan pecahan merupakan bilangan yang terdiri dari dua bagian angka, yaitu angka sebagai pembilang (numerator) dan angka sebagai pembagi (denominator) dimana kedua bagian angka ini dipisahkan dengan simbol garis bagi atau garis miring ( / ). Format penulisan bilangan pecahan adalah sebagai berikut:  $\frac{A}{B}$ , dimana “A” adalah pembilang dan “B” adalah pembagi. Format penulisan ini menggunakan tanda garis bawah ( \_ ). Cara membaca bilangan pecahan ini adalah dengan menggunakan kata “per”, jadi bilangan pecahan pada contoh diatas dibaca “A per B”. Khusus untuk nilai pembilangnya 1, maka umumnya dibaca dengan kata depan “seper”.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Athiya Luthfiani Rihani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah, “Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar,” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 123–31, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.

<sup>32</sup> and Syndhe Qumaruw Syty Septa, “Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Untuk Pembuatan Content Marketing Di Smk YPUI Parung” 1, no. 6 (2023): 594–99.

<sup>33</sup> Khonsaullabibah Maisun Nur Rifdah, Muhammad Zaini, and Kautsar Eka Wardhana, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas V Mi Materi Operasi Bilangan Pecahan Model PBL,” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2023): 1–16, <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SIPPG/index>.

## I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian sesuai dengan permasalahan yang ada maka peneliti menggunakan sistematika pembahasan terdiri dari beberapa rincian sebagai berikut :

**Bab I** Pendahuluan menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

**Bab II** Landasan teori berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu meliputi kerangka teori yang terdiri dari pengertian media pembelajaran interaktif, aplikasi *Canva*, materi pecahan, kajian penelitian yang relevan, kerangka berpikir.

**Bab III** Metodologi penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, tempat dan waktu penelitian, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

**Bab III** Hasil penelitian berisi tentang deskripsi data dan hasil penelitian, statistik deskripsi, analisis data akhir, dan pembahasan hasil penelitian.

**Bab V** Merupakan bagian penutup dari keseluruhan isi tesis yang memuat kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah disertai dengan saran-saran yang berkaitan dengan pembahasan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran Interaktif

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses dimana siswa memproduksi pengetahuan.<sup>1</sup> Seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui studi, pengamatan, pengalaman, atau instruksi. Belajar dalam Islam juga diistilahkan dengan menuntut ilmu (*Thalab A-'Ilm*). Karena dengan belajar, seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya.<sup>2</sup> Ini adalah aktivitas yang mendasar dalam perkembangan dan pendidikan manusia, yang memungkinkan individu untuk tumbuh, berkembang, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di sekolah, di tempat kerja, atau dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan siswa pada suatu lingkungan belajar.<sup>3</sup> Ini mencakup aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan seseorang dalam berbagai

---

<sup>1</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, "Konstruktivisme Dan Pembelajaran Matematika," *Jurnal Darul Ilmi* 2, no. 2 (2014): 61–76.

<sup>2</sup> Parni, "Konsep Belajar Menurut Islam," *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2023): 1–10, <https://doi.org/10.18860/ua.v3i2.6105>.

<sup>3</sup> Taufiq Nur Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital," *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.

aspek kehidupan, termasuk pendidikan formal di sekolah, pelatihan, eksperimen, interaksi sosial, dan banyak lagi. Pembelajaran dapat berlangsung di berbagai konteks, termasuk di dalam kelas, di luar kelas, secara mandiri, atau dengan bantuan instruktur atau mentor. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari atau dalam konteks tertentu.

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong perlunya inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru-guru harus dapat memanfaatkan berbagai alat yang disediakan oleh sekolah, dan perlu terbuka terhadap kemungkinan bahwa alat-alat tersebut dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman. Selain itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat-alat pembelajaran yang belum tersedia dan memiliki keterampilan dalam menciptakan media pengajaran sesuai kebutuhan mereka. Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “*medium*” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “*wasaila*” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>4</sup>

Penggunaan media pembelajaran sangatlah berguna untuk melengkapi pengertian atau pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan prinsipnya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan

---

<sup>4</sup> Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumiharsono, “Media Pembelajaran,” *Pustaka Abadi*, 2017.

kelancaran jalannya proses pembelajaran.<sup>5</sup> Sedangkan menurut Endang Switri, media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat menyalurkan pikiran atau pendapat kepada siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Kesimpulannya, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan, menginspirasi pikiran, minat, perasaan, dan motivasi siswa. Ini bertujuan untuk merangsang proses belajar pada siswa, yang pada gilirannya memudahkan proses pengajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, menjaga relevansi dengan tujuan pembelajaran, membantu siswa dalam menjaga konsentrasi, dan mencapai tujuan-tujuan lain dalam konteks belajar mengajar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata "interaktif" merujuk pada sifat saling berinteraksi atau berhubungan, di mana ada keterlibatan aktif dari semua pihak. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif dapat diartikan sebagai bahan ajar yang dirancang agar dapat memungkinkan

---

<sup>5</sup> Suparni Suparni, "Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi," *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 124–35, <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>.

<sup>6</sup> E Switri, *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran* (Penerbit Qiara Media, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=xpRyEAAAQBAJ>.

pengguna untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dengan memberikan kontrol kepada mereka untuk melakukan berbagai aktivitas. Menurut Diana, dkk, *Interactive media used in teaching and learning activities is considered effective to give the impression of practical, positive, and enjoyable learning.*<sup>7</sup>

#### **b. Jenis-jenis Media**

Jenis-jenis media pembelajaran jika ditinjau dari segi penggunaan media dikaitkan dengan indra yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan maka media diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu: media pandang (visual), media dengar (audio), dan media pandang dengar (audiovisual).<sup>8</sup> Adapun penjelasan tentang jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media Pandang (visual) Media pandang berkaitan dengan indra penglihatan. Media pengajaran yang berupa alat bantu pandang (visual aids) secara umum dapat dikatakan bahwa mereka berguna dalam hubungannya dengan motivasi, ingatan dan pengertian.
2. Media Dengar (Audio) Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.

---

<sup>7</sup> N Diana, "Developing an E-Learning-Based Critical-Thinking Assessment as a Physics Learning Evaluation Media with Kahoot! Interactive Quiz," *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 2021, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>.

<sup>8</sup> Mochamad Arsad Ibrahim, "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran" 4, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5, <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>.

3. Media Pandang Dengar (Audio-Visual) Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah media dengar pandang (audio visual), karena dengan media ini terjadi proses saling membantu antara indera pendengar dengan indera pandang yang termasuk jenis media ini adalah televisi, VCD, komputer dan laboratorium bahasa.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan belajar, sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:<sup>9</sup>

- a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa;
- c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata – kata oleh guru;
- d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti

---

<sup>9</sup> Ade Afni Utari and Syafwatul Putria Hidayatullah, “Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang,” *Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 52–57.

mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain - lain.

Menurut Rahmi Mudia Alti, dkk<sup>10</sup> kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.
3. Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka, dapat disimpulkan beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar, sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik

---

<sup>10</sup> R M Alti et al., *Media Pembelajaran*, ed. Tri Putri Wahyuni (Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=UsxuEAAAQBAJ>.

dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

#### **d. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan, seorang guru perlu memperhatikan sejumlah kriteria tertentu. Hal ini bertujuan agar pemilihan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Untuk membuat media pembelajaran, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan guru, sehingga dapat disusun urutan sebagai berikut:<sup>11</sup>

- (1) ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran,
- (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran,
- (3) kemudahan memperoleh media,
- (4) keterampilan guru dalam menggunakannya,
- (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan
- (6) sesuai dengan taraf berfikir anak

## **2. Aplikasi Canva**

Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan kurikulum dan materi pembelajaran pecahan di tingkat SD Kelas III. Penggunaan aplikasi *Canva* dianggap sebagai solusi yang efektif untuk membantu siswa dalam

---

<sup>11</sup> Mohamad Miftah and Nur Rokhman, "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik," *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 412–20, <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>.

memahami konsep pecahan. *Canva* adalah sebuah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk menciptakan berbagai jenis konten visual, seperti grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lainnya. *Canva is a graphic design tool that was created in 2012 by Australian entrepreneur Melanie Perkins.*<sup>12</sup>

Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. *Canva* terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar serta menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk Pendidikan, sehingga *Canva* dapat menjadi alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.<sup>13</sup> Adapun kelebihan dan kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*:

**a. Kelebihan Aplikasi *Canva***

1. *Canva* menyediakan ratusan *template* yang siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti desain poster, media sosial, presentasi, dan banyak lagi. Ini memungkinkan pengguna untuk memulai dengan dasar-dasar yang sudah ada.
2. *Canva* menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik.

---

<sup>12</sup> Brandy Klug and Ursula Williams, "Canva," *The Charleston Advisor* 17, no. 4 (2016): 13–16, <https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13>.

<sup>13</sup> Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

3. *Canva* mudah dijangkau semua kalangan karena dapat melalui *Playstore* maupun *Appstore*.
4. *Canva* memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam satu proyek desain. Ini sangat berguna untuk tim yang ingin berkolaborasi secara online.
5. *Canva* menawarkan versi gratis yang cukup kuat dengan banyak fitur yang dapat digunakan tanpa biaya.

#### **b. Kekurangan Aplikasi Canva**

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil.
2. Meskipun *Canva* menawarkan versi gratis yang kuat, ada banyak fitur canggih yang hanya tersedia dalam versi berbayar. Pengguna mungkin perlu berlangganan untuk mengakses semua fitur yang mereka butuhkan.
3. *Canva* digunakan secara luas, yang berarti bahwa beberapa *template* dan elemen desain mungkin terlihat umum dan sering digunakan oleh banyak orang.

#### **c. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva**

Aplikasi *Canva* dapat diakses dan digunakan baik melalui perangkat gawai maupun laptop. Proses penggunaannya juga relatif sederhana, sehingga dapat memudahkan baik guru maupun siswa dalam mengaksesnya.

Berikut ini adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva* menggunakan perangkat gawai atau laptop, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan.

### 1. Mengunduh Aplikasi *Canva* Melalui Web

Jika ingin mengakses aplikasi *Canva*, langkah pertama adalah mengunduhnya melalui situs web resminya atau dengan membuka platform unduhan aplikasi seperti *Play Store*. Setelah itu, cukup ketikkan "*Canva*" pada kotak pencarian, dan aplikasi *Canva* akan muncul secara otomatis. Selanjutnya, klik tombol "*Install*" dan tunggu hingga proses pengunduhan dan pemasangan selesai sehingga Anda dapat membuka dan menggunakan aplikasi *Canva*.

### 2. Membuat Akun *Canva*.

Setelah berhasil menginstal aplikasi *Canva* di laptop atau perangkat gawai, langkah berikutnya adalah membukanya. Ketika Anda membuka aplikasi *Canva*, Anda akan diberikan opsi untuk mendaftar atau masuk menggunakan akun *Facebook*, *Google*, atau melalui *email*. Guru atau siswa dapat memilih salah satu dari opsi tersebut untuk membuat akun di *Canva*, dan kemudian mengikuti panduan langkah-langkah yang ditampilkan.

### 3. Membuat Desain Melalui *Canva*.

Aplikasi *Canva* menawarkan berbagai pilihan dalam pembuatan desain, seperti pembuatan logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan banyak lagi.

*Canva* juga menyediakan berbagai *template* menarik yang dapat digunakan oleh guru dan siswa. Anda dapat memanfaatkan *template* tersebut dengan mudah, hanya dengan mengganti teks atau gambar sesuai dengan kebutuhan Anda. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi *Canva*. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan desain melalui *Canva*:

- a) Klik link [www.canva.com](http://www.canva.com) pada aplikasi pencarian seperti google chrome atau dapat melalui aplikasi *Canva* yang telah terpasang pada laptop. Klik login dan masukkan username serta password *Canva*.



**Gambar II. 1 Login/Masuk Aplikasi *Canva***

- b) Kemudian akan muncul seperti gambar di bawah, lalu klik “video” untuk melakukan pembuatan video sebagai bahan pembelajaran Materi Pecahan.



**Gambar II. 2 Membuat Video Aplikasi Canva**

c) Setelah mengklik opsi "video" pada halaman tersebut, Anda akan melihat sejumlah *template* yang telah disediakan oleh Canva. Anda dapat memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan Anda untuk digunakan dalam pembelajaran pecahan. Setelah memilih salah satu *template* atau membuat *template* baru, Anda akan diarahkan ke tampilan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar II. 3 Template Video Aplikasi Canva**

d) Selanjutnya, Anda dapat melakukan pengeditan video melalui aplikasi Canva ini. Anda memiliki kemampuan untuk menyesuaikan *template* yang telah disediakan agar sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran tentang pecahan atau bahkan menambahkan video lainnya ke dalamnya.



**Gambar II. 4 Editing Video Aplikasi Canva**

- e) Untuk menyimpan desain yang telah selesai dibuat di *Canva*, Anda dapat mengikuti langkah-langkah berikut. Klik pada ikon panah ke bawah yang terletak di sudut kanan atas layar. Setelah mengkliknya, desain yang Anda buat akan secara otomatis disimpan dalam galeri atau file Anda.



**Gambar II. 5 Menyimpan Video Aplikasi**

### 3. Pecahan

#### a. Pengertian Bilangan Pecahan

Istilah pecahan merupakan konsep matematika yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pecahan dapat diartikan sebagai bilangan rasional, tetapi dapat juga diartikan sebagai lambang bilangan untuk bilangan rasional. Pecahan sebagai bilangan rasional disebut bilangan pecahan. Penjumlahan dan perkalian pada bilangan cacah bersifat tertutup. Ini berarti bahwa penjumlahan dan perkalian dua bilangan cacah selalu menghasilkan bilangan cacah. Operasi pembagian bilangan cacah tidak tertutup, sehingga hasil pembagian dua bilangan cacah tidak selalu bilangan cacah. Kegiatan pembelajaran lebih bermakna bila didahului dengan pertanyaan cerita yang menggunakan benda nyata, seperti kue atau buah, dan dapat menggunakan bentuk datar setelahnya.

Pecahan adalah bilangan yang dinyatakan sebagai  $\frac{a}{b}$  dengan  $a$  dan  $b$  adalah bilangan bulat dan  $b \neq 0$ . Bilangan  $a$  disebut pembilang dan bilangan  $b$  disebut penyebut. Suatu bilangan pecahan dengan  $b$  tidak sama dengan 0, maka

- a. Jika  $a < b$ , maka  $\frac{a}{b}$  disebut pecahan murni, contoh  $\frac{3}{5}$
- b. Jika  $a > b$ , maka  $\frac{a}{b}$  disebut pecahan campuran, contoh, contoh  $\frac{8}{7}$
- c. Jika  $m \frac{a}{b}$  dengan  $m$  bilangan asli dan pecahan murni, maka  $m \frac{a}{b}$  disebut pecahan campuran, contoh  $3 \frac{2}{7}$

Saat menamai pecahan, kata "per" harus disisipkan di antara pembilang dan penyebut. Misalnya, dikatakan "tiga perlima". Contoh lain adalah "satu per empat" atau "seperempat".

### **B. Pecahan Senilai**

Pecahan senilai adalah pecahan yang ditulis dalam bentuk yang berbeda tetapi memiliki nilai yang sama. Pecahan senilai disebut juga pecahan *ekuivalen*. Menemukan pecahan senilai dengan membagi atau mengalikan pembilang dan penyebut dengan angka yang sama.

### **C. Menyederhanakan Pecahan**

Menyederhanakan pecahan adalah mengubah pecahan ke dalam bentuk bilangan yang paling kecil tanpa mengubah nilai dari pecahan tersebut. Menyederhanakan pecahan dapat dilakukan dengan membagi pembilang dan penyebut dengan angka yang sama.

$$\text{Misal: } \frac{2}{4} = \frac{(2:2)}{(4:2)} = \frac{1}{2}$$

Jadi, bentuk sederhana dari  $\frac{2}{4}$  adalah  $\frac{1}{2}$

### **d. Membandingkan Pecahan**

Membandingkan pecahan berarti melihat dua pecahan dan menentukan mana yang lebih besar atau lebih kecil. Membandingkan pecahan yang penyebutnya sama dengan memperhatikan pembilang kedua pecahan yang dibandingkan. Anda dapat membandingkan pecahan berpenyebut berbeda dengan menyilangkan dua pecahan, atau menyamakan penyebutnya terlebih dahulu melalui mencari kelipatan penyebut dua pecahan.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Bersamaan dengan perubahan zaman, banyak penelitian telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif. Salah satunya dilakukan oleh Hapsari & Zulherman, yang fokus pada pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Canva*. Mereka mengadopsi model ADDIE dalam pengembangan media ini dan menemukan bahwa media tersebut cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Meskipun ada beberapa kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan model pengembangan dan *platform* yang digunakan, perbedaannya terletak pada materi pembahasan yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Purnama & Pramudiani mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide*, terdapat penggunaan model ADDIE dalam proses pengembangan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sesuai untuk digunakan dalam membangun pemahaman konsep siswa. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada materi pembelajaran yang diteliti. Namun, perbedaannya terletak pada penggunaan platform yang digunakan. Adapun

---

<sup>14</sup> Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa."

kebaruan pada penelitian ini adalah jenis media pembelajaran yang dikembangkan.<sup>15</sup>

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Hafizah, dkk mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan efektif. Kesamaan dalam tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Namun berbeda dalam materi pembelajaran dan jenjang sekolah yang diteliti dalam penelitian ini. Adapun kebaruan pada penelitian ini adalah jenis media yang dikembangkan.<sup>16</sup>

Jurnal penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis *Adobe Flash* di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu ditulis oleh Ratna Dewi Lestyorini dan Tommy Noviyanto mengatakan bahwa media pembelajaran dengan berbasis *Adobe Flash* di materi pecahan kelas V SD bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dari siswa. Keterkaitan hasil penelitian ini ialah media *Adobe Flash* bisa berdampak terhadap hasil belajar siswa, terkhusus pada materi pecahan.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Syifa Jamilah Purnama and Puri Pramudiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2440–48, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>.

<sup>16</sup> Zulfi Hafizah and Katrina Samosir, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan," *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2023): 42–51.

<sup>17</sup> Ratna Dewi Lestyorini and Tommy Noviyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Berbasis *Adobe Flash* Di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 3, no. 2 (2019): 217, <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>.

Penelitian dilakukan oleh Izomi Awali, Aan S.Pamungkas, dan Trian P.Alamsyah dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar” berdasarkan hasil penelitian ini dikatakan layak dengan hasil review ahli media sebesar 91,5% yang berarti sangat layak dan review ahli materi sebesar 85,5% yang berarti sangat layak, uji praktik (respon guru) 93,33% berarti sangat praktis, dan hasil tanggapan siswa adalah 94,73% yang berarti sangat baik.<sup>18</sup>

Agar lebih mudah dalam memahami, berikut tabel persamaan dan perbedaan dalam penelitian:

**Tabel II. 1 Persamaan Perbedaan dan Kajian Penelitian yang Relevan**

No.	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penelitian Hapuri & Zulherman (Pengembangan media video animasi berbasis Carva)	1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Carva 2. Meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa	1. Materi pembahasan berbeda 2. Jenis media yang dikembangkan berbeda 3. Menggunakan model ADDIE
2.	Penelitian Putrarna & Pramadani (Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Slide)	1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif 2. Meningkatkan pemahaman konsep peserta didik 3. Materi pembahasan sama	1. Platform yang digunakan berbeda 2. Menggunakan model ADDIE
3.	Penelitian Zulf Hafid, dkk (Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Carva)	1. Fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Carva 2. Media memenuhi valid, praktis, dan efektif	1. Materi pembahasan dan jenjang sekolah yang diteliti berbeda 2. Jenis media yang dikembangkan berbeda 3. Menggunakan model ADDIE
4.	Ratna Dwi Lestjoni dan Tedi Noviyanto (Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri)	1. Materi yang diteliti yaitu materi pecahan pada SD 2. Media yang dihasilkan berbasis audio visual	1. Jenjang sekolah yang diteliti berbeda 2. Jenis media yang dikembangkan berbeda
5.	Izomi Awali, Aan S. Pamungkas, dan Trian P.Alamsyah (Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD)	1. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan 2. Materi yang dijelaskan yaitu materi pecahan pada SD/MI	1. Media yang dikembangkan berupa gambar 2. Produk yang dihasilkan berupa visual

<sup>18</sup> Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD,” *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (2019): 49–56, <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.

### C. Kerangka Berpikir

Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa, dan pecahan termasuk dalam materi yang dianggap rumit. Salah satu tantangan utama dalam mengajarkan pecahan adalah kompleksitas konsepnya, yang bisa sulit dipahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu menjadi penting karena beberapa alasan utama, kemampuan pemahaman materi pecahan yang rendah, keterbatasan sumber belajar konvensional, pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterlibatan siswa, peningkatan hasil belajar

Media pembelajaran bukan hanya media konvensional saja seperti buku, tetapi juga dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif, dalam hal ini berbasis *Canva*, dapat membantu mengatasi tantangan ini. Media ini memungkinkan siswa untuk "berinteraksi" dengan materi matematika, termasuk materi pecahan, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Interaksi dan kerjasama antara siswa juga dapat membantu mereka dalam mengatasi kesulitan dan memahami konsep lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep-konsep dalam pecahan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat aktif berpartisipasi dan lebih termotivasi dalam memahami materi

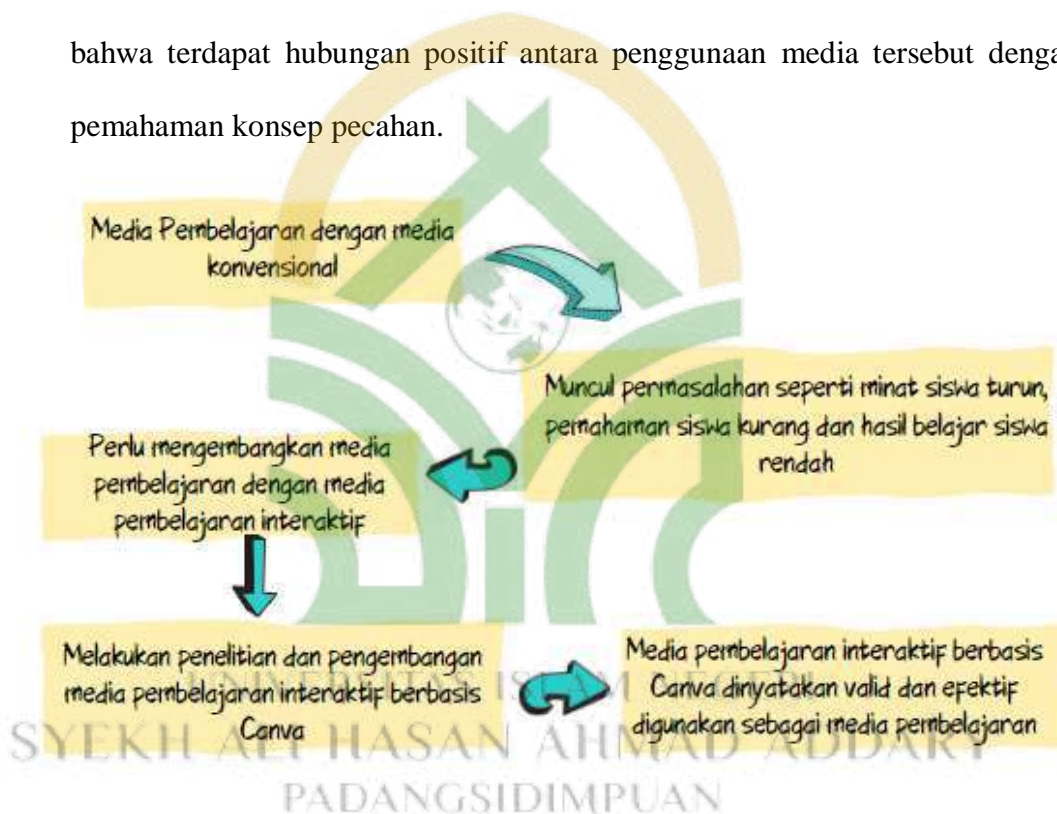
pecahan. Dengan merumuskan tujuan-tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama, media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pecahan yang seringkali dianggap sulit. Dengan pendekatan interaktif yang ditawarkan oleh *Canva*, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi dengan lebih baik dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul dalam pemahaman pecahan. Kedua, media ini juga berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan berbagai aktivitas interaktif, siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam proses belajar mereka. Ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Bagi guru, media ini dapat menjadi alat bantu yang berharga dalam proses pembelajaran. Guru dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep pecahan yang interaktif, sehingga dapat lebih efektif dalam mengajar. Selain itu, media ini juga memberikan informasi tentang perkembangan belajar siswa, sehingga guru dapat memberikan bimbingan yang lebih terarah. Terakhir, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran matematika yang inovatif dan efektif. Dengan mengintegrasikan teknologi dan pendekatan interaktif, pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi model yang berguna dalam meningkatkan pembelajaran matematika di berbagai tingkatan

pendidikan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas bagi siswa, guru, dan pengembangan pembelajaran matematika secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memiliki dampak signifikan terhadap pemahaman konsep pecahan. Oleh karena itu, ada hipotesis bahwa terdapat hubungan positif antara penggunaan media tersebut dengan pemahaman konsep pecahan.



**Gambar II. 6 Alur Kerangka Berfikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Pemilihan sekolah tersebut berdasar pada tiga hal yang menjadi pertimbangan, yakni sebagai berikut.

1. Sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.
2. Memiliki jaringan listrik yang memadai.
3. Memiliki fasilitas komputer dan LCD yang dapat menunjang proses penelitian.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *R&D* atau *Research and Development*. *R&D* atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan perlu adanya pengujian keefektifan produk untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut. Menurut Sugiyono, *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang biasa diaplikasikan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan atas produk yang dihasilkan tersebut.<sup>1</sup> Untuk dapat menghasilkan produk tertentu penelitian harus mengujikan

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*, (Bandung: CV.Alfabeta, 2016), hal 298.

keefektifan produk tersebut, maka digunakan penelitian yang bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*), supaya dapat berfungsi di masyarakat luas.<sup>2</sup> Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji validitas serta keefektifan produk tersebut.<sup>3</sup>

SD Negeri 100316 Pargarutan Julu diketahui hanya beberapa guru yang dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana kelas III belum ada alat penunjang pembelajaran, oleh sebab itu peneliti mengembangkan atau membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* materi pecahan guna untuk membantu proses pembelajaran matematika materi pecahan dalam sekolah tersebut serta dapat memotivasi guru yang lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran di materi yang lainnya.

### C. Model Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini model yang digunakan adalah model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan satu produk tertentu. Model prosedural ini biasanya berupa urutan langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir. Model prosedural biasa dijumpai dalam rancangan sistem pembelajaran. Banyak

---

<sup>2</sup> By Robert and E Bob Brown, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," no. 1 (2004): 1–14.

<sup>3</sup> Torang Siregar, "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)," *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58, <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.

rancangan sistem pembelajaran yang kita kenal. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian deskriptif dengan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan (Borg & Gall) sebagai berikut:<sup>4</sup>

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal
- 2) Perencanaan
- 3) Pengembangan format produk awal
- 4) Uji coba awal
- 5) Revisi produk
- 6) Uji coba lapangan
- 7) Revisi produk
- 8) Uji lapangan
- 9) Revisi produk akhir
- 10) Diseminasi dan Implementasi

Alasan menggunakan model pengembangan *Borg and gall* adalah karena model ini sangat lengkap penjabarannya dalam menghasilkan sebuah produk.

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2016), hal. 298

Peneliti melakukan wawancara awal terhadap guru kelas III untuk menganalisis kebutuhan. Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajaran untuk mendapatkan data secara nyata. Setelah memperoleh data maka menganalisisnya dan menentukan solusi untuk berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

## 2. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran Matematika materi Pecahan. Kemudian peneliti merumuskan tujuan dalam penelitian dan menetapkan.

## 3. Pengembangan format produk awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat desain produk media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Akhir dari pembuatan desain media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* adalah melakukan Export terhadap produk agar siap untuk dilakukan uji coba.

## 4. Uji coba awal

Melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.

## 5. Revisi produk

Berdasarkan hasil uji coba awal peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan masukan dari pakar media, ahli pembelajaran dan ahli praktisi.

#### 6. Uji coba lapangan

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk di revisi di lapangan agar produk menjadi tepat sasaran. Uji coba awal dilakukan seluruh siswa. Kemudian mempersiapkan angket untuk mengukur sejauh mana kemenarikan media pembelajaran.

#### 7. Revisi produk

Peneliti melakukan revisi yang kedua setelah memperoleh kelemahan pada uji coba lapangan sebelumnya.

#### 8. Uji lapangan

Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

#### 9. Revisi produk akhir

Setelah di uji kan selama tiga kali, maka peneliti masih perlu melakukan revisi pada hasil dari uji coba lapangan untuk memperoleh hasil maksimal.

#### 10. Diseminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosedur sebelumnya.

### **D. Uji Coba Produk**

Berikut dipaparkan uji coba produk penelitian pengembangan ini.

#### 1) Desain Uji Coba

Media sebagai produk dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat kelayakannya. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, peneliti

menggunakan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui empat tahap, yakni

- (1) review oleh praktisi;
- (2) review oleh ahli materi dan ahli media bahasa, ahli media/ICT;
- (3) uji coba skala terbatas melibatkan 6 siswa; dan
- (4) uji skala luas melibatkan 24 siswa dan 1 guru. Alur desain uji coba sebagai berikut.

## 2) Subjek Uji Coba

Berikut ini dipaparkan subjek coba produk hasil pengembangan.

### a. Tahap Uji Praktisi

Uji praktisi dilakukan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran oleh guru mata pelajaran matematika dan pemberian kritik serta saran yang berguna untuk perbaikan produk media. Uji praktisi dilakukan sebelum produk di uji coba ke tahap selanjutnya.

### b. Tahap Uji Ahli

Subjek coba pada tahap ini, yaitu satu orang ahli materi, satu orang ahli media bahasa, satu orang ahli media/ICT. Uji ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media, memperoleh kritik dan saran dari ahli yang berkompeten pada bidang yang bersangkutan. Hasil uji ahli berguna untuk memperbaiki produk media agar siap diuji pada tahap selanjutnya.

c. Tahap Uji Coba Skala Terbatas

Subjek uji coba pada tahap ini dilaksanakan pada satu sekolah dengan melibatkan 6 orang siswa kelas III dari SD Negeri 100316 Pargarutan Julu secara tatap muka. Uji skala terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Respons yang berupa kritik dan saran tersebut digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar siap untuk melakukan uji coba skala luas. Pengambilan sampel subjek pada uji skala terbatas ini didapat secara random. Dari 24 siswa, peneliti mengambil secara acak yaitu 6 siswa.

d. Tahap Uji Coba Skala Luas

Pada tahap ini, subjek coba terdiri atas 24 siswa kelas III dan satu orang guru kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Subjek pada uji skala luas berasal dari SD Negeri 100316 Pargarutan Julu sebanyak 24 siswa.

Subjek ditentukan oleh peneliti secara teknik random sampling yakni memilih satu kelas dari beberapa kelas pada jenjang kelas III. Data kemenarikan menggunakan produk sebagai sumber belajar diperoleh dari siswa sebagai pengguna. Angket respons digunakan sebagai instrumen pada tahap ini.

Tingkat efektivitas kegunaan produk dapat diketahui dengan cara produk dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Siswa diambil dengan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi

kebutuhan berdasar pada analisis kebutuhan. Untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pre-test Post-test Design*. Menurut Sugiyono dalam Rina Fitrianiingsih pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan.<sup>5</sup>

Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

### 3) Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam proses evaluasi dibagi menjadi tiga bagian utama: (1) Data evaluasi tahap pertama melibatkan penilaian dari ahli dalam materi, ahli dalam bahasa, ahli dalam media/ICT, dan praktisi; (2) Data evaluasi tahap kedua merupakan hasil dari uji coba skala terbatas; (3) Data evaluasi tahap ketiga terdiri dari penilaian oleh siswa kelas III, guru kelas III. Semua data yang diperoleh dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui penilaian dari ahli dalam materi, ahli dalam bahasa, ahli dalam media/ICT, praktisi, uji skala terbatas, serta hasil wawancara dengan guru wali kelas. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan melalui persentase dari angket dan hasil dari tes efektivitas *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa kelas III.

---

<sup>5</sup> Rina Fitrianiingsih and Musdalifah, "Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu," *Fashion and Fashion Education Journal* 4, no. 1 (2015): 1–6.

## E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara, angket dan test. Berikut dipaparkan penjelasan mengenai wawancara dan angket.

### 1) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data.<sup>6</sup> Wawancara digunakan sebagai cara pengumpulan data.<sup>7</sup> Wawancara merupakan cara untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru wali kelas III. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan terhadap produk media, serta bagaimana berlangsungnya pembelajaran matematika, khususnya tentang pecahan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terarah. Topik dalam percakapan wawancara ini sudah dipersiapkan sebelumnya sehingga pertanyaan yang disampaikan lebih terarah dan menghemat waktu. Berikut disajikan kisi- kisi wawancara.

**Tabel III. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Pra-penelitian**

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	Kurikulum yang digunakan saat ini
2	Fasilitas sekolah	Kelengkapan fasilitas sekolah Kondisi laboratorium komputer Pemanfaatan laboratorium komputer

<sup>6</sup> Farizan et al., "Media Pembelajaran Interaktif," 2022.

<sup>7</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D" (Bandung: Alfabeta, 2017).  
h. 2.

3	Media pembelajaran yang biasa digunakan	Media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran Kelebihan dan kelemahan menggunakan Media
4	Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru	Pendekatan dan metode yang sering digunakan
5	Kendala umum yang dihadapi guru dalam Pembelajaran	Kendala dan penyebab kendala
6	Media pembelajaran yang dibutuhkan	Media yang menarik Media pembelajaran yang dibutuhkan
7	Pembelajaran pecahan	Pelaksanaan pembelajaran pecahan Hasil pembelajaran pecahan
8	Media berupa <i>Canva</i>	Penggunaan media berupa <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran

Sumber: Adaptasi Akbar (2015)

## 2) Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, Sugiyono dalam Rina Fitrianiingsih.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Fitrianiingsih and Musdalifah, "Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu."

### 3) Tes

Adapun cara melihat efektivitaskah media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan instrumen tes kepada siswa, untuk mengetahui hasil belajar meningkat atau tidaknya digunakan *uji t* (jika meningkat berarti media pembelajaran yang dikembangkan efektif). Test yang disediakan terdiri dari 15 soal, di antaranya 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian. Dalam format pilihan ganda, setiap jawaban yang benar dinilai dengan skor 1, sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan skor (skor 0). Untuk soal isian, setiap jawaban yang benar dinilai dengan skor 2, sedangkan jawaban yang salah tetap tidak mendapatkan skor (skor 0).<sup>9</sup>

Penelitian ini menggunakan dua kuesioner. Kuesioner terkait dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, serta kuesioner berbentuk skala likert seperti untuk penilaian ahli materi, pakar bahasa, pakar media/IT, dan praktik terhadap penggunaan media *Canva* pada materi pecahan, menyatakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.<sup>10</sup> Penelitian ini menggunakan gradasi dari sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat jawaban dari item instrumen, menyatakan jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Asrul, dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana, hal. 153.

<sup>10</sup> Fitrianingsih and Musdalifah.

<sup>11</sup> Fitrianingsih and Musdalifah.

Skala likert untuk penilaian pakar materi, media, bahasa dan praktisi menggunakan empat kategori. Penilaian dilakukan terhadap tiga aspek kriteria, yaitu aspek validitas, praktikalitas, efektifitas. Instrumen penelitian yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk centang pada pilihan ganda.<sup>12</sup>

Berikut ini dipaparkan penjelasan empat jenis angket tersebut.

#### 1. Angket Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Angket analisis kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh data perlu atau tidaknya pengembangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran pecahan yang telah berlangsung.

Berikut ini kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru dan siswa.

**Tabel III. 2 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Guru**

No	Aspek	Indikator
1	Fasilitas sekolah	Jaringan listrik Kondisi laboratorium komputer Ketersediaan LCD, layar presentasi, <i>speaker active</i> , dan <i>WiFi</i>
2	Media pembelajaran	Intensitas menggunakan komputer/laptop Program yang sering digunakan
		Media yang sering digunakan Intensitas menggunakan media Apresiasi dan motivasi siswa ketika guru menggunakan media

<sup>12</sup> Fitrianiingsih and Musdalifah.

3	Kemampuan TIK	Kemampuan TIK guru
4	Pembelajaran pecahan	Hasil pembelajaran pecahan Penggunaan media pada pembelajaran pecahan Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar pecahan
5	Multimedia berupa <i>Canva</i>	Penggunaan multimedia berupa <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran

Sumber: Adaptasi Akbar (2015)

**Tabel III. 3 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Fasilitas sekolah	Jaringan listrik Kondisi laboratorium komputer Ketersediaan <i>LCD</i> , layar presentasi, <i>speaker active</i> , dan <i>WiFi</i>
2	Media pembelajaran	Intensitas menggunakan komputer/laptop. Media yang sering digunakan. Media yang disukai
3	Kemampuan TIK	Kemampuan TIK siswa
4	Pembelajaran pecahan	Perasaan siswa saat pembelajaran pecahan. Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar pecahan
5	Multimedia berupa	Penggunaan multimedia berupa

	<i>Canva</i>	<i>Canva</i> dalam proses pembelajaran
--	--------------	----------------------------------------

Sumber: Adaptasi Akbar (2015)

## 2. Angket Uji Ahli

Angket uji ahli digunakan untuk menilai validitas produk, memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk media pembelajaran sebelum diuji coba ke tahap selanjutnya. Berikut ini kisi-kisi angket ahli materi dan ahli media.

**Tabel III. 4 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator
1	Materi	Kedalaman materi
2	Aspek keterkaitan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum
		Kesesuaian materi dengan dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum
		Kebenaran dan ketepatan konsep
3	Aspek akurasi materi	Kebenaran dan ketepatan teori
		Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan Siswa
4	Aspek penyajian pembelajaran	Keruntutan penyajian materi
		Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran

		Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok
		Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif
		Sistematis/runtut/alur/logika jelas
		Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman)
5	Aspek komunikatif dan Interaktif	Kemudahan untuk dipelajari
		Interaktivitas

Sumber: adaptasi dari (Sa'adah,2020)

**Tabel III. 5 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1	Aspek rekayasa piranti lunak	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
		<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat di instalasi)
		<i>Reusable</i> (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)

		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran
2	Aspek komunikasi audio visual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)
		keaktivitas dalam ide penuangan gagasan
		Sederhana dan memikat
		Audio ( <i>effect, backsound, musik</i> )
		Visual ( <i>layout desain, Typography, warna</i> )
		Kejelasan suara
		Media bergerak (animasi)
		<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)
Jenis huruf/teks yang digunakan		

Sumber: adaptasi dari (Sa'adah,2020)

### 3. Angket Uji Praktisi

Angket uji praktisi digunakan untuk mengetahui praktikalitas, memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk media pembelajaran sebelum diuji coba ke tahap selanjutnya. Berikut ini kisi-kisi angket uji praktisi.

**Tabel III. 6 Kisi-kisi Angket Uji Praktisi**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	Kesesuaian warna latar

		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Tingkat keterbacaan teks
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
		Kejelasan suara
2	Isi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP
		Bahasa mudah dipahami
3	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media
		Kemudahan berpindah dari satu menu/sub menu Lainnya
		Terdapat petunjuk penggunaan media
		Memudahkan guru dalam mengajar
		Memudahkan siswa belajar mandiri

Sumber: adaptasi dari (Sa'adah,2020)

#### 4. Angket Uji Skala Terbatas dan Skala Luas

Angket uji skala terbatas dan skala luas adalah untuk uji penggunaan produk media dalam proses pembelajaran. Angket tersebut diberikan kepada siswa dan guru sebagai pengguna media pembelajaran.

**Tabel III. 7 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Guru**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
2	Interaktivitas	Kejelasan suara
		Respons dari program
3	Kemudahan program	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program
		Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan program
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)
		Petunjuk penggunaan program
		Memudahkan guru dalam mengajar

Sumber: adaptasi dari (Sa'adah,2020)

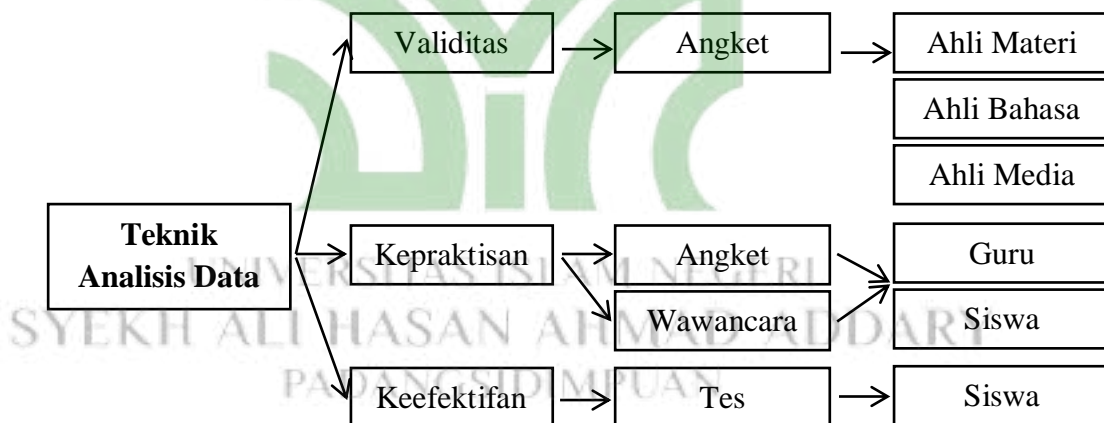
**Tabel III. 8 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
2	Interaktivitas	Kejelasan suara
		Respons dari program
3	Kemudahan program	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program
		Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan program
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)
		Petunjuk penggunaan program
		Memudahkan siswa belajar secara mandiri

Sumber: adaptasi dari (Sa'adah,2020)

## F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, dua teknik analisis data diterapkan, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berasal dari penilaian ahli dalam materi, ahli dalam media pembelajaran, siswa, dan guru kelas III. Proses analisis ini melibatkan pengelompokan informasi dari data kualitatif, seperti kritik dan saran perbaikan yang tercatat dalam angket. Hasil dari analisis ini digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi pada produk pengembangan. Adapun analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini diuraikan dan ditampilkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



**Gambar III. 1 Bagan Analisis Data**

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran ini efektif dalam proses pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pre-test Post-test Design*. Hasil *pre-test* dan *post-test* di analisis dengan membandingkan nilai yang diperoleh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran

matematika di sekolah. Jika 75% atau lebih dari nilai siswa yang mengikuti uji coba telah mencapai atau melampaui KKM, maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

### 1. Analisis Data Validasi Produk

Data hasil angket dari penilaian ahli dan tingkat daya tarik produk dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang memiliki skala 5. Selanjutnya, hasil ini dianalisis dan dijelaskan, dan menjadi dasar untuk mengevaluasi kualitas produk media pembelajaran. Hasil penilaian dari uji ahli dan tingkat daya tarik produk dikelola dalam bentuk persentase. Menurut Sugiharto dan Sitinjak, validasi berhubungan dengan suatu peubah mengukur apa yang seharusnya diukur.<sup>13</sup> Uji validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam suatu mengukur apa yang diukur.<sup>14</sup> Validitas dapat juga diartikan sebagai proses penafsiran suatu data dengan cara tertentu.<sup>15</sup> Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANG

<p>Persentase = <math>\frac{\sum x}{SMT} \times 100\%</math></p> <p>Keterangan:</p> <p><math>\sum x</math> = jumlah skor</p> <p>SMT = Skor Maksimal Ideal</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<sup>13</sup> Sugiarto, Sitinjak.(2006). Lisrel. Edisi Pertama. Cetakan Pertama Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.

<sup>14</sup> Irvan cahyadi, K. H. (2006). *Lisrel. Edisi Pertama. Cetakan Pertama Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.* 561–573.

<sup>15</sup> Muhammad Afifullah Nizary and Ahmad Nur Kholik Nur Kholik, “Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Instrumen Asesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi),” *Jurnal CONTEMPLATE 2*, no. 01 (2021): 21–42, <https://doi.org/10.53649/jucon.v2i01.316>.

Selanjutnya, hasil penilaian tersebut di rata-rata, kemudian untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

**Tabel III. 9 Kriteria Kevalidan Suatu Produk**

<b>Presentasi(%)</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid/tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid/tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid/ sebagian revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid/ revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid/revisi

Sumber: Akbar (2015 : 82)

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan sangat valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 84-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli bahasa, ahli media, ahli praktisi dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.<sup>16</sup>

## 2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia praktikalitas atau kepraktisan diartikan sebagai suatu yang bersifat praktis atau efisien.<sup>17</sup> Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan digunakan untuk mengetahui

<sup>16</sup> Suharsini Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksana, 2003), hlm.313

<sup>17</sup> Marlina, C., & Rismawati. (2019). Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6 (2), 277-289.

kepraktisan dari media yang dikembangkan melalui angket respon kepraktisan media oleh pendidik dan peserta didik. Praktikalitas diperoleh dari analisis data pengamatan proses pembelajaran menggunakan media yang telah dinyatakan valid oleh validator dan diminta respon guru dan siswa setelah media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data dengan membandingkan data hasil angket kepraktisan dengan hasil wawancara dengan berbagai sumber. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari setiap subjek adalah sebagai berikut.



Persentase =  $\frac{\sum x}{SMT} \times 100\%$

Keterangan:

$\sum x$  = jumlah skor

SMT = Skor Maksimal Ideal

Selanjutnya, hasil penilaian tersebut di rata-rata, kemudian untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

---

<sup>18</sup> Fitri Azmi Handayani and Sulaiman, "Validitas Dan Praktikalitas Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Scientific Approach Untuk Siswa Kelas VII SMP," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4303–10.

**Tabel III. 10 Kriteria Kepraktisan Suatu Produk**

<b>Presentasi (%)</b>	<b>Tingkat Kelayakan</b>
84% < skor ≤ 100%	Sangat praktis/tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Praktis/tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup praktis/ sebagian revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang praktis/ revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang praktis/revisi

Sumber: Akbar (2015 : 82)

### 3. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia efektivitas merupakan keterangan yang artinya ukuran hasil tugas atau keberhasilan dalam mencapai tujuan.<sup>19</sup> Uji efektivitas merupakan uji yang dilakukan terhadap produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan calon pengguna produk.<sup>20</sup> Data uji coba lapangan dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar. Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan menggunakan tes awal *pre-test* dan tes akhir *post-test*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan

<sup>19</sup> John. M. Echols dan Hasan Syadily, Kamus Inggris-Indonesia, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1990), H. 207.

<sup>20</sup> Liza Yulia Sari, "Effectiveness Test of Learning Media Interactive Oriented Constructivism in Neurulasi Topic To Animal Development Subject," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.

beberapa rumus diantaranya mean, varians, homogen dan yang terakhir *uji-t*, berikut adalah pembahasan dari masing-masing rumus:

#### 1) Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata mean ini di dapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut. Hal ini dapat dirumuskan seperti berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  : Mean (rata-rata)

$\sum$  : Epsilon (baca jumlah)

$x_i$  : Nilai x ke I sampai n

n : Jumlah individu

#### 2) Varians

Salah satu teknik statistika yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Berdasarkan data dari variabel tertentu dapat dirumuskan menjadi<sup>21</sup>:

$$S^2 = \frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

<sup>21</sup> Sugiyono, stastiktika untuk penelitian (Bandung: CV, Alfabeta, 2017), hlm. 49

Keterangan:

$S^2$  : varians sampel

$\bar{x}_i$  : rata-rata

$\bar{x}$  : mean

$\Sigma$  : epsilon

$n$  : total individu

### 3) Homogenitas

Salah satu statistik teknik yang digunakan untuk menggambarkan homogenitas yang dari grup adalah dengan varians. Rumusan yang digunakan adalah:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kedua kelompok dikatakan homogen ketika menggunakan  $\alpha = 5\%$  menghasilkan  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen.

### 4) Uji-t

Setelah dua kelas tersebut memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji kesamaan atau uji-t. Dalam rangka mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba lapangan, untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen perlu diuji secara statistik dengan *t-test* berkorelasi. *uji-t*, sebelum analisis data peneliti membuat hipotesis, adapun pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$ : tidak ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dan eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan.

$H_1$ : ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dan eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan.

Pada analisis data ini peneliti menggunakan SPSS untuk menunjukkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai test pada materi pecahan antar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kemudian dilanjutkan dengan Uji Normalitas Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Dengan kata lain, perbandingan antara *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *posttest* setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan rumus:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Dengan:

$$S_{post} = \text{Skor } posttest$$

$$S_{pre} = \text{Skor } pretest$$

$S_{\text{maks}}$  = Skor maksimal

Adapun kriteria keefektifan yang terinterpretasi dari nilai normalitas gain, menurut Hake dapat dilihat pada tabel di bawah ini:<sup>22</sup>

**Tabel III. 11 Kriteria Tingkat N Gain**

Nilai Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

<sup>22</sup> Lubis, C. M., & Surya, E. (2016). Analisis Keefektifan Belajar Matematika Melalui Pendekatan Stop Think DO Pada Siswa Mts. Budi Agung T.P 2013/2014. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 483–492. <https://doi.org/10.30738/v4i3.455>

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Tahapan Pengembangan Produk**

##### **1. Penelitian Dan Pengumpulan Data**

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu untuk mendapatkan informasi awal mengenai kendala pembelajaran yang ada. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar mengajar. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk mengamati dan mengetahui karakteristik siswa, situasi dan kondisi, serta permasalahan yang muncul ketika siswa melakukan kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

Peneliti menemukan informasi berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan strategi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang tepat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang maksimal, sehingga kurang efektif dan efisien dalam meningkatkan minat, pemahaman serta hasil belajar siswa.<sup>1</sup>

Peneliti juga mendapatkan informasi dari hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa siswa merasa kesulitan dalam menguasai materi tentang

---

<sup>1</sup> Hasil observasi proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu pada tanggal 4 November 2023

pecahan. Kesulitan juga dialami oleh guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan serta kesulitan dalam mengemas materi pembelajaran supaya menjadi lebih menarik bagi siswa.<sup>2</sup>

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas, bahwa dalam pembelajaran matematika dibutuhkan sebuah alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu tersebut adalah media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses dan menyajikan materi yang menarik sehingga memudahkan siswa. Dalam hal ini peneliti berupaya melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga siswa merasa senang dan nyaman serta termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang berimplikasi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat digunakan oleh guru untuk mengajar di sekolah dasar. Salah satu keunggulan dan keuntungan dalam menggunakan *Canva* dalam pembelajaran untuk anak-anak SD adalah *Canva* menyediakan fitur interaktif, seperti tombol, tautan, dan elemen-elemen lainnya yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman

---

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu pada tanggal 4 November 2023

pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, membantu mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, keunggulan *Canva* dalam pembelajaran untuk anak-anak SD semakin diperkuat dengan adanya sarana prasarana di sekolah, seperti *wifi* dan *Infocus*. Ketersediaan *wifi* memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi pembelajaran online secara lebih mudah, sementara *Infocus* dapat digunakan untuk memproyeksikan dengan jelas materi yang telah dibuat menggunakan *Canva* di ruang kelas. Integrasi antara *Canva*, *wifi*, dan *Infocus* dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih modern, interaktif, dan menyenangkan, yang mendukung proses pembelajaran efektif bagi anak-anak SD.

Namun, *Canva* bergantung pada koneksi internet yang stabil. Jika tidak ada akses internet atau kuota yang mencukupi pada perangkat seperti ponsel atau *laptop* yang digunakan, maka *Canva* tidak akan dapat digunakan atau mendukung dalam proses desain.

## 2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*.

Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* mendapat respon yang baik dari siswa dan mereka juga sangat antusias

belajar dengan memanfaatkan aplikasi tersebut. Siswa juga cenderung lebih memperhatikan penjelasan dari guru dan mengurangi tingkat kebosanan belajar yang menyebabkan rasa kantuk ketika guru sedang menjelaskan. Antusias siswa dalam proses pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* ini dikarenakan guru menampilkan media pembelajaran interaktif yang didesain dalam aplikasi *Canva* dengan menarik yang dilengkapi animasi-animasi sehingga siswa tertarik dan fokus akan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan aplikasi *Canva* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran pada pembelajaran matematika memiliki banyak manfaat bagi guru maupun siswanya. Manfaat yang dapat dirasakan oleh guru matematika dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* yaitu pertama, dengan adanya *Canva* ini guru merasa sangat terbantu untuk membuat projek siswa untuk menciptakan sebuah karya. Kedua, aplikasi *Canva* membantu guru untuk membuat atau mendesain media pembelajaran seperti media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang sering digunakan untuk kegiatan pembelajaran Matematika. Ketiga, dalam proses pembuatannya guru tidak perlu mengeluarkan biaya yang banyak dikarenakan *template* dan fitur-fitur di aplikasi *Canva* banyak yang gratis. Dan yang keempat, akses untuk masuk ke aplikasi *Canva* sangat mudah dengan menggunakan *gadget* maupun *laptop*.

Sedangkan manfaat yang dirasakan oleh siswa dalam penerapan aplikasi *Canva* sebagai pembuatan media pembelajaran di pembelajaran

matematika yaitu pertama, siswa akan terbantu dalam belajarnya. Kedua, penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembuatan media pembelajaran ini dapat mengerucutkan pokok bahasan yang akan disampaikan kepada siswa sehingga mudah dipahami dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Ketiga, cara penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Canva* dapat menjadikan waktu belajar siswa tercukupi dibandingkan dengan cara penyampaian materi yang lainnya. Pemanfaatan aplikasi *Canva* ini sebagai pembuatan media pembelajaran pada siswa yang menjadi motivasi dalam belajar, mengembangkan ide-ide untuk berfikir lebih bebas, dan mengekspresikan diri melalui sebuah karya. Hal ini sejalan dengan kurikulum merdeka, di mana kurikulum merdeka membantu siswa untuk membebaskan diri untuk berfikir lebih bebas dan luas tanpa adanya kekangan dengan menghasilkan sebuah karya yang dibuat oleh dirinya sendiri.

Desain media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat menjadi pilihan yang baik karena *Canva* menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan dan dapat diakses secara online. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk membuat desain media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva*:

✓ Buat Akun *Canva*:

Buka situs web *Canva* dan buat akun jika belum memiliki akun.

✓ Pilih Ukuran Desain:

Pilih ukuran desain yang sesuai dengan jenis media pembelajaran yang ingin Anda buat, misalnya, presentasi, poster, atau infografis.

✓ Tentukan Tema dan Warna:

Pilih tema dan warna yang sesuai dengan tujuan dan target audiens.

✓ Tambahkan Judul dan Subjudul:

Gunakan teks untuk menambahkan judul dan subjudul agar desain lebih informatif.

✓ Gunakan Gambar dan Grafis:

Tambahkan gambar, ikon, atau grafik vektor untuk memperkaya konten visual. *Canva* menyediakan perpustakaan gambar dan elemen desain yang dapat Anda gunakan.

✓ Integrasi Multimedia:

Jika media pembelajaran membutuhkan video atau audio, kita dapat menyematkannya atau menambahkannya langsung dari *Canva*.

✓ Tambahkan Efek dan Animasi:

*Canva* menyediakan efek dan animasi yang dapat meningkatkan daya tarik visual desain. Gunakan dengan bijak agar tidak mengganggu tujuan pembelajaran.

✓ Buat Interaksi:

Tambahkan elemen interaktif seperti tombol, tautan, atau animasi yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran.

✓ Pengaturan Halaman:

Jika media pembelajaran melibatkan beberapa halaman, atur urutannya dan pastikan alur cerita atau informasi mudah diikuti.

✓ Simpan dan Bagikan:

Simpan desain dan bagikan dalam format yang sesuai dengan kebutuhan Anda, seperti PDF untuk presentasi atau gambar untuk digunakan di situs web.

✓ Uji Coba Desain:

Sebelum membagikan media pembelajaran interaktif, uji coba untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

### 3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan bentuk produk awal media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tampilan Halaman Intro

Tampilan halaman intro ini adalah berupa tampilan *background* yang bergerak dan pada tengah halaman terdapat logo UIN Syahada Padangsidempuan dan tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke halaman judul. Fitur tombol yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan elemen interaktif seperti tautan dan navigasi. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran dengan memberikan kemampuan kepada pengguna untuk dengan mudah mengklik tombol ini. Dengan demikian, *Canva* dapat disesuaikan dengan

kebutuhan siswa dalam pengembangan media pembelajaran dengan cara yang lebih sederhana dan interaktif. Hasil desain tampilan halaman intro dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar IV. 1 Halaman Intro**

b. Tampilan Halaman Judul

Halaman judul muncul setelah halaman intro media pembelajaran. Tampilan diawali dengan animasi teks judul media pembelajaran interaktif dan tombol masuk yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu. Tampilan halaman judul dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar IV. 2 Halaman Judul**

### c. Petunjuk Pengguna

Berikut ini adalah petunjuk pengguna yang menunjukkan penjelasan dan fungsi masing-masing tombol yang tersedia pada media pembelajaran.



**Gambar IV. 3 Petunjuk Pengguna**

### d. Tampilan Halaman Menu Utama

Pada halaman ini tersaji sebuah pilihan menu yang terletak di tengah halaman. Hasil desain tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar IV. 4 Halaman Menu Utama**

e. Tampilan Halaman Materi

Pada halaman ini berisi pilihan materi tentang pecahan. Tombol-tombol materi disajikan di tengah halaman. Hasil desain tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar IV. 5 Halaman Menu Materi**

f. Tampilan Halaman Evaluasi

Pada halaman ini berisi soal untuk mengetahui pemahaman penggunaan terkait dengan materi dalam media pembelajaran interaktif ini. Hasil desain halaman evaluasi adalah sebagai berikut:



**Gambar IV. 6 Halaman Evaluasi**

g. Tampilan Halaman Notifikasi Jawaban Benar

Ketika menjawab soal evaluasi dengan benar akan muncul notifikasi jawaban benar. Hasil desain tampilan halaman notifikasi jawaban benar adalah sebagai berikut:



**Gambar IV. 7 Halaman Notifikasi Jawaban Benar**

h. Tampilan Halaman Notifikasi Jawaban Salah

Ketika menjawab soal evaluasi dengan salah akan muncul notifikasi jawaban salah. Hasil desain tampilan halaman notifikasi jawaban salah adalah sebagai berikut:



**Gambar IV. 8 Halaman Notifikasi Jawaban Salah**

#### i. Tampilan Halaman Profil

Pada halaman ini berisi tentang profil pengembang media pembelajaran interaktif ini. Hasil desain tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar IV. 9 Halaman Profil**

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal

Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh data berdasarkan enam responden. Responden tersebut diantaranya adalah dua siswa yang berprestasi tinggi, berprestasi sedang, berprestasi rendah. Enam responden yang dipilih berdasarkan hasil dari *pre-test* dari kelas eksperimen.

Produk pengembangan ini di ujikan kepada kelompok kecil pada materi Pecahan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Hasil dari uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

No	Aspek	Indikator	Presentasi	Keterangan
1	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program	100%	valid
		Kesesuaian warna tulisan	100%	valid
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan	100%	valid
		Huruf mudah dibaca	100%	valid
		Kesesuaian gambar	100%	valid
		Kesesuaian animasi	100%	valid
		Kesesuaian video	100%	valid
2	Interaktivitas	Kejelasan suara	100%	valid
		Respons dari program	96%	valid
3	Kemudahan program	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program	92%	valid
		Bahasa mudah dipahami	100%	valid
		Kemudahan penggunaan program	100%	valid
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)	88%	valid
		Petunjuk penggunaan program	92%	valid
Memudahkan siswa belajar secara	92%	valid		

**Gambar IV. 10 Hasil Uji Coba Awal**

Berdasarkan analisis data pada gambar 4.9, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari presentase yang diperoleh dari hasil penilaian kelompok kecil. Skor yang didapatkan adalah 350 dengan skor maksimal 360, maka diperoleh persen validitas sebesar 97%, berdasarkan konversi skala 4, maka media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua kriteria yang dinilai sangat valid.

## 5. Revisi Uji coba Produk Awal

Terdapat beberapa saran dan masukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang harus diperbaiki berdasarkan hasil validasi dari ahli

materi, ahli bahaa dan ahli media/IT yang telah dilakukan pada penelitian ini, sebelum media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Beberapa saran dan masukan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

### 1) Revisi Ahli Materi

Perbaikan pada aspek materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, khususnya pada halaman yang memuat pengertian pecahan. Hasil perbaikan pada halaman evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar IV. 11 Tampilan Halaman Materi Sebelum Revisi**



**Gambar IV. 12 Tampilan Halaman Materi Sesudah Revisi**

Setelah ahli materi memberikan masukan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan. Setelah revisi dilakukan, media pembelajaran tersebut kemudian divalidasi kembali oleh ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* tersebut dinyatakan layak digunakan tanpa perlu perbaikan lebih lanjut.

## 2) Revisi Ahli Media

Perbaikan pada jenis huruf/teks yang digunakan harus diubah menjadi berwarna dan juga Visual (*layout desain, Typography, warna*) perlu di variasikan termasuk Audio (*effect, backsound, musik*) agar lebih menarik. Tampilan revisinya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar IV. 13 Tampilan Halaman Isi Materi Sebelum Revisi**



**Gambar IV. 14 Tampilan Halaman Isi Materi Sesudah Revisi**

Ahli media memberikan kritik, komentar, dan saran untuk perbaikan pada pengembangan media. Berdasarkan masukan yang telah diberikan, disimpulkan bahwa media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dapat digunakan tanpa perlu perbaikan lebih lanjut.

### 3) Revisi Ahli Media/IT

Perbaikan pada animasi, warna dan tombol menu pada halaman menu utama. Tampilan revisinya dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar IV. 15 Tampilan Halaman Judul Sebelum Revisi**



**Gambar IV. 16 Tampilan Halaman Judul Sesudah Revisi**

#### **6. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan utama merupakan uji coba yang subjek uji cobanya lebih banyak dibandingkan uji coba lapangan awal, Subjek uji coba lapangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* adalah 24 siswa, Data hasil uji coba penilaian berupa angket untuk siswa yang dapat dilihat pada gambar berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

No	KODE	BUTIR PERNYATAAN															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	X <sub>1</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59
2	X <sub>2</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58
3	X <sub>3</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	59
4	X <sub>4</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	58
5	X <sub>5</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	58
6	X <sub>6</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
7	X <sub>7</sub>	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	58
8	X <sub>8</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
9	X <sub>9</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
10	X <sub>10</sub>	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	51
11	X <sub>11</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
12	X <sub>12</sub>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
13	X <sub>13</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
14	X <sub>14</sub>	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	49
15	X <sub>15</sub>	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	50
16	X <sub>16</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
17	X <sub>17</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
18	X <sub>18</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
19	X <sub>19</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
20	X <sub>20</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
21	X <sub>21</sub>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
22	X <sub>22</sub>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
23	X <sub>23</sub>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
24	X <sub>24</sub>	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	55
$\Sigma X$	Total	90	90	90	90	91	90	90	92	91	90	90	90	87	89	88	1348
$\Sigma X$	Nilai	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96	1440
i	Max																
%	Presentase Kevalidan	94%	94%	94%	94%	95%	94%	94%	96%	95%	94%	94%	94%	91%	93%	92%	94%
	Kriteria	Valid	Valid	valid	valid	valid	Valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid

**Tabel IV. 1 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar**

Berdasarkan hasil uji kelompok terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel di atas diperoleh nilai presentase 94% dengan konverensi skala 4 pada tingkat kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

## 7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk pada siswa maka dapat diketahui kekurangan dari produk, maka dicoba untuk diperbaiki. Hal ini dilakukan untuk membuat produk lebih baik lagi

## 8. Uji lapangan

Setelah revisi kedua, peneliti perlu menguji cobakan lagi pada siswa satu kelas. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan pada kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Perlu mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran, dengan menggunakan *Pre-test* dan *Post-test*.

## 9. Revisi Produk Akhir

Melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

## B. Penelitian dan Pembahasan

Dalam penelitian data uji coba, peneliti menggunakan dua jenis data penelitian. Kedua jenis data penelitian tersebut adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh dari proses validasi dan uji coba baik uji coba awal dan uji coba lapangan dari produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan sebelum produk diuji cobakan.

Dalam validasi uji coba awal dan uji coba lapangan ini terdapat 3 jenis validasi media pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu:

- 1) Validasi yang dilakukan oleh ahli materi matematika
- 2) Validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa

- 3) Validasi yang dilakukan oleh ahli media/ICT
- 4) Uji praktis yang dilakukan oleh guru kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.

Data yang diperoleh dari validasi merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert, sedangkan data kualitatif berupa nilai tambahan beserta kritik dan saran.

### **1. Validasi Ahli Materi**

Penilaian uji validitas untuk ahli materi dilakukan kepada seorang ahli bidang matematika. Validator materi pada media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini adalah (1) Henra Saputra, M.Pd (Dosen sekaligus ketua prodi, saat ini sedang menempuh Pendidikan S3 di Universitas Negeri Medan dengan program studi pendidikan matematika, dan beliau aktif mengajar di bidang matematika di STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya) sebagai ahli 1, (2) Endi Zunaedy Pasaribu, M.Pd (Dosen sekaligus wakil rektor, saat ini sedang menempuh Pendidikan S3 di Universitas Negeri Medan dengan program studi pendidikan matematika, dan beliau aktif mengajar di bidang matematika di Universitas Al Washliyah Labuhanbatu) sebagai ahli 2, dan (3) Muhammad Syahril Harahap, M.Pd (Dosen mata kuliah Pendidikan Matematika di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan) sebagai ahli 3. Data hasil penilaian ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4. 17. Rekapitulasi data hasil penilaian ahli materi pembelajaran secara lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

No	Perangkat yang divalidasi	Nilai		
		V1	V2	V3
1	Kedalaman materi	4	4	4
2	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum	4	4	5
3	Kesesuaian materi dengan dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum	4	4	4
4	Kebenaran dan ketepatan konsep	4	4	4
5	Kebenaran dan ketepatan teori	4	4	4
6	Kesesuaian teks dengan Tingkat perkembangan Siswa	3	4	5
7	Keruntutan penyajian materi	4	4	5
8	Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran	5	4	5
9	Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok	4	3	4
10	Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif	4	4	4
11	Sistematis/runtut/alur/logika jelas	4	4	5
12	Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman)	4	4	4
13	Kemudahan untuk dipelajari	4	5	5
14	Interaktivitas	4	4	5
<b>Jumlah</b>		56	56	63
<b>Skor Maksimum</b>		70	70	70
<b>Persentase</b>		80%	80%	90%

**Tabel IV. 2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

Berdasarkan perolehan Persentase sebesar 80% (ahli materi 1), 80% (ahli materi 2), dan 90% (ahli materi 3) maka kualitas materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ditinjau dari hasil penilaian ahli materi 1, ahli materi 2, dan ahli materi 3 berada pada kriteria sangat valid dan siap diujicobakan pada tahap selanjutnya.

## 2. Validasi Ahli Bahasa

Kriteria validasi ahli bahasa adalah berpendidikan tinggi, dan telah berpengalaman dalam bidang pendidikan serta berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran bahasa Inggris. Validator bahasa pada media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini adalah (1) Andang Suhendi, SS, MA (Beliau dosen Sastra Inggris di Universitas Islam Sumatera Utara) sebagai ahli 1, (2) Dr. Habib Rahmansyah, M.Pd (Beliau dosen Bahasa Inggris di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan) sebagai ahli 2, dan (3) Gabby Maureen Pricilia, M.Pd (Beliau dosen Bahasa Inggris di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan) sebagai ahli 3. Data hasil penilaian ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4. 18. Rekapitulasi data hasil penilaian ahli materi pembelajaran secara lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

No	Perangkat yang divalidasi	Nilai		
		V1	V2	V3
1	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)	5	4	5
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5	4	5
3	<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat di instalasi)	5	4	4
4	<i>Reusable</i> (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)	5	5	4
5	Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran	5	4	5
6	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)	5	4	5
7	keaktivitas dalam ide penuangan gagasan	5	5	5
8	Sederhana dan memikat	5	4	5

9	Audio ( <i>effect, backsound, musik</i> )	4	4	5
10	Visual ( <i>layout desain, Typography, warna</i> )	4	4	5
11	Kejelasan suara	5	4	5
12	Media bergerak (animasi)	5	5	5
13	<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)	5	4	5
14	Jenis huruf/teks yang digunakan	4	4	5
<b>Jumlah</b>		67	59	68
<b>skor Maksimum</b>		70	70	70
<b>Persentase</b>		96%	84%	97%

**Tabel IV. 3 Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa**

Berdasarkan perolehan Persentase sebesar 96% (ahli materi 1), 84% (ahli materi 2), dan 97% (ahli materi 3) maka kualitas bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ditinjau dari hasil penilaian ahli bahasa 1, ahli bahasa 2, dan ahli bahasa 3 berada pada kriteria sangat valid dan siap diujicobakan pada tahap selanjutnya.

### 3. Validasi Ahli Media/ICT

Ahli validasi media/ICT pada pengembangan media pembelajaran yaitu seorang yang ahli bidang IT. Validator media/IT pada media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini adalah (1) Jainal Abidin, M.Si. (Validator media/ICT seorang kaprodi Ilmu Komputer UGN Padangsidempuan yang telah menempuh pendidikan di fakultas saintek ITB. Beliau juga aktif mengajar ilmu komputer sehingga sudah mendalami karakter) sebagai ahli 1 dan (2) Aris Munandar Harahap, M.Kom (Beliau dosen Komputer di UGN Padangsidempuan). Data hasil penilaian ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4. 18. Rekapitulasi data hasil penilaian ahli materi pembelajaran secara lebih detail dapat dilihat pada lampiran.

No	Perangkat yang divalidasi	Nilai	
		V1	V2
1	Tata letak desain <i>background</i> sangat menarik dan sesuai dengan tema	5	4
2	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula ( <i>easy use</i> )	5	4
3	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras	4	4
4	Tata letak media mempunyai irama ( <i>rhythm</i> ) yang jelas	5	4
5	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca	5	4
6	Ilustrasi <i>background</i> mampu merefleksikan isi media	4	4
7	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi Pecahan	5	4
8	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek	4	4
9	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan ( <i>natural</i> ), dengan kombinasi yang menarik	5	4
10	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media	5	4
11	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca	5	4
12	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul	5	4
13	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca	5	4
14	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ ukuran dan tingkat usia pembacanya	4	4
15	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias	5	4
<b>Jumlah</b>		71	60
<b>skor Maksimum</b>		75	75
<b>Persentase</b>		95%	80%

**Tabel IV. 4 Hasil Validasi oleh Ahli Media/IT**

Berdasarkan perolehan Persentase sebesar 95% (ahli materi 1) dan 80% (ahli materi 2) maka kualitas bahasa dalam media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ditinjau dari hasil penilaian ahli bahasa 1 dan ahli bahasa 2, berada pada kriteria sangat valid dan siap diujicobakan pada tahap

selanjutnya.

Berdasarkan analisis penilaian hasil validator materi, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran secara umum sudah valid. Semua item kriteria media pembelajaran tidak diperlukan revisi dan dapat diujicobakan dalam pembelajaran. Hasil validasi secara keseluruhan sebagai berikut:

No	Validasi	Persentase			Persentase	Kategori
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3		
1	Ahli materi	80%	80%	90%	83%	Sangat Valid
2	Ahli bahasa	96%	84%	97%	92%	Sangat Valid
3	Ahli media/IT	95%	80%		87%	Sangat Valid
Rata-rata					88%	Sangat Valid

**Tabel IV. 5 Data Hasil Validasi Media**

#### 4. Uji Praktisi

Uji praktikalitas dilakukan terhadap guru berpendidikan minimal S1 dan telah berpengalaman mengajar lebih dari 10 tahun. Guru kelas III SD Negeri 100305 Sijungking merupakan praktisi yang memenuhi kriteria dan beliau telah berpengalaman dalam mengajar dengan menggunakan kurikulum merdeka revisi terbaru. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif hasil validasi ahli praktisi. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penelitian. Berikut adalah paparan data hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

##### a. Data Kuantitatif

No	Aspek	Indikator	Nilai
1	Tampilan media	Kesesuaian warna latar	4
		Kesesuaian warna tulisan	4

		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan	4
		Tingkat keterbacaan teks	5
		Kesesuaian gambar	4
		Kesesuaian animasi	4
		Kesesuaian video	5
		Kejelasan suara	5
2	Isi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	5
		Bahasa mudah dipahami	5
3	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media	5
		Kemudahan berpindah dari satu menu/sub menu	4
		Terdapat petunjuk penggunaan media	4
		Memudahkan guru dalam mengajar	5
		Memudahkan siswa belajar mandiri	5
<b>Jumlah</b>			68
<b>skor Maksimum</b>			75

**Gambar IV. 17 Hasil Praktikalitas oleh Uji Praktisi**

Produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah di validasikan kepada praktisi pendidikan diperoleh total nilai 68 dari nilai maksimal 75. Peneliti mempresentasikan nilai tersebut sehingga diperoleh nilai validitas sebesar 90%.

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma(\text{skor total})}{\text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Jadi jika dihitung

$$\text{Presentase} = \frac{68}{75} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan analisis penilaian hasil validasi oleh praktisi pendidikan, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* secara umum sangat valid. Semua item kriteria tidak diperlukan revisi. Data kualitatif diperoleh dari pemberian saran dan komentar oleh praktisi untuk perbaikan media pembelajaran.

#### b. Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari uji coba media pembelajaran yang berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Kode	Kritik dan Saran
V <sub>4</sub>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perlu diperhatikan kesesuaian warna latar, warna tulisan, jenis dan ukuran tulisan termasuk juga animasi agar menarik perhatian siswa.</li> <li>• Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> sangat bagus dapat menunjukkan proses berfikir siswa dalam memahami materi pecahan</li> </ul>

**Gambar IV. 18 Kritik dan Saran oleh Ahli Praktisi**

## 5. Uji Keefektifan

Pengembangan produk di ujikan di kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu. Kelas IIIA menjadi kelas eksperimen dan kelas IIIB menjadi kelas kontrol. Kelas menggunakan buku matematika kelas III dan kelas eksperimen menggunakan percobaan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Peneliti mengambil 48 siswa dengan 24 kelas kontrol dan 24 kelas eksperimen. Nilai dari data yang diperoleh adalah sebagai berikut.

### a. Eksperimen

Kode	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
X <sub>1</sub>	40	100
X <sub>2</sub>	55	80
X <sub>3</sub>	40	90
X <sub>4</sub>	45	90
X <sub>5</sub>	50	90
X <sub>6</sub>	45	95
X <sub>7</sub>	50	100
X <sub>8</sub>	50	90
X <sub>9</sub>	55	90
X <sub>10</sub>	45	100
X <sub>11</sub>	60	90
X <sub>12</sub>	50	95
X <sub>13</sub>	50	100

X <sub>14</sub>	45	90
X <sub>15</sub>	50	95
X <sub>16</sub>	45	80
X <sub>17</sub>	45	75
X <sub>18</sub>	60	85
X <sub>19</sub>	40	85
X <sub>20</sub>	50	85
X <sub>21</sub>	40	85
X <sub>22</sub>	40	100
X <sub>23</sub>	40	80
X <sub>24</sub>	45	90
	<b>1135</b>	<b>2160</b>
	<b>47,29</b>	<b>90,00</b>

**Gambar IV. 19 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen**

Dari gambar 4.19 kita tahu bahwa mayoritas siswa mendapat hasil dari *post-test* lebih tinggi dari *pre-test*. Hasil yang diperoleh akan dibandingkan



dengan *post-test* dari kelompok kontrol. Grafik perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

**Gambar IV. 20 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen**

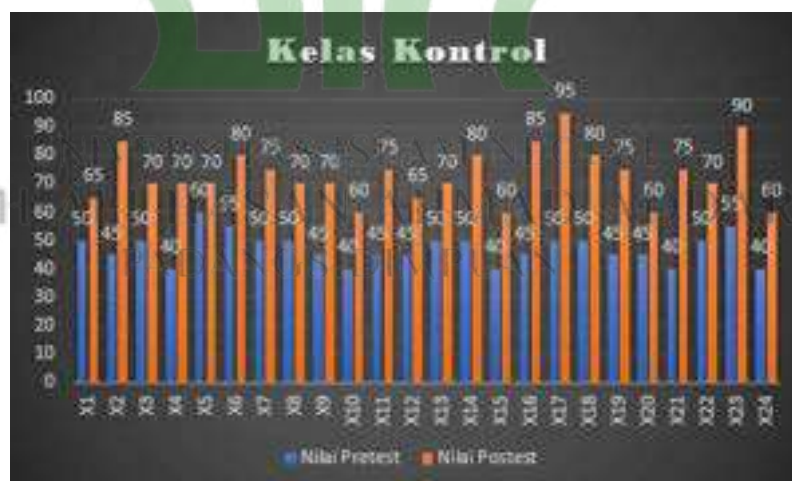
b. Kontrol

Kode	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
X <sub>1</sub>	50	65
X <sub>2</sub>	45	85
X <sub>3</sub>	50	70
X <sub>4</sub>	40	70
X <sub>5</sub>	60	70
X <sub>6</sub>	55	80
X <sub>7</sub>	50	75
X <sub>8</sub>	50	70
X <sub>9</sub>	45	70
X <sub>10</sub>	40	60
X <sub>11</sub>	45	75
X <sub>12</sub>	45	65
X <sub>13</sub>	50	70
X <sub>14</sub>	50	80
X <sub>15</sub>	40	60
X <sub>16</sub>	45	85
X <sub>17</sub>	50	95
X <sub>18</sub>	50	80

X <sub>19</sub>	45	75
X <sub>20</sub>	45	60
X <sub>21</sub>	40	75
X <sub>22</sub>	50	70
X <sub>23</sub>	55	90
X <sub>24</sub>	40	60
	<b>1135</b>	<b>1755</b>
	<b>47,29</b>	<b>73,13</b>

**Gambar IV. 21 Hasil Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol**

Dari gambar IV.21 kita tahu bahwa mayoritas siswa mendapat hasil dari *post-test* lebih tinggi dari *pre-test*. Hasil yang diperoleh akan dibandingkan dengan *post-test* dari kelompok eksperimen. Grafik perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:



**Gambar IV. 22 Grafik Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol**

Keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu, kepada kelas IIIA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran, kepada kelas IIIB

sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Peneliti mengambil keseluruhan siswa 48 dengan siswa kelas kontrol 24 dan siswa kelas eksperimen 24 siswa. Data nilai diperoleh sebagai berikut.

a. Mean

Kelompok	Rata-rata hitung	
	Pre-test	Post-test
Eksperimen	47,29	90,00
Kontrol	47,08	73,13

Gambar IV. 23 Rata-rata pre-test post-test kelas eksperimen dan kontrol

b. Varians

Analisis varians pada kelompok eksperimen dan kontrol dijadikan teknik untuk mengetahui homogenitas kelompok, berikut ini merupakan varians hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol.

		Statistics	
		PretestKelas Eksperimen	PretestKelas Kontrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Variance		36.911	25.906

		Statistics	
		PosttestKelas Eksperimen	PosttestKelas Kontrol
N	Valid	24	24
	Missing	0	0
Variance		52.174	90.897

Sumber: Data Olah SPSS, 2024

Kelompok	Varians	
	Pre-test	Post-test
Eksperimen	36,911	52,174
Kontrol	25,906	90,897

**Gambar IV. 24 Varians**

c. Homogenitas

*Pre-test* dan *post-test* penguji homogenitas dua varians antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil analisis homogenitas kelas eksperimen dan kontrol pada *pre-test* dan *post-test* dapat dikatakan homogenitas apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ .

$F_{tabel}$  yang diperoleh dari 24 siswa kelas kontrol dan 24 siswa kelas eksperimen adalah 1,98. Hasil analisis homogenitas ditunjukkan pada berikut:

$$Pre-test F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$Pre-test F_{hitung} = \frac{36,911}{25,906}$$

$$Pre-test F_{hitung} = 1,42$$

Sehingga dari  $F_{hitung}$  di atas dapat dikatakan datanya homogen

karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,42 < 1,98$ .

$$Post-test F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

$$Post-test F_{hitung} = \frac{90,897}{52,174}$$

$$Post-test F_{hitung} = 1,74$$

Sehingga dari  $F_{hitung}$  di atas dapat dikatakan datanya homogen

karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,74 < 1,98$ .

#### d. Uji-t

Pada uji signifikansi efektifitas teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan *uji-t* independent sample test. Perhitungan ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika yang signifikansi antara kelas III yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* (IIIA) dengan yang menggunakan buku paket atau tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* (IIIB) data uji-t akhir dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel Uji-t**



		Levene Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference			
	F	Sig.	t	df	sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper	
Nilai	2.967	.102	6.912	46	.000	10.875	2.442	11.901	21.798
Nilai			6.912	42.800	.000	10.875	-2.442	11.901	21.798

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

Pada tabel diatas diketahui bahwa uji-t hasil  $t_{hitung} = 6,91$  dan  $t_{tabel} = 2,06$  sehingga dapat dikatakan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal tersebut berarti ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi Pecahan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dinilai

efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada materi Pecahan.

e. Analisis Nilai N Gain

Analisis nilai N Gain dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai pretest dan posttest. N Gain menunjukkan bahwa penulis ingin meningkatkan pemahaman atau penguasaan konsep peserta didik setelah pembelajaran yang dilakukan. Berikut Hasil analisis nilai N Gain:

No	NAMA	NILAI		N GAIN	N GAIN (%)
		PRETEST	POSTTEST		
1	X1	40	100	1,00	100,00
2	X2	55	80	0,56	55,56
3	X3	40	90	0,83	83,33
4	X4	45	90	0,82	81,82
5	X5	50	90	0,80	80,00
6	X6	45	95	0,91	90,91
7	X7	50	100	1,00	100,00
8	X8	50	90	0,80	80,00
9	X9	55	90	0,78	77,78
10	X10	45	100	1,00	100,00
11	X11	60	90	0,75	75,00
12	X12	50	95	0,90	90,00
13	X13	50	100	1,00	100,00
14	X14	45	90	0,82	81,82
15	X15	50	95	0,90	90,00
16	X16	45	80	0,64	63,64
17	X17	45	75	0,55	54,55
18	X18	60	85	0,63	62,50
19	X19	40	85	0,75	75,00
20	X20	50	85	0,70	70,00
21	X21	40	85	0,75	75,00
22	X22	40	100	1,00	100,00
23	X23	40	80	0,67	66,67
24	X24	45	90	0,82	81,82

<b>Jumlah</b>	1135	2160	19,35	1935
<b>Rata-rata</b>	47,29	90,00	0,81	80,64
<b>Kategori</b>			<b>Tinggi</b>	<b>Efektif</b>

Tabel IV. 6 Uji N-Gain Pretest-Posttest

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	24	.55	1.00	.8064	.13999
Valid N (listwise)	24				

Sumber: *Data Olah SPSS, 2024*

Dari hasil yang ditunjukkan pada tabel olahan data *Excel* maupun SPSS menunjukkan rata-rata yaitu 0,81. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat N Gain sesuai dengan tabel berada pada kriteria tinggi.

### C. Pembahasan Penelitian

Pembahasan yang dilakukan terdiri dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kelemahan, keterbatasan, dan solusi untuk menghadapi semua kelemahan dan keterbatasan yang ada. Tahap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* meliputi hasil uji validitas produk oleh dosen ahli materi, ahli bahasa, ahli media/ICT dan hasil uji praktikalitas dan juga hasil uji efektivitas produk. Validasi ini dilakukan untuk menilai kevalidan produk yang telah dikembangkan.

Setelah media pembelajaran divalidasi kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kuantitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli dan siswa. Penyajian jenis validasi dan analisis validasi penilaian angket oleh para ahli beserta kritik dan saran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran

interaktif berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Uji validitas bertujuan untuk melihat ketepatan pengukuran.<sup>3</sup> Analisis data dari instrumen validasi pada media pembelajaran meliputi 5 (lima) komponen yaitu: komponen materi, komponen keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/kurikulum, komponen akurasi materi, komponen penyajian pembelajaran, komponen komunikatif dan Interaktif. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa nilai Tingkat validasi media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan adalah sangat valid.

Hal ini terlihat pada nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil analisis instrumen validasi meliputi aspek materi, aspek keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/kurikulum, aspek akurasi materi, aspek penyajian pembelajaran, aspek komunikatif dan Interaktif dapatkan persentase sebesar 88%.

Data validasi ahli materi yang diberikan pada instrumen angket validasi yaitu 58,33 dari total maksimal 70. Dari nilai instrumen tersebut didapatkan persentase sebesar 83% dengan kriteria Valid digunakan untuk evaluasi pada

---

<sup>3</sup> Heny Puspasari and Weni Puspita, "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19," *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (2022): 65, <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>.

pembelajaran.

Berdasarkan validasi ahli bahasa dengan kriteria angket yang diberikan untuk diisi dengan total skor 64,67 dari 70 skor total maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil validasi media dihitung menggunakan rumus mendapatkan persentase yaitu 92% dengan kriteria Sangat Valid untuk diujicobaan kepada siswa.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media/ICT dengan total skor yang diberikan oleh ahli sebesar 65,50 dari 75 total skor maksimal. Maka dapat dihitung dengan rumus persentase untuk validasi ahli materi yaitu 87% dengan kriteria Sangat Valid.

Kepraktisan merupakan kemudahan yang ada pada instrument evaluasi baik dalam mempersiapkan, menggunakan, menginterpretasi/ memperoleh hasil, maupun kemudahan dalam menyimpannya.<sup>4</sup> Berdasarkan hasil instrumen angket kepraktisan pengguna media dari 48 siswa kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu sebagai responden untuk guru diperoleh hasil dengan total skor 68 dengan total skor adalah 75. Sesuai dengan rumus perhitungan data kepraktisan media maka hasil analisis persentasi praktikalitas media oleh guru yaitu 90% dengan kriteria Sangat Baik. Selanjutnya untuk angket kepraktisan media oleh siswa memperoleh nilai 1348 dari 1440 skor total. Sesuai dengan rumus persentase kepraktisan media oleh siswa yaitu 94% dan berada pada kategori Sangat Baik.

---

<sup>4</sup> Rismawati Cut Marlini, "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash" 6, no. 2 (n.d.): 277–89.

Selanjutnya keefektifan media dilihat dari hasil eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media. Uji efektifitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>5</sup> Dalam uji coba operasional dilakukan eksperimen untuk membandingkan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dengan kelas kontrol, yaitu siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dalam pembelajaran. Sampel yang digunakan sebanyak 48 siswa yang kemudian dibagi menjadi 24 siswa kelas kontrol dan 24 siswa kelas eksperimen. Variabel yang dibandingkan adalah pemahaman konsep pecahan. Untuk mengukur variabel tersebut digunakan instrumen tes pemahaman konsep pecahan. Uji independent *sample t-test* terhadap data *post-test* variabel pemahaman konsep pecahan menunjukkan *t-hitung* lebih besar dari *t-tabel*, dengan taraf signifikansi  $< 0,05$ . Hasil perhitungan dari uji-t maka diperoleh *t-hitung* = 6,91 dan *t-tabel* = 2,06. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman konsep pecahan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi pecahan.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini

---

<sup>5</sup> Fitra and Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK."

tidak lepas dari keterbatasan-keterbatasan, antara lain:

1. Adanya keterbatasan waktu, sehingga uji coba hanya dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yang menyebabkan tidak semua kegiatan pada topik dapat dilakukan di sekolah.
2. Penentuan standar validitas produk dalam pengembangan ini melalui validasi ahli yaitu penilaian dari dosen ahli materi, dosen ahli bahasa, dan dosen ahli media/ICT, penilaian praktikalitas dari guru matematika SD Negeri 100305 Sijungkring serta uji coba siswa kelas III berjumlah 24 orang sebagai pengguna. Beberapa aspek yang dinilai, yaitu aspek materi meliputi aspek kesesuaian materi, aspek kesesuaian pecahan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dijabarkan sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva* telah memenuhi kriteria kevalidan dalam menanamkan pemahaman konsep pecahan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media/IT. Hasil validasi ahli menyatakan media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva* “Sangat Valid” pada uji validitas dengan persentase kevalidan 88%.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* memenuhi kriteria kepraktisan dalam menanamkan pemahaman konsep pecahan oleh guru dan siswa.
  - a. Hasil angket respon guru pada uji coba lapangan, media dinilai memiliki kualitas kepraktisan. Skor yang diperoleh pada uji coba adalah 90,00% “sangat baik”.
  - b. Hasil angket respon siswa pada uji coba awal dan uji coba lapangan, media dinilai memiliki kualitas kepraktisan. Rata-rata skor yang diperoleh pada uji coba awal adalah 97% kategori “sangat baik”, sedangkan skor yang diperoleh pada uji coba lapangan sebesar 94% kategori “sangat baik”.
3. Media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva* efektif dalam menanamkan pemahaman konsep pecahan.

- a. Rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa kelas eksperimen lebih dari KKM (70). Dibuktikan dengan uji *one sample t-test* diperoleh  $t_{hitung} 6,91 > t_{tabel} 2,06$  (sig. 0,05).
- b. Nilai rata-rata pemahaman konsep pecahan siswa yang menggunakan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media Pembelajaran interaktif berbasis *Canva*.

## B. Implikasi Penelitian

Media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik dan masalah pembelajaran siswa kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu, sehingga apabila digunakan oleh siswa lain perlu dilakukan penyesuaian lebih lanjut dan pengkajian sesuai dengan karakteristik yang ada. Mengingat bahwa media ini baru lalui tahap evaluasi formatif, maka sebelum diseminasikan, sebaiknya dilakukan evaluasi sumatif.

Sebelum dilakukan evaluasi sumatif, hasil evaluasi formatif sebaiknya ditinjau dan dicermati kembali. Peninjauan kembali hasil evaluasi formatif dilakukan oleh pengembang, ahli materi, ahli bahasa, ahli media/ICT, dan praktisi pembelajaran.

## C. Saran

Beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan dalam rangka mengembangkan bahan ajar berupa materi Pecahan dengan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk memfasilitasi pencapaian kemampuan pemecahan

masalah dalam literasi matematis ditinjau dari aspek pemecahan masalah pada siswa kelas III SD Negeri 100316 Pargarutan Julu adalah sebagai berikut.

#### 1. Bagi guru

Guru hendaknya membuat suasana belajar mengajar yang lebih bervariasi terutama dalam pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* merupakan salah satu alternatif dalam mewujudkan suasana belajar yang berbeda. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang disusun secara menarik dapat memunculkan motivasi siswa dalam belajar matematika.

#### 2. Bagi peneliti lain

Bagi pembaca yang tertarik dengan penelitian ini dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang lebih baik dari sebelumnya, atau pembaca dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* kelas III SD dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade Afni Utari, and Syafwatul Putria Hidayatullah. "Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang." *Seminar Nasional Pendidikan*, 2019, 52–57.
- Adinda, Anita. "Kecerdasan Emosional Dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains IV* (2017): 117–31.
- Akhyar, Muhammad, Susanti Sufyadi, and Zaudah Cyly Arrum Dalu. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Add on Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajarsiswa Kelas Vii Di Smp Mata Pelajaran Ipa Materi Kelompok Hewan." *J-Instech* 4, no. 1 (2023): 74–81.
- Alti, R M, P T Anasi, D E Silalahi, L A Fitriyah, H Hasanah, M R Akbar, T Arifianto, I Kamaruddin, E N Malahayati, and others. *Media Pembelajaran*. Edited by Tri Putri Wahyuni. Padang: PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=UsxuEAAAQBAJ>.
- Anita, Adinda, Almira, Amir, Y.L. "Jurnal Pendidikan : Seroja ISSN : 2961-9408 Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Media Jurnal Pendidikan : Seroja ISSN : 2961-9408 2023 , Vol 2 No 5" 2, no. 5 (2023).
- Anjarwati, Eka, Suparni Suparni, and Rahma Hayati Siregar. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 9, no. 02 (2021): 261–172. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v9i02.6038>.
- Ardianto, W, and B Wijayama. *Karya Inovasi Guru Penggerak*. Qahar Publisher, n.d. <https://books.google.co.id/books?id=ZfVzEAAAQBAJ>.
- Arifmiboy. *Microteaching Model Tadaluring*. Ponorogo: Wade Group, 2019.
- Asrul, dkk.,. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana, 2018.
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, and Trian Pamungkas Alamsyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD." *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (2019): 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Azis, Taufiq Nur. "Strategi Pembelajaran Era Digital." *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)* 1, no. 2 (2019): 308–18.
- Cut Marlina, Rismawati. "Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash" 6, no. 2 (n.d.): 277–89.
- Diana, N. "Developing an E-Learning-Based Critical-Thinking Assessment as a Physics Learning Evaluation Media with Kahoot! Interactive Quiz." *IOP*

*Conference Series: Earth and Environmental Science*, 2021.  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>.

Ermawati, Diana, Irsyad Fardani, Dika Nurunnaja, Aulia Ulfatun Ni'mah, and Devina Dwi Astuti. "Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD" X (2023): 161–72. [http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th %0A](http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th%0A).

Farizan, Muwahidah, Yamin, and Wibawati. "Media Pembelajaran Interaktif," 2022.

Fitra, Julsyam, and Hasan Maksum. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.

Fitrianingsih, Rina, and Musdalifah. "Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu." *Fashion and Fashion Education Journal* 4, no. 1 (2015): 1–6.

Gunawan. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers, 2019.

Hafizah, Zulfi, and Katrina Samosir. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan." *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2023): 42–51.

Handayani, Fitri Azmi, and Sulaiman. "Validitas Dan Praktikalitas Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Scientific Approach Untuk Siswa Kelas VII SMP." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 4303–10.

Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

Harida, Hasanah Nur, and Anas Arfandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk." *Seminar Nasional Dies Natalis* 62 1 (2023): 402–11. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1013>.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.

Kharisma, Giri Indra. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Untuk Memahami Teks Prosedural." *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 1 (2019): 1–9. <https://doi.org/10.32938/jbi.v4i1.147>.

Khotib, Nur. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran

Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan Pada Siswa Kelas VI SDN Temon Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction* 4, no. 1 (2020): 51–68. <https://doi.org/10.32616/pgr.v4.1.207.51-68>.

Klug, Brandy, and Ursula Williams. “Canva.” *The Charleston Advisor* 17, no. 4 (2016): 13–16. <https://doi.org/10.5260/chara.17.4.13>.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2016.

Kuddus, Mohammed. “Desain Pembelajaran Materi Membandingkan Dan Mengurutkan Pecahan Melalui Discovery Learning Berbantuan Geogebra,” 2019.

Laelatul, Adelia Nisfi, Deantika Triana, Dita Nur Octafia, and Rahayu Maula Putri. “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 1707–15.

Lestyorini, Ratna Dewi, and Tommy Noviyanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash Di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu.” *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 3, no. 2 (2019): 217. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>.

Malikha, Ziadatul, and Mohammad Faizal Amir. “Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas V-B Min Buduran Sidoarjo Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Kemampuan Matematika.” *Pi: Mathematics Education Journal* 1, no. 2 (2018): 75–81. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i2.2329>.

Martinez, S. “Analysis of Problem Posing Using Different Fractions Meanings.” *Education Sciences* 11, no. 2 (2021): 1–12. <https://doi.org/10.3390/educsci11020065>.

Maru’ao, Nursayani. “Penerapan Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris.” - 14, no. 2 (2020): 221–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v14i2.622>.

Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. “Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik.” *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 412–20. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>.

Mochamad Arsad Ibrahim. “Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran” 4, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>.

Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.” *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.

- Mulyawati, Ima, and Kowiyah Kowiyah. "Pembelajaran Matematika Dan IPA Guru SD Melalui Media Pembelajaran Visual." *Jurnal SOLMA* 7, no. 2 (2018): 247. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1652>.
- Nizary, Muhammad Afifullah, and Ahmad Nur Kholik Nur Kholik. "Validitas Instrumen Assesmen (Analisis Validitas Isi Dan Konstruk Instrumen Asesmen Buku Pelajaran Al Quran Hadis Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Materi Surat Ad Dhuha Bab Vi)." *Jurnal CONTEMPLATE* 2, no. 01 (2021): 21–42. <https://doi.org/10.53649/jucon.v2i01.316>.
- Novitasari, Dian. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2, no. 2 (2016): 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>.
- "Nurliana Siregar, 'Guru Kelas III Pargarutan Julu, Wawancara Pada Tanggal 18 September 2023 Di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu, Pukul 09.00 WIB'." n.d.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Parni. "Konsep Belajar Menurut Islam." *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam* 3, no. 1 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.18860/ua.v3i2.6105>.
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2022): 1325–34. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- Purnama, Syifa Jamilah, and Puri Pramudiani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2440–48. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>.
- Puspasari, Heny, and Weni Puspita. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan Dalam Menghadapi Covid-19." *Jurnal Kesehatan* 13, no. 1 (2022): 65. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>.
- Rahayu, Teten Ginanjar, Tatang Herman, and Anggy Giri Prawiyogi. "Teori Dan Teknologi Materi Pecahan Pada Buku Teks Matematika Sekolah Dasar." *Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 321–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.45158>.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. "Konstruktivisme Dan Pembelajaran Matematika." *Jurnal Darul 'Ilmi* 2, no. 2 (2014): 61–76.
- . "Pembelajaran Berbasis Riset Di Perguruan Tinggi." *Batusangkar*

*International Conference*, no. October 2016 (2016): 141–52.

———. “Tantangan Dan Peluang Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2014): 1–13. <http://194.31.53.129/index.php/LGR/article/viewFile/209/190>.

Rangkuti, Ahmad Nizar, and Anwar Ibrahim Siregar. “Lintasan Belajar Teorema Pythagoras Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik.” *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 7, no. 02 (2020): 149–62. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v7i02.2112>.

Rifdah, Khonsaullabibah Maisun Nur, Muhammad Zaini, and Kautsar Eka Wardhana. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas V Mi Materi Operasi Bilangan Pecahan Model PBL.” *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2023): 1–16. <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/SIPPG/index>.

Rihani, Athiya Luthfiani, Arifin Maksum, and Nina Nurhasanah. “Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 7, no. 2 (2022): 123–31. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>.

Robert, By, and E Bob Brown. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” no. 1 (2004): 1–14.

Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah. “Media Pembelajaran.” *Pustaka Abadi*, 2017.

Sari, Liza Yulia. “Effectiveness Test of Learning Media Interactive Oriented Constructivism in Neurulasi Topic To Animal Development Subject.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2017): 1689–99.

Septa, and Syndhe Qumaruw Syty. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pembuatan Content Marketing Di Smk YPUI Parung” 1, no. 6 (2023): 594–99.

Sholeh, Muhammad, Rr. Yuliana Rachmawati, and Erma Susanti. “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm.” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 1 (2020): 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>.

Suci Rahayu Rais, Nurlaila, Maik Jovial Dien, and Albert y dien. “Kemajuan Teknologi Informasi Berdampak Pada Generalisasi Unsur Sosial Budaya Bagi Generasi Milenial.” *Jurnal Mozaik* 10 (2018): 61–71.

Suparni. “Model Pembelajaran Reciprocal Teaching Kaitannya Dengan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa.” *E-Journal.Perpustakaanstainpsp.Net* IV, no. November (2014): 110–24.

- Suparni, S. "Peran Guru Dalam Penggunaan Aplikasi QR Code Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di MI Kecamatan Wangon." *Prosiding Seminar Internasional* ..., 2020, 135–43. <http://digital.library.ump.ac.id/820/%0Ahttp://digital.library.ump.ac.id/820/2/15>. Full Paper - Suparni.pdf.
- Suparni, Suparni. "Efektifitas Metode Jarimatika Dalam Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Bagi Anak Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah." *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 6, no. 02 (2018): 45. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1273>.
- . "Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Tingkat Sd/Mi." *Dirasatul Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2021): 124–35. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3729>.
- SUPARNI, SUPARNI. "Profesionalisme Guru Matematika Dalam Merencanakan Pembelajaran Berbasis Kompetensi." *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 2, no. 1 (2016): 15. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v2i1.399>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Peneitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*, Bandung: CV. Alfabeta
- Switri, E. *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=xpRyEAAAQBAJ>.
- Syarief, Musdalifah. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Pada Siswa Kelas III SDN Centre Mangalli," 2021.
- Tanjung, Henra Saputra, and Siti Aminah Nababan. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang." *Jurnal Bina Gogik* 3, no. 1 (2016): 35–42. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>.
- Torang Siregar. "Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D)." *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>.
- Unaenah, Een, and Muhammad Syarif Sumantri. "Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan." *Jurnal Basicedu* 3, no. 1 (2019): 106–11. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.78>.
- Wicaksana, Arif, and Tahar Rachman. "Efektifitas Pembelajaran Remedial Dengan Menggunakan Alat Peraga Fraction Wall Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Tarakanita Ngembesan." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3, no. 1 (2018): 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.

Zulhimma. “Eksistensi Etika Profesi Keguruan Dalam Dunia Pendidikan.”  
*Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 1, no. 01 (2013): 97–110.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

# LAMPIRAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

**PERSETUJUAN JUDUL TESIS**

Nomor : 65/Un.28/AL/TL.00/08/2023

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, dengan ini memberikan persetujuan judul Tesis :

**Nama** : Lisda Lubis  
**NIM** : 2250500019  
**Program Studi** : Tadris Matematika  
**Judul** : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Canva pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316  
Pargarutan Julu.

Dengan Pembimbing :

1. Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. (Isi)
2. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, harapan agar saudara dapat menyelesaikan penulisan nya secara tepat waktu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidempuan, 9 Agustus 2023  
an. Direktur

Wakil Direktur

Dr. Hj. Zulhingga, S.Ag., M.Pd. f  
NIP 19720702 199703 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <http://pasca.iain-padangsidimpuan.ac.id>

Nomor : B-656/Un.28/AL/TL.00/08/2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 2 (dua) Lembar  
Hal : Penunjukan Pembimbing Tesis

9 Agustus 2023

Yth.

1. Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. (Isi)
2. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. (Metodologi)

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat, Kami do'akan Bapak/Ibu dalam keadaan sehat dan sukses dalam menjalankan tugas sehari-hari. Selanjutnya kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan Tesis atas nama:

Nama : Lisda Lubis  
NIM : 2250500019  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.

dengan Pembimbing :

1. Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. (Isi)
2. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd. (Metodologi)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

an. Direktur  
Wakil Direktur,

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd. ♀  
NIP 19720702 199703 2 003

Hal : Kesiediaan Membimbing Tesis

Yth. Direktur Pascasarjana Program Magister  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan ahmad Addary Padangsidimpun

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat, Merindaklanjuti surat Direktur Pascasarjana Program Magister UIN SYAHADA Padangsidimpun Nomor B-~~654~~Un.28/AL/TL.00/08/2023 tanggal 09 - 08 -2023 perihal: penunjukan Pembimbing Tesis Mahasiswa Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpun.

Nama : Lisda Lubis  
NIM : 2250500019  
Program Studi : Tadris Matematika  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.

maka dengan ini kami menyatakan (~~Bersedia~~/Tidak Bersedia)\* untuk membimbing mahasiswa tersebut dalam penyelesaian penulisan Tesisnya.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Pembimbing I,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUN

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.  
NIP 19800413 200604 1 002

\* Coret yang tidak perlu

**Hal : Kesediaan Membimbing Tesis**

**Yth. Direktur Pascasarjana Program Magister  
Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan**

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan Hormat, Menindaklanjuti surat Direktur Pascasarjana Program Magister UIN SYAHADA Padangsidempuan Nomor: B-64/Un.28/AL/TL.00/08/2023 tanggal 09 - 08 -2023 perihal: penunjukan Pembimbing Tesis Mahasiswa Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

**Nama : Lisda Lubis**  
**NIM : 2250500019**  
**Program Studi : Tadris Matematika**  
**Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu.**

maka dengan ini kami menyatakan (~~Bersedia/Tidak Bersedia~~)\* untuk membimbing mahasiswa tersebut dalam penyelesaian penulisan Tesisnya.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

**Pembimbing II,**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

**Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.**  
**NIP 19700708 200501 1 004**

\* Coret yang tidak perlu



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022  
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

Nomor : 970 /Un.28/AL/TL.00/11/2023  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Mohon Izin Riset**

1 November 2023

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 100316 Pargarutan Julu

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Direktur Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan menerangkan :

Nama : **Lisda Lubis**  
NIM : **2150500019**  
Program Studi : **Tadris Matematika**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu**

adalah benar sedang menyelesaikan Tesis, maka dimohon kepada Bapak/Ibu kiranya dapat memberikan data sesuai dengan Judul Tesis tersebut.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

an. Direktur,  
Wakil Direktur

Dr. Hj. Zulhimma, S.Ag., M.Pd.  
NIP 197207021997032003



**DINAS PENDIDIKAN DAERAH  
SD NEGERI NO.100316 PARGARUTAN JULU  
KECAMATAN ANGKOLA TIMUR**

KODE POS : 22733

**SURAT KETERANGAN**

No. 800/08/SD/2023

Yang Bertanda Tangan di bawah ini adalah Kepala SDN NO 100316 Pargarutan Julu menerangkan bahwa:

Nama : Lisda Lubis  
NIM : 2150500019  
Program Studi : Tadris Matematika

Benar telah melakukan penelitian di SDN NO.100316 Pargarutan Julu dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu"** mulai bulan November - Desember 2023.

Demikian Surat Keterangan ini saya perbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pargarutan Julu, 04 Januari 2024  
Kepala Sekolah SDN NO.100316 Pargarutan Julu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN ABU DUDARY  
PADANG SIDIN

  
**MERSISARI PANJAITAN, S.Pd.SD.MM**  
NIP. 196509282001042001

### HASIL OBSERVASI

Nama Sekolah : SD Negeri 100316 Pargarutan Julu  
 Alamat : Pargarutan Julu  
 Tanggal Observasi : 03 November 2023

No	Indikator	Deskripsi Hasil Pengamatan
1	Kurikulum yang digunakan saat ini	Menggunakan kurikulum merdeka
2	Kelengkapan fasilitas sekolah	Fasilitas mencakup bangunan, ruang kelas, peralatan, dan area luar ruangan.
3	Kondisi laboratorium komputer	Lab komputer dilengkapi dengan laptop dan jaringan internet wifi
4	Pemanfaatan laboratorium komputer	Siswa melakukan praktikum untuk mempelajari berbagai materi pembelajaran.
5	Media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran	Media pembelajaran tersedia, tidak begitu banyak guru yang menggunakan.
6	Kelebihan dan kelemahan menggunakan Media	Kelebihannya mempermudah dalam pembelajaran dan kekurangannya keterbatasan biaya.
7	Pendekatan dan metode yang sering digunakan	Masih banyak dijumpai metode yang digunakan adalah ceramah. Tidak terlihat guru menggunakan media pembelajaran berbasis IT misalnya.
8	Kendala dan penyebab kendala	Keterbatasan akses
9	Media yang menarik	Media yang menarik yang sifatnya interaktif, informatif, dan menghibur
10	Media pembelajaran yang dibutuhkan	Sesuai pada tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang akan disampaikan di sekolah ini
11	Pelaksanaan pembelajaran pecahan	Guru belum menggunakan teknologi seperti aplikasi edukasi atau video pembelajaran.
12	Hasil pembelajaran pecahan	Hasil pembelajaran pecahan belum sesuai dengan yang diharapkan
13	Penggunaan media berupa <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran	Belum semua guru menggunakan media berupa <i>Canva</i>

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN GURU

Bapak/Ibu mohon memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala penilaian tentang analisis kebutuhan guru. Jawablah dengan jujur karena tidak akan berpengaruh pada penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1. Tidak Sesuai (TS)

3 = Sesuai (S)

2. Kurang Sesuai (KS)

4 = Sangat Sesuai (SS)

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Jaringan listrik				√	
2	Kondisi laboratorium komputer				√	
3	Ketersediaan LCD, layar presentasi, speaker active, dan Wi-Fi				√	
4	Intensitas menggunakan komputer/laptop				√	
5	Program yang sering digunakan		√			
6	Media yang sering digunakan		√			Masih jarang
7	Intensitas menggunakan media		√			
8	Apresiasi dan motivasi siswa ketika guru menggunakan media		√			
9	Kemampuan TIK guru		√			
10	Hasil pembelajaran pecahan		√			
11	Penggunaan media pada pembelajaran pecahan		√			
12	Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar pecahan		√			
13	Penggunaan multimedia berupa <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran		√			

Pargarutan Julu, 22 November 2023

Responden



(Dessy Arlina, S.Pd.)

## ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

Anak-anak kalian dapat memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar angket ini dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skala penilaian tentang analisis kebutuhan siswa. Jawablah dengan jujur karena tidak akan berpengaruh pada penilaian.

Keterangan skor penilaian:

1. Tidak Sesuai (TS)

3 = Sesuai (S)

2. Kurang Sesuai (KS)

4 = Sangat Sesuai (SS)

No	Indikator	Skor Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Jaringan listrik			√		
2	Kondisi laboratorium komputer			√		
3	Ketersediaan LCD, layar presentasi, <i>speaker active</i> , dan <i>WiFi</i>				√	
4	Intensitas menggunakan komputer/laptop			√		
5	Media yang sering digunakan		√			
6	Media yang disukai		√			
7	Kemampuan TIK siswa		√			
8	Perasaan siswa saat pembelajaran pecahan		√			
9	Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar pecahan		√			
10	Penggunaan multimedia berupa <i>Canva</i> dalam proses pembelajaran		√			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPIAN  
Pagarutan Julu, 03 November 2023  
Responden

  
(Mutia Rahmadani)

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI MATERI

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN

DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU

Nama : Henra Saputra Tanjung, M.Pd  
Instansi : STKIP Bina Bangsa Meulaboh  
Tanggal Pengisian : 26 November 2023

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik      2= Kurang Baik  
4= Baik              1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Materi	Kedalaman materi				√		
2	Aspek keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/kurikulum	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum Kesesuaian materi dengan dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum Kebenaran dan ketepatan konsep Kebenaran dan ketepatan teori Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan Siswa				√		
3	Aspek akurasi materi	Keruntutan penyajian materi Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif Sistematis/runtut/atur/logika jelas Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman) Kemudahan untuk dipelajari Interaktivitas			√			Perlu diperhatikan
4	Aspek penyajian pembelajaran					√		
5	Aspek komunikatif dan Interaktif					√		

### D. Saran dan Komentar:

Perlu diperhatikan kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan peserta didik dan juga pada halaman materi tentang pengertian pecahan.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi (X)
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



Padangsidimpuan, 6 November 2023  
VALIDATOR I AHLI MATERI

Henra Saputra Tanjung, M.Pd

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI MATERI**

**JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**

Nama : Endi Zunaedy Passribu, MPd  
Instansi : Universitas Al Washliyah Labuhanbatu  
Tanggal Pengisian : 18 April 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar-angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik      2= Kurang Baik  
4= Baik              1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Materi	Kedalaman materi					✓	
2	Aspek keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum Kesesuaian materi dengan dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum Keberanan dan ketepatan konsep					✓	
3	Aspek akurasi materi	Keberanan dan ketepatan teor Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan Siswa Keruntutan penyajian materi					✓	
4	Aspek penyajian pembelajaran	Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif Sistematis/ runtut/ alur/ logika jelas Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman)			✓		✓	
5	Aspek komunikatif dan Interaktif	Kemudahan untuk dipelajari Interaktivitas					✓	

### D. Saran dan Komentar:

## **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi (X)
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



**Padangsidimpuan, 18 April 2024**  
**VALIDATOR II AHLI MATERI**

**Endi Zunaedy Pasaribu, M.Pd**

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI MATERI

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU

Nama : Muhammad Syahril Harahap, M.Pd  
Instansi : Institut Pendidikan Tapenuh Selatan  
Tanggal Pengisian : 23 April 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi Lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:  
5= Sangat Baik      2= Kurang Baik  
4= Baik              1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Materi	Kedalaman materi					✓	
2	Aspek keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum Kesesuaian materi dengan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum Kebenaran dan ketepatan konsep Kebenaran dan ketepatan teori					✓	✓
3	Aspek akurasi materi	Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan Siswa Keruntutan penyajian materi Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran					✓	✓
4	Aspek penyajian pembelajaran	Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif Sistematis/ runtut/ alur/ logika jelas Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman) Kemudahan untuk dipelajari Interaktivitas					✓	✓
5	Aspek komunikatif dan Interaktif						✓	✓

*Catatan: mungkin ditambahkan gambar yang bisa di klik*

### D. Saran dan Komentar:

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidimpuan, April 2024  
**VALIDATOR III AHLI MATERI**

**Muhammad Syahril Harahap, M.Pd**

## LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI BAHASA

**JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN**

**DISD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**

Nama : Andang Suhendi, SS, MA  
Instansi : UISU (Universitas Islam Sumatera Utara)  
Tanggal Pengisian : 08 November 2023

### **A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

### **B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik    2= Kurang Baik  
4= Baik    1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Aspek rekayasa piranti lunak	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)					√	
		<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)					√	
		<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat di instalasi)					√	
		<i>Reusable</i> (sebagian/ seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)					√	
		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran					√	
2	Aspek komunikasi audio visual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)					√	
		keativitas dalam ide penguangan gagasan					√	
		Sederhana dan memikat					√	
		Audio ( <i>effect, backsound, musik</i> )				√		Perlu divariasikan
		Visual ( <i>layout desain, Typography, warna</i> )				√		Perlu divariasikan agar lebih menarik
		Kejelasan suara					√	
		Media bergerak (animasi)					√	
		<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)						
		Jenis huruf/teks yang digunakan				√		Perlu diberi variasi warna

#### **D. Saran dan Komentar:**

Dalam sebuah presentasi menggunakan audio animasi Power Point, kita sebaiknya memperhatikan Audio dan animasi yang sesuai dengan tingkat umur anak sehingga menarik dan tidak membosankan jika terlalu lama. Huruf dan jenis huruf juga perlu diberi warna sehingga merangsang otak anak lebih mudah mengingat sesuatu sesuai dengan Teori Konstruktivisme yang dipopulerkan oleh Vygotsky dengan *Zone Proximal Developmentnya* sehingga pendekatan/ metode *scaffolding* dapat diduplikasi oleh siswa.

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- (X) 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.

**Padangsidimpun, 08 November 2023**  
**VALIDATOR I AHLI BAHASA**



**Andang Suhendi, SS, MA**

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI BAHASA

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU

Nama : Dr. Habib Rahmansyah, S.Pd., M.Hum.  
Instansi : Institut Pendidikan Riau  
Tanggal Pengisian : 24 April 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (v) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik    2= Kurang Baik  
4= Baik    1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Aspek rekayasa piranti lunak	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)				✓		
		<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)				✓		
		<i>Kompatibilitas</i> (media pembelajaran dapat di instalasi)				✓		
		<i>Reusable</i> (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media <i>pembelajaran lain</i> )					✓	
		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran				✓		
2	Aspek komunikasi audio visual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)				✓		
		keaktifitas dalam ide pemuangan gagasan					✓	
		Sederhana dan memikat				✓		
		Audio ( <i>effect, background, musik</i> )				✓		
		Visual ( <i>layout desain, Typography, warna</i> )				✓		
		Kejelasan suara				✓		
		Media bergerak (animasi)					✓	
<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)				✓				
Jenis huruf/teks yang digunakan				✓				

### D. Saran dan Komentar:

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



**Padangsidimpuan, April 2024**  
**VALIDATOR II AHLI BAHASA**

*Dr. Habib Rehmansyah, S.Ed., M.Hum.*

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI BAHASA

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU

Nama : GABBY MAUREEN PRICILIA S Pd M Hum.  
Instansi : Institut Pendidikan Tarbiyah Selatan  
Tanggal Pengisian : 23 April 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik      2= Kurang Baik  
4= Baik              1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi	
			1	2	3	4	5		
1	Aspek rekayasa piranti lunak	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)						✓	
		<i>Usability</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)						✓	
		<i>Compatibility</i> (media pembelajaran dapat di instalasi)				✓			
		<i>Reusable</i> (sebagian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media <i>pembelajaran lain</i> )				✓			
		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran						✓	
2	Aspek komunikasi audio visual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)						✓	
		keativitas dalam ide penguangan gagasan						✓	
		Sederhana dan memikat						✓	
		Audio ( <i>effect, background, musik</i> )						✓	
		Visual ( <i>layout desain, Typography, warna</i> )						✓	
		Kejelasan suara						✓	
		Media bergerak (animasi)						✓	
<i>Layout interactive</i> (ikon-navigasi)						✓			
Jenis huruf/teks yang digunakan							✓		

### D. Saran dan Komentar:

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
- 2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
- 3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



Padangsidimpuan, April 2024  
VALIDATOR III AHLI BAHASA

GABBY MAUREEN PRICILIA, S.Pd.M.Hum.

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI MEDIA / ICT**

**JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**

Nama : Jainal Abidin, M.Si  
Instansi : Prodi Ilmu Komputer UGN Padangsidimpuan  
Tanggal Pengisian : 5 Februari 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik    2= Kurang Baik  
4= Baik            1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Kriteria	Skor Penilaian					Catatan Revisi
		1	2	3	4	5	
1	Tata letak desain <i>background</i> sangat menarik dan sesuai dengan tema.					✓	
2	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula ( <i>easy use</i> )					✓	
3	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras.			✓			
4	Tata letak media mempunyai irama ( <i>rhythm</i> ) yang jelas.					✓	
5	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca					✓	
6	Ilustrasi <i>background</i> mampu merefleksikan isi media.			✓			
7	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi Pecahan					✓	
8	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek.			✓			
9	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan ( <i>natural</i> ), dengan kombinasi yang menarik.					✓	
10	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media.					✓	
11	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca.					✓	
12	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul.					✓	
13	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca.					✓	
14	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ ukuran dan tingkat usia pembacanya.				✓		
15	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias.					✓	

#### **D. Saran dan Komentar:**

- Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif pemilihan ilustrasi sangat berperan agar tampilan media pembelajaran interaktif lebih menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik berminat untuk membaca dan mempelajarinya selain untuk menarik perhatian peserta didik pemilihan ilustrasi dapat memperjelas pemahaman isi materi yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.
- Bagus dan menarik sebagai bahan ajar.

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi (x)
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



**Padangsidimpuan, 5 Februari 2024**  
**VALIDATOR I AHLI MEDIA / ICT**

**JAINAL ABIDIN, M.Si**

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TIM AHLI MEDIA/IT

JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU

Nama : Aris Munandar Harahap, M. Kom  
Instansi : Universitas Islam Negeri  
Tanggal Pengisian : 29 April 2024

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik    2= Kurang Baik  
4= Baik            1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Kriteria	Skor Penilaian					Catatan Revisi
		1	2	3	4	5	
1	Tata letak desain <i>background</i> sangat menarik dan sesuai dengan tema.				✓		
2	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula ( <i>easy use</i> )				✓		
3	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (judul, tema, ilustrasi, logo) selaras.				✓		
4	Tata letak media mempunyai irama ( <i>rhythm</i> ) yang jelas.				✓		
5	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca				✓		
6	Ilustrasi <i>background</i> mampu merefleksikan isi media.				✓		
7	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntutan materi Pecahan				✓		
8	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek.				✓		
9	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan ( <i>natural</i> ), dengan kombinasi yang menarik.				✓		
10	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media.				✓		
11	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca.				✓		
12	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul.				✓		
13	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca.				✓		
14	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format/ ukuran dan tingkat usia pembacanya.				✓		
15	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias.				✓		

### D. Saran dan Komentar:

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- L Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba

Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



Padangsidimpuan, 23 April 2024  
VALIDATOR II AHLI MEDIA

**Aris Munandar Harahap, M. Kom**

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UJI PRAKTIKSI**

**JUDUL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI PECAHAN  
DI SD NEGERI 100316 PARGARUTAN JULU**

Nama : Dessy Arlina, S.Pd  
Instansi : SD Negeri 100305 Sijungkring  
Tanggal Pengisian : 06 November 2023

**A. PENGANTAR**

Lembar ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap kelayakan pada produk yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu mengisi lembar angket ini.

**B. Petunjuk:**

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.  
5= Sangat Baik    2= Kurang Baik  
4= Baik            1= Tidak Baik  
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

### C. Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian					Catatan Revisi
			1	2	3	4	5	
1	Tampilan media	Kesesuaian warna latar				√		
		Kesesuaian warna tulisan				√		
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan				√		
		Tingkat keterbacaan teks				√		
		Kesesuaian gambar				√		Perlu disesuaikan
2	Isi	Kesesuaian animasi				√		Perlu disesuaikan
		Kesesuaian video				√		
		Kejelasan suara				√		
		Kesesuaian materi dengan CP dan TP				√		
		Bahasa mudah dipahami				√		
3	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media				√		
		Kemudahan berpindah dari satu menu/sub menu				√		
		Terdapat petunjuk penggunaan media				√		
		Memudahkan guru dalam mengajar				√		
		Memudahkan siswa belajar mandiri				√		

### D. Saran dan Komentar:

Perlu diperhatikan kesesuaian warna latar, warna tulisan, jenis dan ukuran tulisan termasuk juga animasi agar menarik perhatian peserta didik.

#### **E. KESIMPULAN**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

- L Layak digunakan untuk uji coba tanpa revisi
  2. Layak digunakan untuk uji coba setelah revisi
  3. Tidak layak untuk digunakan untuk uji coba
- Mohon diberi tanda silang (X) pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

**Padangsidempuan, 06 November 2023**  
**VALIDATOR UJI PRAKTIKSI**

**Dessy Arlina, S.Pd.**





Satuan Pendidikan : SDN. 100316 Pargarutan Julu  
Kelas/ Semester : III/ II  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

Nama :  
Nis/ Nisn :  
No Absen :

**Petunjuk:**

- Berdoalah terlebih dahulu.
- Tulis identitasmu pada kolom identitas.
- Bacalah perintah mengerjakan terlebih dahulu.
- Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

**A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!**

1.  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada pecahan tersebut disebut ...
  - a. Pembilang
  - b. Penyebut
  - c. Seper
2. Lambang bilangan dari sepersembilan adalah ...
  - a. 1 - 9
  - b.  $\frac{9}{1}$
  - c.  $\frac{1}{9}$
3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut ...
  - a. Pembilang
  - b. Seper
  - c. Penyebut
4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan ...



- a.  $\frac{3}{10}$
- b.  $\frac{7}{10}$
- c.  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  urutan yang benar pecahan tersebut dari yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

b.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

c.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

6.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  urutan pecahan yang mempunyai nilai terbesar ke yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

b.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

c.  $\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

7.  $\frac{6}{4} \dots \frac{6}{2}$

Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah ...

a. < (lebih kecil)

b. > (lebih besar)

c. = (sama besar)

8. Ibu membagi kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat  $\frac{2}{8}$  m kain batik sedangkan Ani

mendapat  $\frac{6}{8}$  m kain batik. Siapa yang mempunyai kain batik lebih pendek?

a. Ibu

b. Siti

c. Ani

9. Hasil penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} = \dots$

a.  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} = \dots$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

c.  $\frac{14}{27}$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan ...



12.  $\frac{10}{5}$ ,  $\frac{10}{8}$ ,  $\frac{10}{1}$  Urutan nilai pecahan yang terkecil ke terbesar adalah ...

13. Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{4}$  bagian. Beni mempunyai coklat  $\frac{6}{5}$  bagian. Yang mempunyai bagian coklat lebih sedikit adalah ...

14. Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \dots$

15. Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah ...

$$\frac{7}{12} - \frac{4}{12} = \dots$$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## Kunci Jawaban

1. A

2. C

3. C

4. B

5. B

6. A

7. A

8. B

9. A

10. C

11.  $\frac{3}{6}$

12.  $\frac{10}{8}, \frac{10}{5}, \frac{10}{1}$

13. Beni

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
14.  $\frac{20}{20} = 1$  SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
15.  $\frac{3}{12}$  PADANGSIDIMPUAN







1. Tindakan yang sesuai untuk mencegah letusan adalah ...

- a. - (tidak benar)
- b. - (tidak benar) ✓
- c. - (tidak benar)

2. Berdasarkan gambar, tindakan yang harus dilakukan adalah ...

- a. -
- b. -
- c. -



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
 PADANGSIDIMPUAN

3. 26/27 - 13/24

- a. -
- b. -
- c. -



95

Satuan Pendidikan : SDN. 100316 Pargarutan Julu  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

Nama : Syifa el-fauzah  
 Nis/ Nisn :  
 No Absen :

## Petunjuk:

- ✓ Berdoalah terlebih dahulu.
- ✓ Tulis identitasmu pada kolom identitas.
- ✓ Bacalah perintah mengerjakan terlebih dahulu.
- ✓ Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

## A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

1.  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada pecahan tersebut disebut ...

- ✓  a. Pembilang  
 b. Penyebut  
 c. Seper

2. Lambang bilangan dari sepersembilan adalah ...

- ✓  a. 1 - 9  
 b.  $\frac{9}{1}$   
 c.  $\frac{1}{9}$

3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut ...

- ✓  a. Pembilang  
 b. Seper  
 c. Penyebut

4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan ...



- a.  $\frac{3}{10}$   
 b.  $\frac{7}{10}$   
 c.  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  urutan yang benar pecahan tersebut dari yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

b.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

c.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

6.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  urutan pecahan yang mempunyai nilai terbesar ke yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

b.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

c.  $\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

7.  $\frac{6}{4} \dots \frac{6}{2}$

Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah ...

a. < (lebih kecil)

b. > (lebih besar)

c. = (sama besar)

8. Ibu membagi kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat  $\frac{2}{8}$  m kain batik sedangkan Ani mendapat  $\frac{6}{8}$  m kain batik. Siapa yang mempunyai kain batik lebih pendek?

a. Ibu

b. Siti

c. Ani

9. Hasil penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} = \dots$

a.  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} = \dots$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

c.  $\frac{14}{27}$

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{3}{2}$  ✓



12.  $\frac{10}{5}, \frac{10}{8}, \frac{10}{1}$  Urutan nilai pecahan yang terkecil ke terbesar adalah  $\frac{10}{8}, \frac{10}{5}, \frac{10}{1}$  ✓

13. Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{4}$  bagian. Beni mempunyai coklat  $\frac{6}{5}$  bagian. Yang mempunyai bagian coklat lebih sedikit adalah Beni ✓

14. Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \frac{20}{20}$  ✓

15. Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah ...  
 $\frac{7}{12} - \frac{4}{12} = \frac{3}{12}$  ✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Pretest

Kelas Kontrol

(50)

Date: \_\_\_\_\_

NAMA: MUHAMMAD AZHARI SIAGIAN

1 X  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada puluhan terlewat di tulis.

A. puluhan      C. seratus

B. puluhan

✓ Lambang bilangan asli seratus sembilan adalah

A. 1-9       C. 1

B. 9      9

$\frac{1}{9}$

✓  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada puluhan terlewat di tulis.

A. puluhan       C. puluhan

B. seratus

X4 Berapa 20 di tulis dengan ini maka jawablah pada



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKILILAHASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

A.  $\frac{2}{10}$        C.  $\frac{10}{5}$   
B.  $\frac{10}{4}$   
 $\frac{10}{10}$

B

5X  $\frac{1}{3} - \frac{1}{4} - \frac{1}{6}$  waktu > waktu pelaksanaan saat istirahat

lebih kecil maka  $\textcircled{A} \frac{1}{3} - \frac{1}{4} - \frac{1}{6}$  L.  $\frac{1}{4} - \frac{1}{6} - \frac{1}{3}$

B.  $\frac{1}{6} - \frac{1}{4} - \frac{1}{3}$

✓  $\frac{4}{9} - \frac{2}{9} - \frac{4}{9}$  waktu pelaksanaan > waktu istirahat

lebih kecil maka > lebih kecil maka

$\textcircled{A} \frac{4}{9} - \frac{4}{9} - \frac{2}{9}$  L.  $\frac{2}{9} - \frac{4}{9} - \frac{4}{9}$

B.  $\frac{2}{9} - \frac{2}{9} - \frac{4}{9}$

X  $\frac{6}{4} - \frac{6}{2}$

Tinggi > cocok waktu pelaksanaan di atas istirahat

A. < (lebih kecil) L. = (sama besar)

$\textcircled{B} >$  (lebih besar)

✓ konsumsi kita lebih kecil daripada sibi dan air

SYEKI sibi mendapat  $\frac{1}{8}$  m. pada lebih banyak dari

m. dan  $\frac{6}{8}$  m. lebih banyak. sibi > m. maka di

kita lebih banyak air dan L. air

$\textcircled{B}$  sibi



13) Edo membeli korset  $\frac{6}{4}$  basida dan membeli korset  
korset  $\frac{6}{4}$  basida x<sup>4</sup> membeli korset  $\frac{6}{4}$  dan  
korset  $\frac{6}{4}$  basida adalah  
Edo  $\frac{6}{4}$  basida

14) Hasil pembagian dari  $\frac{19}{20} \div \frac{2}{20} = \frac{20}{20} = 1$

15) Hasil dari pembagian pecahan  $\frac{4}{12} \div \frac{4}{12}$  adalah

$$\frac{4}{12} \div \frac{4}{12} = \frac{3}{12}$$

80

Satuan Pendidikan : SDN. 100316 Pargarutan Julu  
 Kelas/ Semester : III/ II  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

Nama : MOHAMDA AZHARI GIAGIAN  
 Nis/ Nisn :  
 No Absen :

**Petunjuk:**

- ✓ Berdoalah terlebih dahulu.
- ✓ Tulis identitasmu pada kolom identitas.
- ✓ Bacalah perintah mengerjakan terlebih dahulu.
- ✓ Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

**A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!**

1.  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada pecahan tersebut disebut ...

- ✓  a. Pembilang
- b. Penyebut
- c. Seper

2. Lambang bilangan dari sepersembilan adalah ...

- a. 1 - 9
- b.  $\frac{9}{1}$
- ✓  c.  $\frac{1}{9}$

3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut ...

- a. Pembilang
- b. Seper
- ✓  c. Penyebut

4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan ...



- ✓  a.  $\frac{3}{10}$
- b.  $\frac{7}{10}$
- c.  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  urutan yang benar pecahan tersebut dari yang terkecil adalah ..

a.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

b.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

c.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

6.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  urutan pecahan yang mempunyai nilai terbesar ke yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

b.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

c.  $\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

7.  $\frac{6}{4} - \frac{6}{2}$

Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah ...

a. < (lebih kecil)

b. > (lebih besar)

c. = (sama besar)

8. Ibu membagi kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat  $\frac{2}{8}$  m kain batik sedangkan Ani mendapat  $\frac{6}{8}$  m kain batik. Siapa yang mempunyai kain batik lebih pendek?

a. Ibu

b. Siti

c. Ani

9. Hasil penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} = \dots$

a.  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} = \dots$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

c.  $\frac{14}{27}$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan ...  $\frac{3}{6}$  ✓



12.  $\frac{10}{5}, \frac{10}{8}, \frac{10}{1}$  Urutan nilai pecahan yang terkecil ke terbesar adalah ...  $\frac{10}{8}, \frac{10}{5}, \frac{10}{1}$  ✗

13. Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{4}$  bagian. Beni mempunyai coklat  $\frac{6}{5}$  bagian. Yang mempunyai bagian coklat lebih sedikit adalah ... Edo ✗

14. Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \dots \frac{20}{20} = 1$  ✓

15. Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah ...  $\frac{3}{12}$  ✓  
 $\frac{7}{12} - \frac{4}{12} = \dots \frac{3}{12}$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



IKHSAN

1. angka 1 pada pecahan tersebut disebut

ut

a Pembilang

b Penyebut

c seper

2. lambang: bilangam dari seper bilang adalah

a  $\frac{1}{9}$

b  $\frac{9}{1}$

c  $\frac{1}{9}$

d  $\frac{9}{1}$

3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut

a Pembilang

b seper

c Penyebut

4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan

a  $\frac{3}{10}$

b  $\frac{7}{10}$

c  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}$ ,  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{6}$  yang benar pecahan tersebut yang terkecil adalah

a  $\frac{1}{3} \frac{1}{4} \frac{1}{6}$

b  $\frac{1}{6} \frac{1}{4} \frac{1}{3}$

c  $\frac{1}{4} \frac{1}{6} \frac{1}{3} B = \frac{1}{2}$   
 $S = 2$

6  $\frac{7}{9} \frac{2}{9} \frac{4}{9}$  urutkan pecahan yang mempunyai nilai terbesar  
ke yang terkecil adalah

a  $\frac{7}{9} \frac{4}{9} \frac{2}{9}$

b  $\frac{7}{9} \frac{2}{9} \frac{4}{9}$

c  $\frac{2}{9} \frac{4}{9} \frac{7}{9}$

7 Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah

- a < (lebih kecil)
- b > (lebih besar)
- c = (sama besar)

ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

8. Ibu mem bagikan kain batik kepada Siti dan ari  
Siti men dapatkan  $\frac{2}{8}$  m kain batik sedangkan  
Ari mendapat  $\frac{6}{8}$  m kain batik siapa yang mem  
Punya kain batik lebih pendek?

- a Ibu
- b Siti
- c Ari

9 Hasil Penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} =$

a  $\frac{18}{15}$

b  $\frac{19}{15}$

c  $\frac{20}{15}$

10  $\frac{260 - 12}{27} \frac{12}{27}$

a  $\frac{12}{27}$

b  $\frac{13}{27}$

c  $\frac{14}{27}$

11  Bagian yang diarsir menunjukkan Pecahan

12  $\frac{10}{15}$   $\frac{10}{8}$   $\frac{1}{1}$  urutan nilai yang pecahan yang terkecil adalah

13 Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{7}$  Bagian Beni mempunyai Bagian coklat  $\frac{6}{5}$  bagian coklat lebih sedikit Adanya

14 Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{15}{20} =$

15 Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah  $\frac{7}{12} - \frac{4}{12}$

Jawab

~~X~~ Pembilang

~~X~~  $\frac{10}{7}$

~~X~~  $\frac{10}{7}$        $B = 1$

~~X~~  $\frac{10}{7}$

$S = 24$

~~X~~  $\frac{13}{27}$

~~X~~  $\frac{13}{27}$

~~X~~  $\frac{11}{18}$

~~X~~  $\frac{11}{18}$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Post test

Kelas Ekspres

Satuan Pendidikan : SDN. 100316 Pargarutan Julu  
Kelas/ Semester : III/ II  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

90

Nama : Nisa Nur Kamila Siregar  
Nis/ Nisn :  
No Absen :

Petunjuk:

- > Berdoalah terlebih dahulu.
- > Tulis identitasmu pada kolom identitas.
- > Bacalah perintah mengerjakan terlebih dahulu.
- > Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

i.  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada pecahan tersebut disebut...

a  Pembilang

b  Penyebut

c  Seper

2. Lambang bilangan dari sepersembilan adalah ...

a. 1 - 9

b.  $\frac{9}{1}$

c   $\frac{1}{9}$

3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut ...

a  Pembilang

b  Seper

c  Penyebut

4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan ...



a.  $\frac{3}{10}$

b   $\frac{7}{10}$

c.  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  urutan yang benar pecahan tersebut dari yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{1}{2}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

b.  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

c.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

6.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  urutan pecahan yang mempunyai nilai terbesar ke yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

b.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

c.  $\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

7.  $\frac{6}{4} \dots \frac{6}{2}$

Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah ...

a. < (lebih kecil)

b. > (lebih besar)

c. = (sama besar)

8. Ibu membagi kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat  $\frac{2}{9}$  m kain batik sedangkan Ani mendapat  $\frac{6}{9}$  m kain batik. Siapa yang mempunyai kain batik lebih pendek?

a. Ibu

b. Siti

c. Ani

9. Hasil penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} = \dots$

a.  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} = \dots$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

c.  $\frac{14}{27}$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYUKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11.



Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{6}$  ✓

12.  $\frac{10}{5}, \frac{10}{8}, \frac{10}{1}$  Urutan nilai pecahan yang terkecil ke terbesar adalah  $\frac{10}{8}, \frac{10}{5}, \frac{10}{1}$  ✓

13. Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{4}$  bagian. Beni mempunyai coklat  $\frac{6}{5}$  bagian. Yang mempunyai bagian coklat lebih sedikit adalah Beni ✓

14. Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \frac{20}{20} = 1$  ✓

15. Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah ... ✓

$$\frac{7}{12} - \frac{4}{12} = \frac{3}{12}$$



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

Pre-test  
Kelas Eksperimen

(40)

Nama: Amra Alifiani

Angka 1 pada pecahan tersebut disebut

a. pembilang

b. penyebut

c. seret

2. Lambang bilangan desimal yang lebih adalah

a.  $1 - 9$   $\times \frac{1}{10}$

b.  $\frac{9}{1}$

3. Angka 15 pada pecahan tersebut disebut

a. pembilang

b. seret

c. penyebut

4. Bagian yang menunjukkan pecahan

a.  $\frac{2}{3}$

b.  $\frac{0}{0}$

c.  $\frac{0}{10}$

d.  $\frac{0}{10}$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADIDARY

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  pada simpulan pecahan tersebut

a.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  b.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  c.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$



Hardwork pays off

6)  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  Urutan pecahan yg mempunyai nilai  
  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  terbesar ke yg terkecil adalah

$\frac{2}{9}, \frac{7}{9}, \frac{4}{9}$

$\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

$\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

$\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

2. Tanda yg biasa untuk Pecahan di atas

- adalah:
- a) 2' (lebih kecil)
  - b) 7' (lebih besar)
  - c) sama besar

8) Ibu membuat kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat

2 m kain dan Ani mendapat  $\frac{6}{10}$  m kain

SYEKIN ALI SHASAN ATIMAD ADDARY

a) Ibu PADANGSIDIMPUAN

b) Siti

c) Ani



No:

9 Hasil penyederhanaan dari  $\frac{12}{15} + \frac{13}{15} =$

a.  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} =$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

c.  $\frac{14}{27}$

d.  $\frac{15}{27}$

11. Universitas Islam Negeri yang terletak di Pekanbaru adalah...

a. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padang Sidempuan

12. Edo mempunyai celana panjang Beni mempunyai

celana  $\frac{6}{5}$  yang mempunyai bagian celana 10

adalah = Edo



No.:

Date:

14) Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \frac{20}{40}$  X

15) Hasil Pengurangan Pecahan berikut adalah -

$\frac{17}{12} - \frac{4}{12} = \frac{13}{12}$  ✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDA  
PADANGSIDIMPUAN

**KIKY** Stay positive and be happy



Wc

Kelas Ekspir

Satuan Pendidikan : SDN. 100316 Pargarutan Julu  
Kelas/ Semester : III/ II  
Mata Pelajaran : Matematika  
Alokasi Waktu : 2 X 30 Menit

Nama : AMIRA HIDAYATI  
Nis/ Nisn :  
No Absen :

Petunjuk:

- Berdoalah terlebih dahulu.
- Tulis identitasmu pada kolom identitas.
- Bacalah perintah mengerjakan terlebih dahulu.
- Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, atau c di depan jawaban yang paling tepat!

i.  $\frac{1}{12}$  angka 1 pada pecahan tersebut disebut ...

- ✓  a. Pembilang  
b. Penyebut  
c. Seper

2. Lambang bilangan dari sepersempulan adalah ...

- a. 1 - 9  
b.  $\frac{9}{1}$   
✓  c.  $\frac{1}{9}$

3.  $\frac{1}{15}$  angka 15 pada pecahan tersebut disebut ...

- a. Pembilang  
b. Seper  
✓  c. Penyebut

4. Bagian yang diarsir dibawah ini menunjukkan pecahan ...



- a.  $\frac{3}{10}$   
✓  b.  $\frac{7}{10}$   
c.  $\frac{10}{3}$

5.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$  urutan yang benar pecahan tersebut dari yang terkecil adalah ...

a.  $\frac{1}{3}, \frac{1}{4}, \frac{1}{6}$

✓  (b).  $\frac{1}{6}, \frac{1}{4}, \frac{1}{3}$

c.  $\frac{1}{4}, \frac{1}{6}, \frac{1}{3}$

6.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$  urutan pecahan yang mempunyai nilai terbesar ke yang terkecil adalah ...

✓  (a).  $\frac{7}{9}, \frac{4}{9}, \frac{2}{9}$

b.  $\frac{7}{9}, \frac{2}{9}, \frac{4}{9}$

c.  $\frac{2}{9}, \frac{4}{9}, \frac{7}{9}$

7.  $\frac{6}{4} \dots \frac{6}{2}$

Tanda yang cocok untuk pecahan diatas adalah ...

✓  (a).  $<$  (lebih kecil)

b.  $>$  (lebih besar)

c.  $=$  (sama besar)

8. Ibu membagi kain batik kepada Siti dan Ani. Siti mendapat  $\frac{2}{8}$  m kain batik sedangkan Ani mendapat  $\frac{6}{8}$  m kain batik. Siapa yang mempunyai kain batik lebih pendek?

a. Ibu

✓  (b). Siti

c. Ani

9. Hasil penjumlahan dari  $\frac{12}{15} + \frac{6}{15} = \dots$

✓  (a).  $\frac{18}{15}$

b.  $\frac{19}{15}$

c.  $\frac{20}{15}$

10.  $\frac{26}{27} - \frac{12}{27} = \dots$

a.  $\frac{12}{27}$

b.  $\frac{13}{27}$

✓  (c).  $\frac{14}{27}$

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat!

11. Bagian yang diarsir menunjukkan pecahan  $\frac{1}{6}$  ✓



12.  $\frac{10}{5}, \frac{10}{8}, \frac{10}{1}$  Urutan nilai pecahan yang terkecil ke terbesar adalah  $\frac{10}{8}, \frac{10}{5}, \frac{10}{1}$  ✓

13. Edo mempunyai coklat  $\frac{6}{4}$  bagian. Beni mempunyai coklat  $\frac{6}{5}$  bagian. Yang mempunyai bagian coklat lebih sedikit adalah Beni ✓

14. Hasil penjumlahan dari  $\frac{17}{20} + \frac{3}{20} = \frac{20}{20} = 1$  ✓

15. Hasil dari pengurangan pecahan berikut adalah  $\frac{3}{12}$  ✓  
 $\frac{7}{12} - \frac{4}{12} = \frac{3}{12}$  ✓



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN



REKAPITULASI NILAI POST-TEST KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama Siswa	Analisis															Skor Siswa	Jumlah	Nilai Akhir					
		Pilihan Ganda										Isian												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15								
1.	Amira	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	200	100	
2.	Ade Natasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2	0	2	60	160	80
3.	Lesti	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90
4.	Arka	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
5.	Ikhsan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
6.	Naja	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
7.	Khayla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	190	95	
8.	Adelia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	200	100	
9.	Rina Auliyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
10.	Aminah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
11.	Rizky Aditya	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	200	100	
12.	Mutia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
13.	Afika	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	190	95	
14.	Aldrik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	200	100	
15.	Mhd. Nazril	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	180	90	
16.	Azhar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	190	95	
17.	Seryh Wahyuni	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	60	160	80	
18.	Ahmad Ance	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	150	75	
19.	Shahrial	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	0	80	170	85	
20.	Sila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	80	170	85	
21.	Soleh	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	0	80	170	85	
22.	Achmad Dani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	100	200	100	
23.	Yarmadansyah	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	60	160	80	
24.	Nada Fadila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	80	180	90	
		<b>Jumlah</b>															2160							
		<b>Rata-Rata</b>															90,00							

REKAPITULASI NILAI PRE-TEST KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Analisis															Jumlah	Nilai Akhir				
		Pilihan Ganda										Isian										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			Skor Siswa			
1.	Albadr	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	60	100	50
2.	Salwa	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	20	90	45
3.	Laili	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	40	100	50
4.	Fadil	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	80	40	
5.	Masdahifah	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	40	120	60	
6.	Astim Habib	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	40	110	55	
7.	Saddia Lestari	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	100	50	
8.	Nifeldi	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	20	100	50	
9.	Syifa Nabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90	45	
10.	Egi	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	20	80	40	
11.	Ade Ayu	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	20	90	45	
12.	Rian	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	2	0	20	90	45	
13.	Makrifah	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	100	50	
14.	Mohanda	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	40	100	50	
15.	Adelia	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	80	40	
16.	Nirma Amelia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	90	45	
17.	Syifa El Fauziah	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	40	100	50	
18.	Maulidiah	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	2	0	40	100	50	
19.	Rendi	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	2	20	90	45	
20.	Zanna	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	90	45	
21.	Ibnu	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	40	80	40	
22.	Shalihah	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	100	50	
23.	Ainun	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	60	110	55	
24.	Kholik	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	40	80	40	
		Jumlah															1135					
		Rata-Rata															47.29					

REKAPITULASI NILAI POST-TEST KELAS KONTROL

No.	Nama Siswa	Analisis															Jumlah	Nilai Akhir					
		Pilihan Ganda										Isian							Skor Siswa				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15							
1.	Albadr	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	70	2	2	0	2	0	60	130	65
2.	Salwa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	90	0	2	2	2	2	80	170	85
3.	Laili	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	2	2	2	0	80	140	70	
4.	Fadil	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	0	2	2	2	80	140	70	
5.	Masdalifah	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	0	2	2	2	80	140	70	
6.	Aslim Habib	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	2	0	0	2	2	60	160	80	
7.	Saddia Lestari	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	70	2	2	2	2	0	80	150	75	
8.	Nifeldi	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	2	2	2	0	80	140	70	
9.	Syifa Nabila	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	2	2	2	0	80	140	70	
10.	Egi	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	60	2	0	2	2	0	60	120	60	
11.	Ade Ayu	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	70	2	2	2	2	0	80	150	75	
12.	Rian	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	70	2	2	0	2	0	60	130	65	
13.	Makrifah	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	60	2	0	2	2	2	80	140	70	
14.	Mohanda	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	2	0	0	2	2	60	160	80	
15.	Adelia	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	60	2	0	2	2	0	60	120	60	
16.	Nirma Amelia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	90	0	2	2	2	2	80	170	85	
17.	Syifa El Fauziah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90	2	2	2	2	2	100	190	95	
18.	Maulidiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	2	0	0	2	2	60	160	80	
19.	Rendi	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	70	0	2	2	2	2	80	150	75	
20.	Zanna	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	60	0	2	2	2	0	60	120	60	
21.	Ibnu	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	70	2	2	2	2	0	80	150	75	
22.	Shalihah	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	60	2	2	2	2	0	80	140	70	
23.	Ainun	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	2	2	2	2	0	80	180	90	
24.	Kholik	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	60	2	0	2	2	0	60	120	60	
<b>Jumlah</b>															<b>1755</b>	<b>1755</b>							
<b>Rata-Rata</b>															<b>73,13</b>	<b>73,13</b>							

**FOTO KEGIATAN PENELITIAN**



1. Tampilan media pembelajaran yang sedang di diskusikan di dalam kelas.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH AL-HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

2. Proses bimbingan.



3. Siswa menggunakan media interaktif berbasis *Canva* pada uji coba



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH AL-HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

4. Peneliti membagikan LEK.



5. Siswa mengerjakan LKS pada uji coba.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH AHMAD HASAN AHMAD ADDARY

6. Tampilan media pembelajaran yang sedang di diskusikan di dalam kelas.



7. Proses bimbingan.



8. Keterlibatan siswa di dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media interaktif berbasis *Canva*.

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

df	Pr 0.50	0.25 0.20	0.10 0.10	0.05 0.050	0.025 0.02	0.01 0.010	0.005 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30894
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68815
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08696	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

**Motto**

**“Allah mencintai pekerjaan yang apabila bekerja ia menyelesaikannya dengan baik”.**

**(HR. Thabrani)**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

Nama : Lisda Lubis  
Tempat/tgl. Lahir : Padangsidempuan, 12 Juli 1990  
Alamat : Jln. Imam Bonjol Gang Bengkel Ujung  
Padangsidempuan  
Nama Ayah : (Alm.) Abd. Jalil Lubis  
Nama Ibu : Afridah  
Nama Suami : Jum'at Aswin, S.H  
Nama Anak : Reyhan, Rafly  
No. HP : 081360000142  
Email : lisdalubis44@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

#### 1. Pendidikan Formal

- a. SD Negeri 142428 (2002)
- b. SMP Negeri 1 Padangsidempuan (2005)
- c. SMA Negeri 3 Padangsidempuan (2008)
- d. STKIP Padangsidempuan, Jurusan Matematika (2012)

### C. Riwayat Pekerjaan

1. Guru di Pesantren Al-Azhar Biibadillah Tahalak Ujung Gading
2. Admin Metro *Cash & Credit* Padangsidempuan
3. Admin PT. Sarana Media Selular Sibuhuan
4. Admin PT. Infomedia Nusantara, Telkom Padangsidempuan
5. Admin PT. Infomedia Nusantara, Telkom Pematangsiantar
6. Guru di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu

### D. Minat Keilmuan: Matematika, TIK

Padangsidempuan, Mei 2024

(Lisda Lubis)