

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PADA MATERI MENGENAL  
PASANGAN BILANGAN KELAS I SDN TANJUNG KABUPATEN KEDIRI  
TAHUN 2025**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**



**Disusun Oleh :**

**RETA WULAN FEBRIANA**

**18.1.01.10.0113**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

**Skripsi Oleh :**

**RETA WULAN FEBRIANA**

NPM : 18.1.01.10.0113

Judul

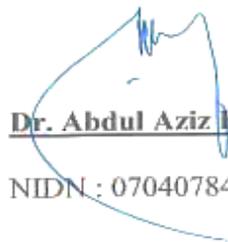
**Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Mengenal Pasangan Bilangan  
Kelas I Sdn Tanjung Kabupaten Kediri Tahun 2025**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

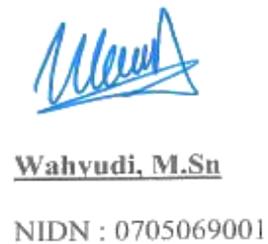
Pada Tanggal : 11 Juli 2025

Pembimbing I



**Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A**  
NIDN : 0704078402

Pembimbing II



**Wahyudi, M.Sn**  
NIDN : 0705069001

**Skripsi Oleh:**  
**RETA WULAN FEBRIANA**

NPM: 18.1.01.10.0113

Judul:

**Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Mengenal Pasangan Bilangan  
Kelas I Sdn Tanjung Kabupaten Kediri Tahun 2025**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

Ketua : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A

Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd

Penguji II : Wahyudi M,Sn



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Agus Widodo, M.Pd**  
NIDN: 0024086901

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

***"Segala tulisan yang diilhamkan Allah memang bermanfaat untuk mengajar, untuk menyatakan kesalahan, untuk memperbaiki kelakuan dan untuk mendidik orang dalam kebenaran."***

-Timotius 3 : 16

Kupersembahkan karya ini untuk:

Seluruh keluargaku tercinta

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Reta Wulan Febriana

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 03 Februari 2000

NPM : 18.1.01.10.0113

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan



Reta Wulan Febriana

NPM : 18.1.01.10.0113

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Mengenal Pasangan Bilangan Kelas I Sdn Tanjung Kabupaten Kediri Tahun 2025” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, atas segala dukungan yang diberikan selama masa studi.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri, yang telah memberikan arahan dan dukungan kepada seluruh mahasiswa.
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan pengarahan dalam mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
5. Wahyudi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan pengarahan dalam mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
6. Kedua orang tua saya Alm. Bapak Hariadi Yanes dan Ibu Yustina Katiyem yang telah memberikan dukungan, semangat, perhatian, serta selalu mendoakan kepada peneliti untuk bisa menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
7. Kedua saudari saya Renny Erlinda Marta Diana, Putri Gresia Natalia, serta kakak ipar saya Andreas Kurniawan yang telah memberikan dukungan, semangat dan doa baiknya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

8. Teman-teman saya yang terkasih, Nindy Dinar Rinjani, Nia Dwi Cahyaningati, Eryn Tri Lastyanggun, terima kasih atas segala dukungan, motivasi, bantuan, canda dan tawa yang telah kalian berikan selama masa perkuliahan hingga penulisan skripsi ini selesai. Terkhusus untuk Nindy Dinar Rinjani dan Nia Dwi Cahyaningati, terima kasih untuk segalanya, sukses terus ya.
9. Untuk teman-temanku Hari Purwanti dan Wahyu Lely Anggraini terimakasih sudah mendengarkan keluh kesahku.
10. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran-saran yang membangun dari berbagi pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 18 Juli 2025  
Mahasiswa



Reta Wulan Febriana  
NPM : 18.1.01.10.0113

## ABSTRAK

**Reta Wulan Febriana** Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Mengenal Pasangan Bilangan Kelas I Sdn Tanjung Kabupaten Kediri Tahun 2025

Kata kunci: Media Interaktif, Canva, Pasangan Bilangan, Pembelajaran Matematika, ADDIE

Permasalahan dalam penelitian ini berangkat dari pembelajaran matematika di kelas I SDN Tanjung yang masih monoton dan kurang menarik, dengan keterbatasan media pembelajaran serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pasangan bilangan. Siswa kesulitan dalam mengaitkan dua bilangan untuk membentuk bilangan baru, dan guru masih dominan menggunakan metode ceramah tanpa media interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa mengenal pasangan bilangan.

Metode yang digunakan adalah **Research and Development (R&D)** dengan model **ADDIE** yang terdiri dari lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, serta uji kepraktisan dan efektivitas dilaksanakan melalui uji coba terbatas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan memperoleh skor validasi sebesar **67,1%** dari ahli materi (kategori valid) dan **88%** dari ahli media (kategori sangat valid). Uji kepraktisan menunjukkan skor **88,2%** dari guru dan **91,6%** dari siswa (kategori sangat praktis). Keefektifan media ditunjukkan dari hasil belajar siswa, di mana **90% siswa mencapai ketuntasan** setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media interaktif berbasis Canva ini terbukti **valid, praktis, dan efektif** untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas I sekolah dasar, khususnya pada materi pasangan bilangan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISANh.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
1. Manfaat Teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
A. Hakikat Pembelajaran .....	6
1. Pengertian Pembelajaran.....	6
2. Fungsi Pembelajaran .....	6
3. Komponen Pembelajaran .....	6
4. Evaluasi Pembelajaran .....	7
B. Hakikat Media Pembelajaran .....	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	8

C.	Hakikat Multimedia Interaktif.....	9
1.	Multimedia Interaktif .....	9
2.	Manfaat Multimedia Interaktif.....	9
D.	Hakikat Canva.....	9
1.	Pengertian Canva .....	9
2.	Langkah-langkah Penggunaan Canva.....	10
3.	Manfaat Canva .....	11
4.	Kelebihan Canva .....	11
5.	Kekurangan Canva.....	12
E.	Materi Pasangan Bilangan.....	12
1.	Bilangan .....	12
2.	Matematika.....	13
3.	Matematika di Sekolah Dasar .....	13
4.	Operasi Hitung Bilangan Cacah.....	13
F.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	15
G.	Kerangka Berpikir.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
A.	Model Pengembangan.....	19
B.	Prosedur Pengembangan .....	20
1.	Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	20
2.	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	20
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	20
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	21
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	21
C.	Lokasi dan Subyek Penelitian .....	21
D.	Uji Coba Model / Produk .....	21
1.	Desain Uji Coba .....	21
2.	Subjek Uji Coba .....	22
E.	Validasi Model / Produk .....	22
1.	Uji Ahli Materi.....	22

2. Uji Ahli Media .....	22
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	23
1. Pengembangan Instrumen .....	23
2. Lembar Validasi .....	23
G. Contoh Soal Evaluasi .....	27
1. Soal Evaluasi Pretest .....	27
2. Soal Evaluasi Posttest .....	28
H. Teknik Analisis Data .....	28
1. Tahapan – Tahapan Analisis Data .....	28
2. Norma Pengujian .....	31
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	32
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	32
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	32
3. Desain Awal (draf) Model .....	33
B. Penguji Model Terbatas .....	36
1. Uji Validasi Ahli .....	36
2. Uji Coba Lapangan (Terbatas) .....	40
C. Pengujian Model Perluasan .....	45
1. Deskripsi Uji Luas .....	45
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas .....	45
3. Validasi Model .....	48
4. Pembahasan Hasil Penelitian .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>57</b>
A. SIMPULAN .....	57
B. IMPLIKASI .....	58
C. SARAN .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	15
Tabel 2.2 Alur Kerangka Berpikir .....	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi .....	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media.....	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Guru.....	26
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	27
Tabel 3.5 Kriteria Presentase Hasil Validasi.....	29
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Hasil Kepraktisan.....	30
Tabel 4.1 Validasi Angket Ahli Materi.....	37
Tabel 4.2 Validasi Angket Ahli Media .....	38
Tabel 4.3 Kriteria Validitas.....	39
Tabel 4. 4 Angket Uji Kepraktisan Guru .....	41
Tabel 4. 5 Kriteria Kepraktisan.....	42
Tabel 4. 6 Angket Respon Siswa .....	43
Tabel 4. 7 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	44
Tabel 4. 8 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	44
Tabel 4. 9 Angket Uji Kepraktisan Guru .....	46
Tabel 4. 10 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	47
Tabel 4. 11 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	48
Tabel 4. 12 Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bilangan cacah .....	14
Gambar 2.2 Contoh Pasangan Bilangan.....	15
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE (Yoga Prismanata : 2020) .....	19
Gambar 3.2 Soal Evaluasi Pretest .....	27
Gambar 3.3 Soal Evaluasi Posttest.....	28
Gambar 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran .....	36
Gambar 4.2 Desain Akhir Media .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul.....	63
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	66
Lampiran 4 Angket Validasi Media.....	67
Lampiran 5 Angket Validasi Materi .....	71
Lampiran 6 Angket Respon Guru .....	74
Lampiran 7 Angket Respon Siswa.....	77
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran .....	78
Lampiran 9 Hasil Pre Test .....	81
Lampiran 10 Hasil Post Test.....	83
Lampiran 11 Hasil Similarity.....	85
Lampiran 12 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	86
Lampiran 13 Dokumentasi.....	87
Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan .....	90

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok semua orang untuk meningkatkan serta mengembangkan sumber daya manusia. Melalui proses belajar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa agar bisa menjadi tenaga kerja yang berkualitas (Mardhiyah Hanifa R, dkk: 2021). Mengenai Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum diartikan sebagai suatu rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, materi, dan bahan ajar serta metode yang berfungsi sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (UU No. 20 Tahun 2003).

Matematika adalah bidang studi yang menemukan dan mengorganisasikan metode, teori dan teorema yang dikembangkan dan dibuktikan untuk kebutuhan ilmu-ilmu empiris (sains) dan matematika itu sendiri. Matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi (Fahrurrozi: 2017).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa kelas 1 di SDN Tanjung, ditemukan bahwa ada kesulitan di kalangan siswa saat belajar tentang pasangan bilangan. Beberapa siswa masih bingung saat harus menghubungkan dua bilangan untuk membentuk bilangan baru. Selain itu, variasi media pembelajaran yang tersedia juga masih sangat terbatas. Wawancara dengan Guru Kelas 1 menunjukkan bahwa sebelum pandemi, media interaktif tidak pernah digunakan. Kemampuan guru dalam menciptakan media berbasis komputer juga sangat minim. Alasan di balik hal ini adalah bahwa pembuatan media tersebut memerlukan waktu yang panjang serta keterampilan khusus. Karena

itu, guru lebih sering menggunakan media seperti buku cetak dan lingkungan di sekitar. Karena penggunaan media yang terbatas ini, siswa merasa jenuh, tidak bervariasi, dan kurang mendapat inovasi dalam proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut terdapat solusi dengan melakukan Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva.

Multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Kartini et al: 2020). Multimedia interaktif adalah perangkat berbasis komputer yang mengintegrasikan berbagai media seperti teks, gambar, video atau animasi, dan suara sebagai sarana menyampaikan informasi, sehingga memungkinkan pengguna untuk belajar secara interaktif (Linda: 2015). Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pemahaman materi dengan sangat efektif dan efisien (Wandah Wibawanto: 2017). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan Media Interaktif memainkan peranan yang sangat penting karena dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi dengan lebih mudah kepada siswa, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif yang berbasis teknologi akan sangat mendukung kegiatan belajar, mengingat teknologi merupakan sebuah pendekatan yang bertujuan untuk mengenalkan kepada peserta didik bahwa adanya teknologi membuat proses pembelajaran menjadi lebih modern dan sangat menarik.

Canva adalah aplikasi perangkat lunak yang menyediakan berbagai alat dan produk untuk desain online, termasuk presentasi, brosur, poster, résumé, pamflet, infografis, spanduk, bookmark, dan banyak lagi. Ini merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang ada di internet. Canva menawarkan banyak template dan pilihan desain. Fitur yang ada tidak hanya terbatas pada presentasi. Selain itu, Canva juga menyediakan desain untuk gambar profil, poster, dan spanduk, serta produk lainnya (Leryan, dkk., 2018). Canva dapat

digunakan untuk menampilkan video, gambar, dan grafik, tergantung pada gaya dan suasana yang ingin dicapai. Ini sangat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan tampilannya yang menarik, siswa dapat lebih fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini tidak hanya difungsikan untuk membuat video edukasi, tetapi juga untuk pembuatan modul, presentasi, dan poster. Pengguna dapat mendesain objek yang dipilih dengan berbagai animasi sesuai keinginan, sehingga tampilan menjadi lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, Rahmawati, Atmojo: 2021).

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva menggunakan model Research and Development ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu (1) Analysis (Kegiatan Menganalisis Kebutuhan Peserta Didik), (2) Design (Merancang Media Interaktif Berbasis Canva), (3) Development (Mengembangkan Media Interaktif Berbasis Canva yang Telah Dirancang), (4) Implementation (Mengimplementasikan Hasil Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva), dan (5) Evaluation (Evaluasi Untuk Mengumpulkan Data). Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat. Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul:

**“Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Mengenal Pasangan Bilangan Kelas I Sdn Tanjung Kabupaten Kediri Tahun 2025”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan kurang efektif.
2. Metode yang digunakan hanya konvensional berupa ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas.
3. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang masih monoton.

4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penulisan penelitian ini agar tidak meluas pokok permasalahannya, maka penulis perlu membatasi suatu permasalahannya, diantaranya:

1. Peneliti hanya fokus pada pembelajaran berbasis canva pada materi mengenal pasangan bilangan Kelas 1.
2. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN Tanjung Kabupaten Kediri.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung.
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung.
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung

2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan kemampuan memahami pasangan bilangan kelas 1 SDN Tanjung.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teori, diharapkan pengembangan Multimedia Interaktif ini dapat menjadi jalur pemikiran yang bermanfaat bagi semua yang terlibat dalam pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi guru**

Penelitian ini dapat membantu dalam menyampaikan pesan atau informasi mengenai Pasangan Bilangan dan dapat meningkatkan semangat para guru untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam pembuatan produk pembelajaran yang menggunakan teknologi.

#### **b. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini sangat penting untuk sekolah karena dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah sebagai pedoman dalam memperbaiki kualitas pembelajaran yang berfokus pada IPTEK.

#### **c. Bagi peneliti**

Penelitian ini sangat berarti bagi peneliti karena dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa depan dan juga memperluas pengetahuan peneliti dalam mengembangkan Media Interaktif yang berbasis Canva.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alma, Buchari, dkk. (2010). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Agustiningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58.
- Aisyah, N., Somakim, E. K., & Sukmaningthias, N. PENYUSUNAN ASESMEN PEMBELAJARAN PEMODELAN MATEMATIKA.
- Andiek Widodo, M. M., Musfiqon, M. P., Khairi, M. Y., Sos, S., Kementerian, M. B. D. K. B., & RI, A. Peran Strategis Widyaiswara dalam Pengembangan Kompetensi ASN & Corporate University pada Transformasi Tata Kelola Pemerintahan Menuju Indonesia Emas.
- Belawati, Jian. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Fajarini, S. D., Adriadi, R., & Razika, L. (2025). Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(2).
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Karlimah, K., Nur, L., & Oktaviani, H. (2019). Pemahaman konsep operasi hitung penjumlahan bilangan cacah siswa sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 9(2), 123-129.
- Komalasari, Y. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 2 Karyamukti Tahun Pelajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).

- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media pembelajaran inovatif.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- PERANGIN-ANGIN, K. B. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA MATERI PERSATUAN DAN KESATUAN MATA PELAJARAN PKn KELAS V SD NEGERI 065013 MEDAN* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Rahmat, Harofah. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia: Halaqa Islamic Education Jurnal.
- Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran pai-bp di sd berbasis aplikasi canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 117-127.
- Setiawan, A. (2017). *Pembelajaran Fiqih di lembaga pendidikan formal: Studi ketuntasan belajar di MTs Pembangunan Kikil Pondok Pesantren Al-Fattah Kikil Pacitan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Storyline, A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif menggunakan articulate storyline berbantuan geogebra pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.