

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu tongkat dalam menghempaskan kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan, dan menuntaskan permasalahan bangsa yang terjadi. yang mengalami perubahan kearah yang lebih maju. Pendidikan mencakup aspek-aspek penting, seperti ilmu pengetahuan dan kecerdasan, budi pekerti dan kepribadian, sosial dan kewarganegaraan, serta spiritual dan Kesehatan (Albany 2021). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal tentunya harus bisa mengemban semua beban pendidikan tersebut. Sekolah merupakan tempat dimana terjadinya proses memanusiakan manusia, tempat menghasilkan manusia yang memiliki daya saing, serta menciptakan kader bangsa yang berkualitas. rminkan pelajar yang cerdas dan berbudi luhur.

Pendidikan yang baik akan menjadikan negara yang berbudaya dan memiliki peradaban yang baik di masa mendatang. Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis dan kreatif. Menurut Ki hajar Dewantara pengaruh pengajaran itu umumnya memerdekakan manusia atas hidupnya sejak lahir, sedang merdekanya hidup batin itu terdapat dari pendidikan. Manusia merdeka yaitu manusia yang hidupnya lahir batin tidak

tergantung kepada orang lain, akan tetapi bersandar akan kekuatannya sendiri (RAHAYUNINGSIH 2022).

Kemajuan dunia pendidikan saat ini, tidak dapat dilepaskan dari peran tokoh tokoh pendidikan sebagai aktor utamanya. Pendidikan dapat dijadikan sebagai media untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab bagi dirinya dan negaranya (Tarigan et al. 2022).

Pada Abad 21 guru mampu menggunakan informasi dan teknologi untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah Internasional (Hasibuan & Prastowo, 2019). Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama. Kurikulum seiring dengan zaman dan kemajuan teknologi setiap waktu di evaluasi dan diperbaiki baik oleh pemangku kebijakan yaitu pemerintah dan diimplementasikan di lapangan oleh guru mata pelajaran (Marlina: 2022). Namun penyempurnaan kurikulum terus menerus mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan dan perkembangan IPTEK yakni perubahan ke kurikulum berbasis kompetensi pada tahun 2004 kemudian kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan berlanjut perubahan kurikulum di tahun 2013 dengan mengusung kompetensi berbasis sikap, keterampilan dan berbasis sikap.

Kurikulum 2013 ini di terapkan hingga sekarang yang mulai diterapkan pada tahun ajaran 2021/2022 (Baisuni: 2021).

Penyusunan modul ajar kurikulum merdeka dilakukan perubahan terhadap proses pembelajaran terhadap individual siswa antara lain meninjau kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya yang dimiliki setiap siswa, norma, nilai dan lingkungan siswa (Marlina 2023).

Perkembangan teknologi saat ini didukung oleh tampilan-tampilan grafik yang semakin canggih. Kemajuan teknologi ini membuat pesan yang ditampilkan media tidak hanya dalam model teks tetapi penggabungan dari suara, teks, video hingga animasi. Sehingga orang-orang lebih tertarik dengan pesan yang disajikan oleh media. Dengan begitu teknologi sangatlah berpengaruh untuk individu di sektor Pendidikan (Aris, Saida, & Susilaningih, 2022,).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat serta perubahan-perubahan yang mendasar terjadi pada kehidupan manusia merupakan tanda dari abad 21 atau yang biasa disebut abad globalisasi. Globalisasi membawa pengaruh terhadap kehidupan manusia untuk mengikuti arusnya dengan bidang pendidikan (Amelia and Suryani n.d. 2023). Perkembangan teknologi semakin canggih di ciptakanlah alat bantu dalam pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dimengerti yaitu media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media

komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi *canva* karena adanya teknologi komputer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau luring (Ichsan Mahardika, Wiranda, and Pramita 2021).

Di era terkini media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti terdahulu, tentu mengharuskan tenaga pendidikan untuk mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman yakni berkaitan dengan teknologi, dimana dalam pendidikan seorang pendidik selain harus unggul dalam menyampaikan informasi namun dituntut untuk unggul pula dalam menggunakan media teknologi sebagai pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik, contohnya internet, aplikasi, software atau hardware lainnya. Dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai, berbagai penelitian telah dibuktikan bahwa sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif juga meningkatkan daya tarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, mengembangkan suatu kreativitas, dan menumbuhkan pengaruh baik bagi peserta didik (Fadilah et al. 2023).

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran. agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu peserta didik 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 peserta didik yang aktif. Sehingga membantu guru dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Pada dasarnya guru berperan penting untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran, sehingga berdampak dalam mempersiapkan peserta didik apalagi saat ini sudah banyak sekolah yang diberikan fasilitas teknologi tetapi belum memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media interaktif berbasis *canva*. Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dimaksud dalam program ini berupa presentasi. Sebelumnya, guru sudah familiar dengan media presentasi dengan *Ms. PowerPoint* (Cahyono & Nugroho, 2021). Namun, *Ms. PowerPoint* memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat diakses secara offline di mana file *Ms. PowerPoint* perlu dikirim ke perangkat yang akan digunakan berbeda dengan *canva* dapat diakses secara online sehingga mempermudah digunakan kapanpun dan dimanapun berada hanya mengirim link *canva* yang dimaksud (Sari et al. 2022).

Berdasarkan hal tersebut perkembangan teknologi pada dunia digital masa kini sangatlah pesat dan tentunya berkaitan dengan segala bidang kehidupan yang ada pada masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan akan memunculkan teknologi-teknologi terbaru yang lebih modern. Dalam dunia pendidikan teknologi dapat membantu mempermudah proses pemerolehan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Salah satu dari sekian banyak aplikasi teknologi dalam dunia pendidikan yang dapat

digunakan sebagai alat pengajaran di (sekolah dasar) adalah *Canva*, program aplikasi design online dengan fasilitas berbagai alat pengajaran yang antara lain berbentuk presentasi, poster, brosur, leaflet, bagan, infografis, spanduk, bookmark, buku, bulletin dan berbagai macam lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 15-17 November 2023 di SD Muhammadiyah Karangploso pada kelas I yang kurang paham dengan materi mengurutkan bilangan dengan menggunakan penjelasan terutama pada pembelajaran tertentu. Beberapa pelajaran yang sulit diberikan penjelasan terkait pemahaman materi yaitu salah satunya matematika. Tingkat kesulitan khususnya pada pembelajaran matematika terutama pada materi mengurutkan bilangan terbesar hingga terkecil, 40% peserta didik yang tidak bisa mengurutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil, 30% peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran matematika dikarenakan pembelajarannya membosankan. Media yang sering digunakan guru saat dalam pembelajaran berupa cerama media nyata atau praktek menghitung benda-benda yang ada di sekitar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas pada tanggal 10 November 2023 di SD Muhammadiyah Karangploso ada beberapa peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran matematika, peserta didik yang belum bisa mengenal angka dari terbesar hingga terkecil 20-10, peserta didik yang belum bisa mengurutkan bilang, dalam pembelajaran mengurutkan bilangan. Guru tidak pernah menggunakan media interaktif dalam menjelaskan mata pelajaran matematika, guru hanya menjelaskan menggunakan media nyata. Banyak peserta

didik yang belum bisa mengurutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil media pembelajaran yang kurang menarik.

Melalui penelitian yang dilakukan (Kamila and Kowiyah 2022) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk akhir yang berupa media edukasi yang interaktif berbasis *canva* untuk materi pecahan bagi siswa kelas III SD. Media edukasi tersebut layak dan bisa diterapkan menjadi media pembelajaran pada materi pecahan. Bisa ditunjukkan dari presentase hasil validasi dari ahli materi yang mendapatkan skor 93% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli media yang mendapatkan skor 93% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil angket respon siswa sesudah dilaksanakan percobaan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* mendapat hasil 89% dengan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran. media ini masih terpaku pada materi pecahan, oleh karena itu, peneliti menyarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini lebih lanjut pada mata pelajaran lain, serta dapat dibuat melalui aplikasi atau perangkat lainnya. Oleh karena itu dikembangkan media pembelajaran interaktif ini dalam skripsi yang berjudul Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan kelas I SD Muhammadiyah Karangploso.

Aplikasi *canva* merupakan suatu instrumen bantu online dengan design secara gratis dan bisa dimanfaatkan dalam pembuatan video inovasi digital tersebut

memberikan peluang kemudahan guru dalam melakukan akses dan operasionalisasi aplikasi tersebut, disamping juga terdapat varian design inovatif pada template yang dipilih, fitur-fitur dan kategori-kategori yang sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Alvendri et al., 2023). Selain dalam keperluan desain grafis, *canva* juga dapat digunakan untuk guru dalam pembuatan perangkat pengajaran yang menarik serta peserta didik juga bisa memanfaatkan *canva* untuk proses pembelajaran seperti membuat bahan presentasi maupun membuat ringkasan materi yang menarik (Pratiwi, Suprpto, and Moeawanah 2023).

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa *canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut (Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru maupun peserta

didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat '*drag and drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan peserta didik dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga peserta didik dapat mengerjakan secara berkelompok (Tri Wulandari and Adam Mudinillah 2022).

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses penyampaian pesan yang hendak disampaikan guru kepada peserta didik, karena informasi yang disampaikan disajikan secara menarik (Wahyuni et al., 2022). Sejalan dengan hal itu, Saputro (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif (Saputro and Febriani 2023). Kedudukan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru, peserta didik dan lingkungan belajar matematika. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Media pembelajaran interaktif yaitu peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan Keterampilan berfikir kritis siswa. Dengan dukungan tampilan visual dan verbal diharapkan multimedia tersebut dapat membantu siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru (Harsiwi and Arini 2020). Media pembelajaran yang

tepat digunakan pada era digitalisasi saat ini adalah multimedia interaktif dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet (Juhaeni et al., 2021). Multimedia interaktif itu sendiri merupakan kumpulan dari beberapa media (teks, gambar, audio, video, dan animasi) yang memiliki sifat interaktif sehingga dapat dioperasikan sesuai keinginan guru atau peserta didik untuk menuju proses selanjutnya (Febriandi, 2020). Multimedia media pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dikendalikan langsung oleh guru melalui media tersebut, pembelajaran matematika dilakukan secara interaktif dengan melibatkan guru secara aktif untuk mengoperasikan tombol-tombol navigasi yang akan memberi respon timbal balik sesuai kebutuhan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang bermakna. Konten dalam program ini berisi petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, quiz, game, referensi, dan profil pengembang. media ini dikembangkan dengan memperhatikan kriteria pendidikan, tampilan, dan teknik. Tampilan program ini menggunakan multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, animasi, dan tombol navigasi yang dirancang secara tepat, menarik, komunikatif dan menyenangkan (Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, and Laila 2023).

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati, 2021). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai

subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Roestiyah menyatakan agar peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi (Ichsan Mahardika et al. 2021).

Pembelajaran matematika yang ada di SD memiliki peran yang sangat besar terhadap kemampuan siswa, diantaranya siswa dapat berfikir dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Ulia & Sari, 2018). Mata pelajaran matematika di sekolah dasar memiliki tujuan supaya peserta didik mendapatkan pengetahuan dalam bidang matematika, memiliki keterampilan dalam permasalahan matematika, serta membentuk sikap yang baik dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Masalah ini menunjukkan adanya kesalahan dalam mengajarkan pelajaran matematika kepada peserta didik. Pelajaran matematika tidak hanya belajar perkalian dan menghafal perkalian tanpa memahami konsep perkalian yang ada. Operasi hitung perkalian merupakan salah satu masalah yang sering dihadapi peserta didik dalam belajar matematika.

Guru dalam segala sesuatu pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika diupayakan menggunakan metode, pendekatan, model atau alat peraga yang konkret untuk setiap pokok pembahasan materi contoh model pembelajarannya adalah multimedia interaktif berbasis *canva*. Guru hendaknya memberikan peserta didik pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tetapi juga menggunakan model yang efektif dalam pembelajaran salah satunya multimedia interaktif yang mana konsep tersebut diberikan secara nyata kepada

peserta didik sehingga tidak membayangkan permasalahan tersebut secara abstrak. Selama ini dalam pembelajaran matematika, siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan dan sulit, hal ini karena matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak, monoton, tidak menarik dan peserta didik hanya mengerjakan soal-soal yang langsung angka, sehingga siswa kurang diajarkan ke kehidupan nyata (Saputro 2023).

Dari penelitian sebelumnya bisa dilihat bahwa media interaktif adalah sebuah media pembelajaran yang sangat baik dalam mengembangkan kemampuan peserta didik Sekolah Dasar. Peneliti termotivasi melakukan penelitian pengembangan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Perbedaan penelitian sebelumnya terletak pada materi pembelajaran, media edukasi interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD, sedangkan yang akan dilakukan penelitian menggunakan multimedia interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan untuk peserta didik kelas I SD Muhammadiyah Karangploso.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media penunjang kegiatan mengajar yaitu multimedia interaktif berbasis *canva* pada pembelajaran matematika materi mengurutkan bilangan untuk peserta didik kelas 1 SD Muhammadiyah Karangploso, dimana penggunaan media pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangploso kurang bervariasi dan belum memanfaatkan teknologi yang disediakan. Tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

Canva Pada Pembelajaran Matematika Materi Mengurutkan Bilangan Untuk Peserta Didik Kelas I SD Muhammadiyah Karangploso.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Muhammadiyah Karangploso, dapat diidentifikasi menjadi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran kurang inovatif dan belum memanfaatkan teknologi
2. Beberapa peserta didik yang tidak menyukai pembelajaran matematika
3. Peserta didik kurang mengenal angka 11-20
4. Masih banyak peserta didik yang belum bisa mengurutkan bilangan
5. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran matematika yang menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar lebih fokus dalam menjawab permasalahan yang ada. Penelitian memfokuskan pada media pembelajaran yang digunakan guru. Media pembelajaran Matematika yang digunakan kurang inovatif dan belum memanfaatkan teknologi, dan dari hasil observasi dan wawancara ada beberapa peserta didik yang kurang mengenal angka dan ada sekitar 40% peserta didik yang tidak bisa mengurutkan bilangan dari terbesar hingga terkecil.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan di atas, rumusan masalah yang dibahas sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* pada materi mengurutkan bilangan pada kelas I SD Muhammadiyah Karangploso?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *canva* pada materi mengurutkan bilangan kelas I SD Muhammadiyah Karangploso?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik beberapa tujuan dari penelitian, yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *canva* materi mengurutkan bilangan kelas I SD Muhammadiyah Karangploso.
2. Untuk mengetahui kualitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* materi mengurutkan bilangan kelas I SD Muhammadiyah Karangploso.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun produk yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Media ini berupa multimedia interaktif dengan pemanfaatan aplikasi *canva*.
2. Multimedia interaktif berbasis *canva* dibuat beberapa komponen yaitu: teks, gambar, dan video pembelajaran.
2. Multimedia interaktif berbasis *canva* ini didesain untuk guru.
3. Multimedia interaktif berbasis *canva* ini memuat beberapa menu dengan komponen sebagai berikut:
 - a. Slide pembukaan yang berisi

- 1) Slide identitas
 - a) Nama/judul media
 - b) Tab menu
 - c) Petunjuk media
- 2) Slide identitas pembelajaran terkait
 - a) Capaian pembelajaran
 - b) Tujuan pembelajaran
- 3) Slide isi berupa
 - a) Slide materi pembelajaran
 - b) Slide gambar terkait dengan pembelajaran
 - c) Slide video terkait pembelajaran
 - d) Slide quiz terkait pembelajaran
- 4) Slide penutup
 - a) LKPD
 - b) Permainan
 - c) Ucapan terimakasih
 - d) Profil /biodata penyusun

Pengembangan media interaktif berbasis *canva* ini memanfaatkan fasilitas yang ada dalam aplikasi *canva*. Materi media adalah mengurutkan bilangan 1-20. Media ini dilengkapi dengan berbagai tombol pilihan menu tujuannya adalah untuk mempermudah guru dalam pemilihan tampilan yang akan dituju. Suara yang digunakan untuk menjelaskan materi, video disajikan untuk menjelaskan materi. Desain *background* dibuat menarik dan dapat diunduh dari internet. Warna

background didominasi dengan warna mudah dan warna pendukung lainnya agar memberikan kesan keceriaan serta menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini dapat ditampilkan dengan syarat minimal komputer yang memiliki aplikasi *canva*.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini memiliki banyak manfaat, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan konsep pembelajaran matematika dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi mengurutkan bilangan dapat direkomendasikan sebagai salah satu inovasi dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam implementasi teoritik pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* matematika materi mengurutkan bilangan.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta didik

Meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika dan dapat membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran Matematika pada materi mengurutkan bilangan.

b. Guru/ Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dan sekolah untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini, dapat mempermudah dalam menjelaskan materi sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.

c. Bagi Pengembang

Sebagai sarana dalam mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan dan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan interaktif berbasis aplikasi *canva* adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *canva* ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Keterbatasan media berbasis aplikasi *canva*

1. Ketika tidak ada internet atau tidak ada jaringan terbuka di laptop, tablet, atau perangkat lain yang memungkinkan aplikasi *canva* berjalan, proses desain tidak akan dapat digunakan oleh *canva*.

2. Ada template, symbol, ilustrasi, font, dan item lainnya yang tersedia di *canva* dengan biaya tertentu.

