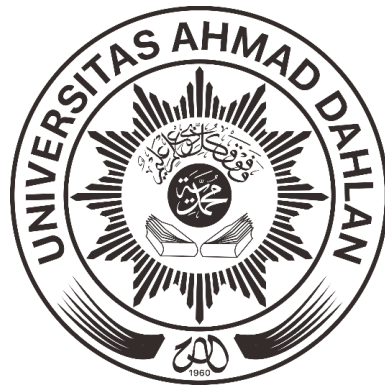


**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
MENGURUTKAN BILANGAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS I SD MUHAMMADIYAH KARANGPLOSO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad
Dahlan Yogyakarta Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan



AMANDA AKILA

2000005183

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
MENGURUTKAN BILANGAN UNTUK
PESERTA DIDIK KELAS I SD
MUHAMMADIYAH
KARANGPLOSO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amanda Akifa

2000005183

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan

Dosen Pembimbing



Hengky Bara Saputro, M.Pd.

NIPM.198906252015081111212831

**HALAMAN PERNYATAAN TIDAK
PLAGIAT**


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amanda Akila
NIM : 2000005183
Email : amanda2000005183@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul tugas akhir : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Materi Mengurutkan Bilangan Untuk Peserta Didik Kelas I SD Muhammadiyah Karangploso

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
 2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
 3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui pembimbing.
 4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
- Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karyasaya ni, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 25 Oktober 2020


Amanda Akila

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
MENGGURUTKAN BILANGAN UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS I SD MUHAMMADIYAH KARANGPLOSO

Yang disiapkan dan disusun oleh

Amanda Akila
2000005183

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 8 N0vember 2024 dan dinyatakan telah
memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Hengkang Bara Saputro M. Pd
Penguji 1 : Asih Mardati, M. Pd
Penguji 2 : Ragil Dian Purnama Putri, M. Pd

Yogyakarta, 2024

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
Dekan



Muhammad Sayuti M.Ed., Ph.D
NIP.19710317200803111 0763796

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Amanda Akila
NIM : 2000005183
Email : amanda2000005183@webmail.uad.ac.id
Fakultas : FKIP
Program Studi : PGSD
Judul tugas akhir : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva
Pada Pembelajaran Matematika Materi Mengurutkan
Bilangan Kelas I SD Muhammadiyah Karangploso

Dengan ini saya menyerahkan *sepenuhnya* kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda padakotak):


Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Yogyakarta, 25 Oktober 2024
Yang menyatakan


Amanda Akila

Mengetahui Pembimbing


Hengky Bara Saputro, M.Pd

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

(Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan berhasil)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Setetes keringat orang tuaku, ada seribu Langkahku untuk maju”

“Lawan Sastra Ngesti Mulya Dengan ilmu kita menuju Kemuliaan”

(Ki Hadjar Dewantara)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya puji syukur bagi Allah SWT atas limpahan rahmat, serta hidayah-Nya kepada kita semua. Sehingga saya masih diberikan Kesehatan serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat dengan dukungan dan motivasi dari beberapa pihak yang telah membantu penulis demi kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi yang telah disusun ini saya persembahkan untuk.

1. Seseorang yang paling berharga dalam hidup saya menjadi pahlawan dalam hidup saya dan selalu mendukung apa yang saya jalankan yaitu Sumanti dan Jakaria beliau adalah orang tua kedua saya dimana sosok mereka berdua selalu mendukung saya dalam hal apapun tanpa mereka saya tidak pernah berada di titik saat ini. Dan terimakasih kepada ayah saya Syamsul dan sosok yang saya rindukan yaitu (Alm.Nuni) beliau sosok ibu yang tidak bisa tergantikan. Terimakasih atas semua cinta, dukungan, motivasi, semangat, bantuan, doa dari kalian dan tiada henti untuk mendidik saya yang telah kalian berikan hingga saya kelak menjadi orang sukses, serta mampu menyelesaikan studi sampai sarjana pada waktu yang tepat.
2. Almater Universitas Ahmad Dahlan yang menjadi tempat kebanggaan dan tempat berjuang menuntut ilmu.
3. Seseorang yang selalu saya sanyangi yaitu kakak saya Tanti dan Filla dan adik saya Asdatul, mereka sosok yang yang paling istimewa dalam hidup saya dan sosok yang selalu saya jaga dan saya banggakan yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada saya selama ini.
4. Lolita Azahra saudara serta sahabat yang selalu ada menemani saya di saat saya senang maupun sedih yang telah menemani saya dan menyemangati saya.
5. Serta orang-orang yang ada didekat saya yang telah menyemangati saya selama ini.

Akila, Amanda Akila. 2024. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pembelajaran Matematika Materi Mengurutkan Bilangan Untuk Peserta Didik Kelas I SD Muhammadiyah Karangploso. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

ABSTRAK

Latar belakang penulisan ini adalah penggunaan multimedia interaktif, selain itu juga belum ada pengembangan media ajar khusus Pelajaran Matematika materi mengurutkan bilangan Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kualitas multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi mengurutkan bilangan untuk siswa kelas I Sekolah Dasar.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan Reserch and Development. Instrumen yang digunakan yaitu lembar penilaian ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru dan siswa. hasil penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 91 dengan katagori "sangat layak", hasil validasi ahli materi diperoleh nilai sebesar 94 dengan katagori "sangat layak", hasil validasi ahli pembelajaran diperoleh nilai sebesar 85 dengan katagori "sangat layak", hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 96 dengan katagori "sangat layak", hasil validasi Guru kelas diperoleh nilai sebesar 93 dengan katagori "sangat layak". Berdasarkan evaluasi yang dilakukan pada penilaian kualitas dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif berbasis canva pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan untuk peserta didik kelas I SD Muhammadiyah Karangploso. Multimedia interaktif berbasis canva didesain dengan kegiatan pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif bagi peserta didik dapat dilihat dari berbagai fitur yang disediakan dalam multimedia.

Kata kunci: multimedia interaktif, *canva*, mengurutkan bilangan

Akila, Amanda Akila. 2024. "Development of Interactive Multimedia Based on Canva Mathematics Learning Material for Ordering Numbers for Class I Students at SD Muhammadiyah Karangploso. Thesis. Yogyakarta: Ahmad Dahlan University.

ABSTRACT

The background of this writing is the use of interactive multimedia, apart from that there has also been no development of teaching media specifically for Mathematics Lessons regarding number ordering in elementary schools. This research aims to develop and determine the quality of Canva-based interactive multimedia on number ordering material for grade I elementary school students.

This research is a type of research and development research. The instruments used are assessment sheets for media experts, material experts, learning experts, teachers and students. The results of this research were obtained from the validation results of media experts, material experts, learning experts and language experts. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model.

The results of this research were obtained from the validation results of media experts, material experts, learning experts and language experts. The media expert validation results obtained a score of 91 in the category "very feasible", the material expert validation results obtained a value of 94 in the "very feasible" category, the learning expert validation results obtained a value of 85 in the "very feasible" category, the results of the language expert validation were obtained a score of 96 in the "very worthy" category, the class teacher's validation results obtained a score of 93 in the "very worthy" category. Based on the evaluation carried out on the quality assessment, it can be said that Canva-based interactive multimedia learning mathematics material sorts numbers for class I students at SD Muhammadiyah Karangploso. Canva-based interactive multimedia is designed with interactive learning activities. Interactive learning for students can be seen from the various features provided in multimedia.

Keywords: *interactive multimedia, canva, sorting numbers*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi Sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjan Pendidikan dengan judul “pengembangan multimedia interaktif berbasis canva pada pembelajaran matematika materi menggurutkan bilangan untuk peserta didik kelas I SD Muhammadiyah Karangploso” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain.

Pada kesempatan kali ini, penulis menyampaikan terimakasih kepada seluruh pihak yang sudah memberikan dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu, tak lupa saya menyampaikan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Muchlas, M.T., Selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk membina ilmu dilembaga Pendidikan
2. Muhammad Sayuti, M. Ed., Ph. D., selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Muhammad Ragil Kurniawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan pengarahan dan dorongan kepada penulis untuk Menyusun skripsi ini.
4. Laila Fatmawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, dukungan, dan motivasi kepada penulis.
5. Henggang Bara Saputro M.Pd., selaku Dosen pembimbing Skripsi yang sudah memberikan arahan, bimbingan dukungan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Feri Budi Setyawan, M.Pd., selaku dosen validator instrument yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. Raden Wisnu Wijaya Dewojati, M.Pd., selaku dosen validator ahli media yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis dalam pembuatan media pada skripsi ini.
8. Asih Mardati, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi yang telah memberikan saran, arahan dan masukan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
9. Dr. Fitri Indrianti, M.Pd.I., selaku dosen validator ahli pembelajaran yang telah memberikan saran, arahan dan masukan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.
10. Dr. Fendy Yogha Pratama, M.Pd. selaku dosen validator ahli bahasa yang telah memberikan saran, arahan dan masukan kepada penulis dalam pembuatan skripsi ini.

11. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan Yang telah mengajarkan banyak pengetahuan dan pengalaman kepada penulis.
12. Kepala sekolah SD Muhammadiyah KarangPloso yang telah memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian guna Menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada orang tua saya Samsul dan bibi dan paman saya Sumanti dan Jakaria yang selalu memberi doa, semangat dan dukungan kepada saya demi kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada keluarga saya Tanti, Filla dan adik saya Asdatul yang selalu memberi doa, semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Lolita Azahra yang selalu menemani saya dan memberikan semangat dan motivasi kepada saya di setiap harinya
16. Semua pihak yang belum dapat saya tuliskan satu persatu, terimakasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang kalian berikan kepada penulis selama ini.

Semoga hal baik yang telah diberikan kepada penulis selama ini balasannya yang baik dari ALLAH SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran yang telah membantu untuk kesempurnaan skripsi ini

Yogyakarta 25 Oktober 2024



Amanda akila

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN AKSES	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Pembatas Masalah	13
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Masalah	14
F. Spesifikasi Masalah.....	14
G. Manfaat Pengembangan	16
1. Manfaat Teoritis.....	16

2. Manfaat Praktis.....	16
H. Asumsi Keterbatasan Perkembangan	17
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	19
A. Landasan Teori	19
1. Pembelajaran Matematika SD.....	19
2. Materi Mengurutkan Bilangan.....	28
3. Media Pembelajaran Matematika SD	29
4. Multimedia Interaktif	32
5. Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran	35
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir	44
D. Pertanyaan Penelitian.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan	49
C. Uji Coba Produk	52
D. Desain Uji Coba	52
1. Uji Coba Validasi	53
2. Uji Coba Produk	53
E. Subjek Coba.....	53
F. Jenis Data	54
G. Instrument Pengumpulan Data	54
H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Data Uji Coba	65
1. Potensi Masalah	65
2. Pengumpulan Data.....	66
3. Desain Produk	69
4. Validasi Desain	76
B. Analisis Data	77

1. Analisis Data Kualitatif	77
2. Analisis Data Kuantitatif.....	80
C. Revisi Produk	83
1. Revisi Ahli Media	83
2. Revisi Ahli Materi	84
3. Revisi Ahli Pembelajaran	84
4. Revisi Ahli Bahasa	84
D. Kajian Produk Akhir	85
E. Pembahasan Produk	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Keterbatasan Penelitian	93
C. Saran	93
1. Guru	94
2. Peserta Didik	94
3. Peneliti selanjutnya	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	101

