

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN APLIKASI CANVA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS II SD INPRES
PARE'-PARE' KEC. BAJENG KAB. GOWA**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

ZAHRATUL AWALIYA

105401100721

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2025



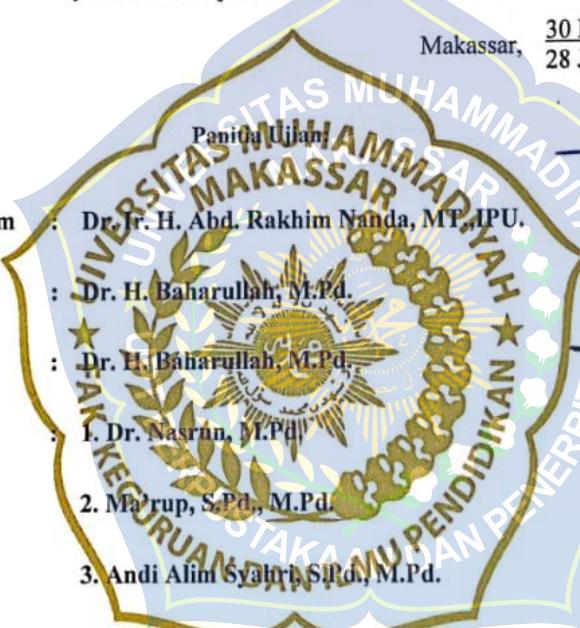
MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Zahratul Awaliya NIM 105401100721**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 282 Tahun 1446 H/2025 M pada tanggal 30 Dzulhijjah 1446 H/26 Juni 2025 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Sabtu 28 Juni 2025**.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1446 H
28 Juni 2025 M

1. Pengawas Umum : Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, MT.,IPU.
2. Ketua : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd.
4. Dosen Pengaji :
1. Dr. Nasrun, M.Pd.
2. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.
3. Andi Alim Syahri, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Mutmainnah, S.Pd.,M.Pd.
- 

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Dr. H. Baharullah, M.Pd.
NIDN. 0920046601



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

اللهم آمين

PERSETUJUAN PEMBIMBING

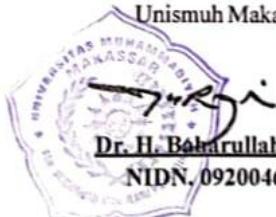
Nama : Zahratul Awaliya
NIM : 105401100721
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.



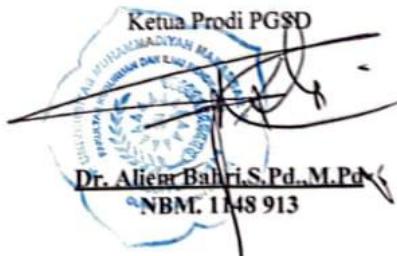
Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar



Dr. H. Baharullah, M.Pd
NIDN. 0920046601

Ketua Prodi PGSD



Dr. Alien Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM. 1448 913



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zahratul Awaliya**
NIM : 105401100721
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare' - Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juni 2025

Yang membuat pernyataan

Zahratul Awaliya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Zahratul Awaliya**

NIM : 105401100721

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun
2. Dalam penyusunannya skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam Menyusun skripsi ini
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juni 2025

Yang membuat perjanjian

Zahratul Awaliya

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Rasakanlah setiap proses yang kamu tempuh dalam hidupmu, sehingga kamu tau betapa hebatnya dirimu sudah berjuang sampai detik ini”

“ Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelahmu itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadi dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak adakan selalu berjalan lancar. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan ”

(Boy Chandra)



Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tuaku yang telah menjadi motivasi terbaik dalam kehidupan saya sehingga saya bisa menyelesaikan studi dan suamiku terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini.

ABSTRAK

Zahratul Awaliya. 2025. Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dosen Pembimbing I Sirajuddin dan Dosen Pembimbing II Andi Alim Syahri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap kemampuan berhitung siswa pada materi penjumlahan di kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam matematika, khususnya dalam operasi hitung penjumlahan, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas II B. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 57,77 (*pretest*) menjadi 82,27 (*posttest*). Uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 7,72 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 2,08 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang inovatif dan menarik dalam proses belajar mengajar matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Kemampuan Berhitung

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertamhid atas anugrerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan kelapangan pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik sederhana berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan.

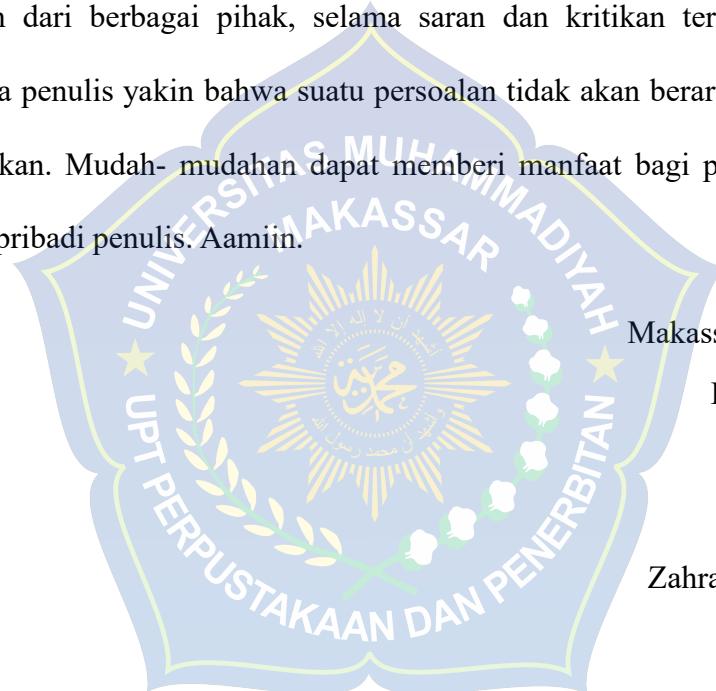
Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang tak hentinya memberikan motivasi dan selalu menemaniku dengan candanya:

1. Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda ST., MT., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Dr. Sirajuddin, M.Pd., dan Andi Alim Syahri S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal menyusun proposal hingga selesainya skripsi ini.

3. Seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Kepala Sekolah, guru, staf SD Inpres pare'-pare', Wali kelas II di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian.
5. Kedua orangtua saya, Bapak Muhammad Basir S.Pd yang telah menjadi motivasi terbaik dalam kehidupan saya sehingga saya bisa menyelesaikan kuliah, dan Ibu Sitti Syamsiar saya ucapan terimakasih atas jasa , irungan doa dan penyemangat yang tak henti-hentinya doberikan dalam mengiringi setiap perjalanan dalam menyelesaikan pendidikan sampai jenjang ini semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan mu yang barokah dan senantiasa diberi kesehatan.
6. Suami tercinta Arwin S.Pd.I terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini. Yang meneman, melungkan waktu, tenaga, pikiran ataupun materi kepada saya, dan memberi semangat untuk terus maju tanpa kenal lelah kata menyerah dalam segala hal dalam meraih apa yang menjadi impian saya. Terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada untuk saya menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
7. Keluarga besarku, yang selalu menjadi sumber semangat dan doa dalam setiap langkahku. Terimakash atas kasih sayang, dukungan tanpa henti.
8. Riska Khusnul yang telah dengan tulus memberikan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih atas semangat, bantuan, dan dukungan yang tak ternilai. Tanpamu, perjalanan ini tidak akan semudah ini.

9. Teman seperjuanganku yang selalu menemaniku dalam suka dan duka, sahabat-sahabatku terkasih, orang-orang baik di sekeliling penulis, serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2021 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifanya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.



Makassar, Mei 2025

Penulis

Zahratul Awaliya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN	ii
SURAT PERJANJIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B..Rumusan Masalah.....	6
C..Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1.. Teori pengaruh.....	8
2.. Media pembelajaran berbasis aplikasi canva.....	8
3.. Pembelajaran matematika di SD.....	17
4.. Kemampuan berhitung penjumlahan.....	21
B.Kerangka Pikir.....	22
C..Penelitian Relevan.....	24
D. Hipotesis.....	29

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A....Jenis Penelitian.....	30
B...Lokasi Penelitian.....	30
C...Populasi dan Sampel.....	31
1... Populasi.....	31
2... Sampel.....	31
D...Desain Penelitian.....	32
E... Variabel Penelitian.....	32
F....Defenisi Operasional Variabel.....	33
G...Prosedur Penelitian.....	34
H...Instrument Penelitian.....	35
I.... Teknik Pengumpulan Data.....	36
J.... Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A...Analisis Statistik Deskriptif.....	43
1... Hasil <i>pre-test</i>	43
2... Hasil <i>post-test</i>	44
3... Kriteria Ketuntasan Belajar.....	45
B...Analisis Statistik Inferensial.....	46
1... Uji Normalitas.....	46
2... Uji Hipotesis.....	46
C...Hasil Observasi.....	47
1... Aktivitas Siswa.....	48
2... Aktivitas Guru.....	49
D...Pembahasan.....	51
BAB V PENUTUP.....	55
A...Simpulan.....	55
B...Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	99



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan pada Penelitian Penulis.....	26
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Standar Pencapaian Kemampuan Berhitung Siswa.....	38
3.3 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa.....	39
4.1 Standar Pencapaian Kemampuan Berhitung Siswa(<i>Pre-test</i>).....	44
4.2 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa (<i>Post-test</i>).....	44
4.3 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa.....	45
4.4 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
4.5 Nilai ttabel berdasarkan (df) = 21.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	23



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti terbatas merujuk pada proses belajar yang berlangsung di lingkungan sekolah. Sistem ini diperuntukkan bagi individu yang berperan sebagai peserta didik, seperti siswa di sekolah atau mahasiswa di perguruan tinggi, yang merupakan bagian dari institusi pendidikan formal. Ki Hajar Dewantara, tokoh sentral dalam dunia pendidikan Indonesia, memperkenalkan asas-asas penting yang hingga kini dijadikan landasan dalam proses pendidikan, yaitu "Ing Ngarso Sung Tulodo" (menjadi teladan saat memimpin), "Ing Madya Mangun Karso" (membangkitkan semangat dari tengah), dan "Tut Wuri Handayani" (memberikan dukungan dari belakang) (Febriyanti, 2021).

(Syafri, 2016: 10) Mengatakan Pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaktif antara guru dan siswa yang bertujuan untuk menyampaikan logika serta menyelesaikan persoalan-persoalan angka. Matematika memiliki objek kajian yang bersifat abstrak dan disusun berdasarkan penalaran logis dari kebenaran-kebenaran yang telah ada sebelumnya. Tujuan utama dari pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Selain itu, pembelajaran matematika juga bertujuan untuk membentuk keterampilan siswa dalam bekerja sama dan berkolaborasi secara efektif.

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, bahkan sering kali digunakan tanpa disadari dalam aktivitas sehari-hari. Meski demikian, masih banyak orang yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang rumit dan menantang (Kurniati, 2015). Pandangan ini muncul karena sifat matematika yang cenderung abstrak. Kemampuan seseorang dalam memahami matematika sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar sejak usia dini. Oleh sebab itu, penting bagi anak-anak untuk dikenalkan pada konsep matematika sejak awal. Agar materi matematika lebih mudah dimengerti oleh anak-anak, proses pembelajarannya perlu dirancang secara menarik. Salah satu metode yang efektif dalam mengajarkan matematika kepada anak adalah melalui kegiatan bermain.

Dalam matematika, ada empat dasar untuk operasi hitung: penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Empat semua operasi hitung berhubungan satu sama lain, jadi menguasai salah satu akan mempengaruhi yang lain. Diharapkan siswa dapat menguasai keempat operasi tersebut. Penjumlahan merupakan operasi dasar matematika yang penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung total barang atau uang. Oleh karena itu, pemahaman konsep ini perlu dikuasai sejak dini. tetapi materi penjumlahan juga sangat penting dalam pelajaran matematika (Vioreza, 2021: 688) . Setiap siswa harus menguasai dasar penjumlahan, yang merupakan salah satu dasar operasi hitung. Selain itu, belajar berhitung penjumlahan akan membantu mereka mempelajari materi operasi hitung lainnya. Pada tahap awal proses belajar berhitung, siswa memperoleh kemampuan berhitung penjumlahan. Kemampuan ini akan menjadi dasar untuk pembelajaran berikutnya, yaitu memahami operasi hitung.

Keterbatasan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran matematika kurang optimal. Banyak guru masih mengandalkan buku teks dan soal latihan sebagai sumber utama. Padahal, penggunaan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan kreatif dapat membantu siswa yang kesulitan memahami konsep, terutama dalam matematika (Ekayani, 2017). Media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga merangsang pikiran dan perasaan siswa, serta mendorong mereka belajar secara aktif. Media yang tepat dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi berhitung yang bersifat abstrak dan kompleks. Namun, jika media tidak sesuai, justru dapat menghambat pembelajaran. Kemampuan berhitung sendiri sangat penting untuk dikembangkan sejak dini demi menunjang kebutuhan anak sekarang dan di masa depan.

Media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan pendapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan keinginan siswa, mendorong mereka untuk membuat proses belajar mereka sendiri (Ekayani, 2017). Media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan keabstrakan dan kerumitan materi berhitung matematika. Namun, jika media yang dipilih tidak sesuai, itu akan menghambat proses pembelajaran berhitung, kemampuan berhitung adalah kemampuan yang sangat penting bagi anak-anak yang harus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan mereka saat ini dan dimasa depan.

Proses pembeajaran media yang sering digunakan adalah media canva. (Tenri Ampa, 2020: 320) mengatakan bahwa canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita gunakan untuk membuat media pengetahuan. Canva menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti

infografis, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, kartu nama, undangan, sertifikat, sampul buku, hingga konten media sosial seperti animasi dan video. Pengguna dapat membuat akun, memilih desain, mengatur latar belakang, menambahkan teks, serta mengunduh atau membagikan hasil desain dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, ditemukan bahwa beberapa siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 68. Kondisi ini mencerminkan masih rendahnya kemampuan berhitung siswa, khususnya dalam materi penjumlahan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam bentuk media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Penggunaan media yang sesuai dengan topik pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep secara lebih jelas dan menyenangkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare', Kec. Bajeng, Kab. Gowa." Media yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam bentuk video. Canva sendiri merupakan platform desain grafis daring yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia (dalam Yulianti, 2023) berhasil mengidentifikasi faktor-faktor utama yang memengaruhi pembelajaran matematika. Salah satu temuan penting dari penelitian tersebut adalah efektivitas penggunaan media Canva dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pendekatan inovatif

yang digunakan terbukti mampu membantu siswa dalam memahami konsep berhitung dengan lebih baik melalui media visual. Namun demikian, penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Di antaranya, belum semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan suasana kelas cenderung kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva, padahal platform ini memiliki banyak elemen pendukung untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk melengkapi dan memperluas temuan sebelumnya dengan mengoptimalkan berbagai fitur Canva, sehingga mampu memberikan solusi yang lebih komprehensif terhadap kendala dalam pembelajaran berhitung di sekolah dasar..

Untuk mengatasi keterbatasan utama penelitian sebelumnya, langkah-langkah berikut yang akan peneliti lakukan yaitu: 1) memanfaatkan fungsi yang sangat lengkap untuk membuat media pembelajaran, 2) membuat materi tentang berhitung yang lebih menarik sehingga mendorong keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran 3) penggunaan instrumen pengukuran yang lebih beragam untuk mengatasi keterbatasan pada instrumen pengukuran yang terlalu sempit, penelitian ini akan menggunakan instrumen yang mencakup tes hasil belajar dan observasi keterlibatan siswa sehingga dapat mengukur keberhasilan dari berbagai perspektif. Dengan langkah-langkah ini, penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang di teliti dan melengkapi temuan dari sebelumnya.

Penelitian ini memperbarui pada mengatasi keterbatasan utama dari penelitian sebelumnya. Salah satu perubahannya adalah penggunaan Canva yang lebih untuk

membantu pembuatan media. Pembelajaran menunjukkan pengingkatan hasil belajar dan presiasi belajar siswa, yang membuat hasil lebih dapat digeneralisasi. Permasalahan ini berdampak signifikan pada kualitas pembelajaran, dan solusi yang relevan dan aplikatif diperlukan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masalah ini belum sepenuhnya terpecahkan, terutama karena kurang memanfaatkan fitur yang ada di canva. Penelitian ini bertujuan untuk menawarkan metode baru yang lebih luas yang menggunakan teknik kuantitatif atau eksperimen untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Berdasarkan uraian latar belakang serta landasan pemikiran yang telah dikemukakan, peneliti merasa termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada "Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa."

B. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva berpengaruh terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- 1. Manfaat Teoretis**
 - a. Temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan atau landasan bagi pendidik dalam mengembangkan dan merancang media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
 - b. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi sebagai pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi lanjutan dalam bidang serupa.
- 2. Manfaat Praktis**
 - a. Bagi Siswa: Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dorongan motivasi kepada siswa serta meningkatkan pencapaian belajar mereka, khususnya dalam membangun sikap aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.
 - b. Bagi Guru: Penelitian ini dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan teknologi, khususnya penggunaan aplikasi Canva, sebagai sarana pendukung dalam menyampaikan materi ajar secara menarik dan interaktif.
 - c. Bagi Sekolah: Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan positif bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan pengembangan profesionalisme guru melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

Kajian teori yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dijadikan acuan untuk mendukung dan menjelaskan penelitian ini. Sehubung dengan masalah yang akan diteliti, kerangka teori dianggap relevan dengan penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Teori Pengaruh

Menurut Wiryanto (Fadli Sadewa, 2018:95), pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih kosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi. Sebaliknya, menurut pihak yang dipengaruhi. Pengaruh, menurut Norma Barry (Fadli Sadewa, 2018: 95), adalah jenis kekuasaan di mana seseorang dapat dipengaruhi untuk bertindak dengan cara tertentu. Namun, ancaman sanksi yang terbuka bukanlah pendorong untuk bertindak demikian. Menurut definisi ini, pengaruh adalah reaksi yang dihasilkan dari tindakan tertentu terhadap dorongan untuk mengubah atau membentuk keadaan.

2. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

a. Media Pembelajaran

Dunia pendidikan saat ini, alat pembelajaran digital sangat penting. Menurut (Hidayatullah, 2018: 2), kebanyakan program presentasi saat ini hanya dapat menampilkan konten belajar secara diam-diam, animatioan pendidikan adalah alternatif. Dalam arti sempit, itu adalah menampilkan materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam kegiatan

belajar. Canva adalah program desain rancangan online yang memungkunkan anda membuat berbagai macam desain, termasuk presentasi, video, cetakan, pemasaran, kantor, kelender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul buku, majalah dan banyak lagi yang digunakan dalam bidang pendidikan, pemasaran, dan periklanan.

(Damayanti CV Nurani, 2016) mengatakan bahwa pengertian media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Keputusannya media adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumbernya kepada sasaran atau penerimanya. Materi yang diterima berfungsi sebagai pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah proses pembelajaran yang selesai.

Terdapat enam kriteria untuk memilih sebuah media yang digunakan saat pembelajaran menurut (Arsyad, 2015), antara lain:

- 1) Disesuaikan dengan tujuan yang diinginkan. Tujuan ini diwujudkan dalam bentuk tugas yang diberikan kepada siswa untuk diselesaikan. Selain itu, tujuan ini juga mengacu pada kombinasi beberapa ranah afektif, kognitif atau psikis dan motorik.
- 2) Tepat untuk mendukung materi pelajaran yang benar, nyata, berdasarkan konsep, atau generalisasi. Metode ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran menjadi efektif, yang berarti media

harus selaras atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik itu tanggung jawab siswa maupun kondisi mental siswa

- 3) Praktis, mudah digunakan, dan bertahan lama. Pendidik disarankan untuk memilih media yang mudah ditemukan, mudah dibuat sendiri, atau mudah diperoleh, dan dapat digunakan kapan pun.
- 4) Guru harus mampu menggunakan media apapun yang mereka miliki atau gunakan. Jika mereka tidak dapat melakukannya, itu akan mengakibatkan konsekuensi. Maka kualitas belajar dan hasilnya tidak akan meningkat dan tidak akan sesuai dengan tujuan.
- 5) Pengorganisasian sasaran: Kriteria media mengacu pada seberapa banyak media yang disasarkan untuk individu atau kelompok.
- 6) Mutu teknis: Kriteria ini terkait dengan persyaratan teknis yang diperlukan untuk pembuatan media.
Sedangkan untuk pemilihan kriteria media pembelajaran yang baik menurut (Arsyad, 2015), antara lain:
 - 1) Kemampuan untuk mengakomodasikan dari sebuah media dengan menyajikan stimulus visual atau audio yang tepat.
 - 2) Kemampuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan tepat dalam bentuk kegiatan fisik, audio, dan tertulis.
 - 3) Kemampuan untuk menerima kritik.
 - 4) Pilih media utama dan media sekunder untuk menyajikan informasi atau stimulus kepada siswa, serta tes dan latihan (baik latihan maupun ujian). Menggunakan media yang sama untuk menyajikan kepada

siswa. Misalnya, untuk tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa menghafal.

Berdasarkan kriteria diatas, memilih, menentukan, dan menggunakan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran yang sangat penting. Media juga berfungsi dengan baik dalam kelas yang berlangsung tanpa guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, media biasanya dalam bentuk “kemasan”. Dalam keadaan seperti ini, tujuan telah ditetapkan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan baik, alat ukur atau evaluasi telah disertakan, dan cara untuk mencapai tujuan telah diberikan. Media pembelajaran yang memenuhi persyaratan di atas dapat berupa model, paket belajar, kaset, dan perangkat lunak, dan perangkat lunak komputer yang digunakan oleh siswa atau peserta pelatihan. Dalam situasi ini, pendidik atau pengajar bertindak sebagai fasilitator pembelajaran.

b. Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah salah satu aplikasi yang memiliki kemampuan visual untuk membantu siswa belajar dan mendukung proses pembelajaran (Wardhsnie, 2021).

Menurut (Pelangi, 2020). Aplikasi canva membantu guru dan siswa menjadi lebih kreatif dan menggunakan sebagai fiturnya untuk membantu media pembelajaran yang efektif. Aplikasi ini juga mempersingkat waktu dan efektif dalam desain dan desain media pembelajaran. Yang dapat digunakan dengan laptop atau ponsel.

Menurut (Alfian, 2022), Canva adalah alat grafis yang memungkinkan pengguna merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Salah satu fiturnya adalah membuat modul elektronik dengan animasi bergerak, yang memungkinkan modul lebih menarik dan memasukkan link video ke dalam modul elektronik membuat aplikasi ideal untuk membuat modul yang lebih interaktif.

Aplikasi Canva ini gratis dan memungkinkan pencarian berbagai fitur dan template yang diinginkan. Aplikasi ini dapat dibeli secara online, tetapi media yang dibuat sangat bagus dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran yang berlangsung secara online melalui aplikasi seperti Zoom, Google, Meet, atau yang lainnya. Misalnya, untuk presentasi pendidikan, ada berbagai pilihan desain yang tersedia. Guru hanya perlu memasukkan teks dan gambar dalam desain, dan kemudian menentukan jenis desain grafis, template, dan jumlah halaman yang tersedia (Fitri, 2022: 260).

Aplikasi Canva memiliki banyak template yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat lebih mudah membuat media pembelajaran yang kreatif dan membuat media pembelajaran yang kreatif dan membuat peserta didik berpartisipasi. Baik dalam bentuk PowerPoint, Poster, atau video pembelajaran. Canva memberi guru ruang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas mereka saat membuat media pembelajaran. Selain itu, desain pembelajaran tersebut akan semakin menarik dengan banyaknya elemen yang digabungkan.

Aplikasi Canva dapat digunakan di laptop atau ponsel, dan ada banyak tutorial untuk penggunaannya di platform YouTube. Jadi, tidak ada masalah untuk menggunakannya

(Saiffudin Zuhri Purwokerto, 2022: 119) Aplikasi Canva memiliki beberapa keuntungan, seperti: 1) memiliki banyak desain yang menarik; 2) dapat membantu guru dan siswa lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah ditambahkan disediakan, 3) menghemat waktu dengan media pembelajaran praktis, 4) tidak perlu memakai laptop saat mendesain, tetapi dapat menggunakan ponsel, dan 5) dapat bekerja sama dengan guru lain.

Namun, kekurangan Canva termasuk: aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang kuat dan stabil, dan memiliki banyak template, stiker, ilustrasi, font, dan fitur lainnya yang harus dibayar. Kadang-kadang, desain yang dipilih sama dengan desain lain, baik dalam hal tampilan, gambar, warna, dan sebagainya. Namun, pengguna dapat memilih desain yang berbeda.

c. Video Pembelajaran

Pada dasarnya, media video pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk video. Ini didukung oleh (Putra, 2017), yang menyatakan bahwa Media video pembelajaran adalah media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang materi pelajaran dan ditampilkan melalui alat seperti projektor. Tujuannya adalah untuk

membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Berikut langkah-langkah membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi canva:

1) Jika belum mempunyai akun canva, daftar terlebih dahulu dengan menggunakan *email*

2) Selanjutnya *login* (masuk) dengan email yang telah didaftarkan.

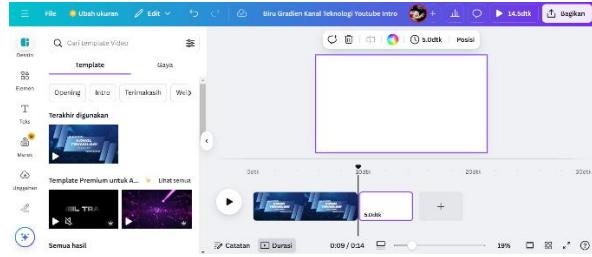
Apabila sudah berhasil masuk, tampilannya seperti pada gambar di bawah ini:



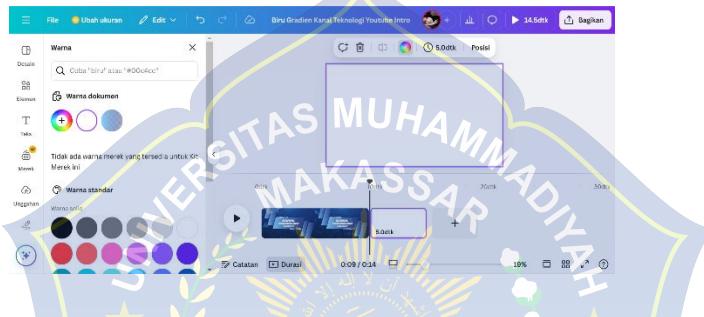
3) Klik videos kemudian pilih video



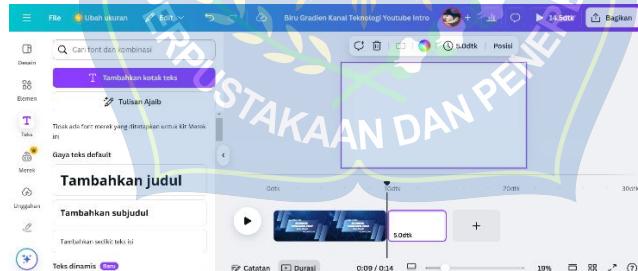
4) Untuk memulai membuat desainnya, bisa langsung memanfaatkan fitur *templates*. Pilih *templates* yang dibutuhkan kemudian ubah tulisannya, sesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dibuat.



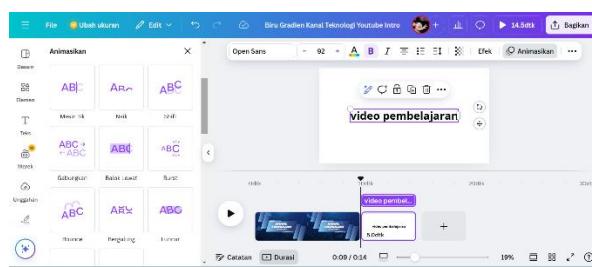
- 5) Jika ingin membuat desain sendiri, langkah pertamanya bisa dengan mengubah warna *background*. Setelah itu bisa menambahkan grafis supaya tampilannya lebih menarik.



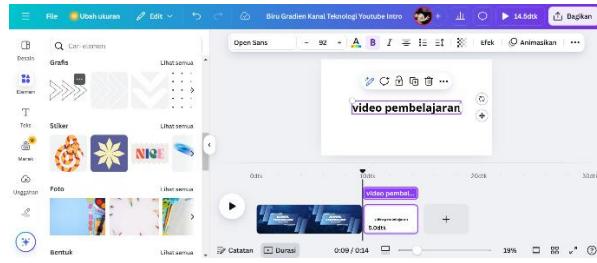
- 6) Tambahkan teks. Jika ingin mengubah huruf, ukuran huruf, warna huruf, dan posisi tulisan tersedia pada dasbor di atas.



- ### 7) Pilih text



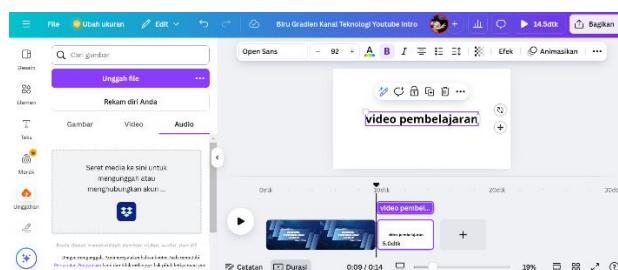
- 8) Klik *elements* untuk menambahkan gambar ataupun animasi gambar.



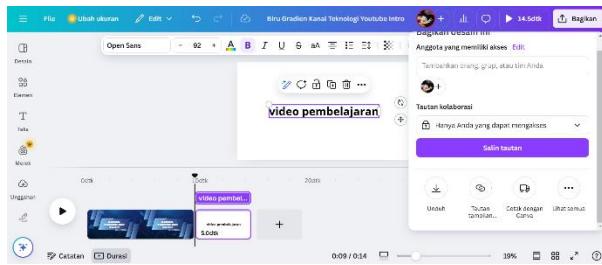
- 9) Untuk memudahkan mencari gambar atau animasi gambar yang dibutuhkan tulis kata kunci pada search *element*



- 10) Langkah-langkah di atas dapat diterapkan kembali untuk membuat slide-slide video selanjutnya serta tentukan durasi video yang dibutuhkan per slidenya.
- 11) Tambahkan musik-suara latar pada fitur *audio*, atau menambahkan suara rekaman pendidik sendiri pada fitur *upload* kemudian pilih *record yourself*



- 12) Apabila sudah selesai membuat desain videonya, klik *share* dan *download* untuk menyimpan video pembelajaran yang telah dibuat.



3. Pembelajaran Matematika di SD

a. Pengertian Pembelajaran Matematika di SD

Menurut (Sirajuddin, dkk, 2023: 25) Matematika merupakan satu-satunya mata pelajaran yang memiliki penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari dan sangat penting khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah adalah matematika. Siswa diharapkan dapat memahami materi pelajaran sehingga mereka dapat menjelaskan dan memecahkan masalah matematika. (Fahruzzosi, 2017: 3) menyatakan bahwa matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari seni, bahasa, pola hubungan, pola berpikir, dan bahasa sistematis.

Matematika sangat penting baik untuk kemajuan ilmu maupun untuk memecahkan masalah sehari-hari karena membantu mengembangkan cara berpikir. Teknologi dan pengetahuan. Ini berarti bahwa siswa harus belajar matematika untuk mempersiapkan diri mereka untuk menggunakan cara berpikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan untuk belajar ilmu pengetahuan lain.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 2006: 147), matematika adalah bidang ilmu yang luas yang membentuk dasar perkembangan teknologi kontemporer. Selain itu, matematika penting dalam

berbagai disiplin ilmu lainnya dan meningkatkan kemampuan berpikir manusia. Pembelajaran berhasil jika tujuannya tercapai sesuai dengan rencana.

Berdasarkan hal-hal yang disebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika disekolah dasar merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan untuk menghitung dan mengolah informasi. Untuk bertahan hidup dalam lingkungan yang kompetitif, dinamis, dan tidak stabil, siswa harus memiliki kemampuan untuk memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi. Pembelajaran matematika juga dapat digunakan untuk dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi ide atau gagasan dengan menggunakan media seperti simbol, tabel, diagram, dan lainnya.

Guru sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama bagi guru matematika, ketika mereka menerapkan pembelajaran di sekolah. Menunjukkan kekurangan dan keterbatasan terutama dalam memberikan hasil kongkrit dari materi pembelajaran matematika yang disampaikan, yang mengakibatkan hasil siswa yang rendah dan tidak meratanya. Guru matematika juga sering percaya bahwa mereka mengajar dengan menyampaikan materi.

b. Tujuan Pembelajaran di SD

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun (2006:148) Tentang Standar Isi Satuan mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep, dan mengalikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan konsep.
- 4) Mengkomunikasikan ide dengan menggunakan media seperti simbol, tabel, diagram, atau lainnya untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki perasaan bahwa matematika penting dalam kehidupan.

Menurut (Anesa Surya, 2021), tujuan pembelajaran matematika di sekolah menengah dasar termasuk: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antara konsep dan menggunakan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; 2) menggunakan penalaran pada pola, sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; dan 3) memecahkan masalah meliputi kemampuan untuk memahami masalah, merancang model matematika,

menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang terkait dengan masalah tersebut; 4) menggunakan konsep untuk menjelaskan keadaan atau masalah dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lain; 5) menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas, tujuan tersebut merupakan tujuan penting yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan perkembangan kehidupan setiap hari. Menumbangkan dan mengembangkan keterampilan berhitung menggunakan bilangan alat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika juga dapat membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif, dan disiplin.

c. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

(Wayan Astini, 2020) mengatakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Belajar matematika tidak hanya bertujuan memperoleh pengetahuan tetapi juga diharapkan mampu membentuk nilai dan sikap. Dengan demikian, matematika tidak hanya mencerdaskan siswa tetapi dapat untuk membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

Karakteristik atau sifat siswa sekolah dasar yang terkait dengan pertumbuhan maupun perkembangan anak sangat penting karena anak-anak usia sekolah dasar mengalami banyak perubahan fisik dan mental yang disebabkan oleh banyak hal internal dan eksternal. Anak akan

tumbuh lebih baik jika mereka memiliki lingkungan yang baik, perhatian orang tua, dan kebiasaan hidup yang baik. Kesehatan gizi, pergaulan, dan pembinaan, serta keinginan orang tua sangat memengaruhi perkembangan intelektual anak.

Jadi, memahami karakteristik siswa sekolah dasar akan mendukung keberhasilan pembelajaran matematika.

Beberapa uraian diatas, dapat disimpulkan salah satu ciri pembelajaran matematika di SD adalah pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan membantu siswa untuk menjadi lebih tertarik pada matematika. Banyak orang tidak menyukai matematika karena fakta bahwa itu adalah mata pelajaran yang rumit dan sulit. Pembelajaran matematika harus bermakna dan menyenangkan bagi siswa, terutama di sekolah dasar.

4. Kemampuan Berhitung Penjumlahan

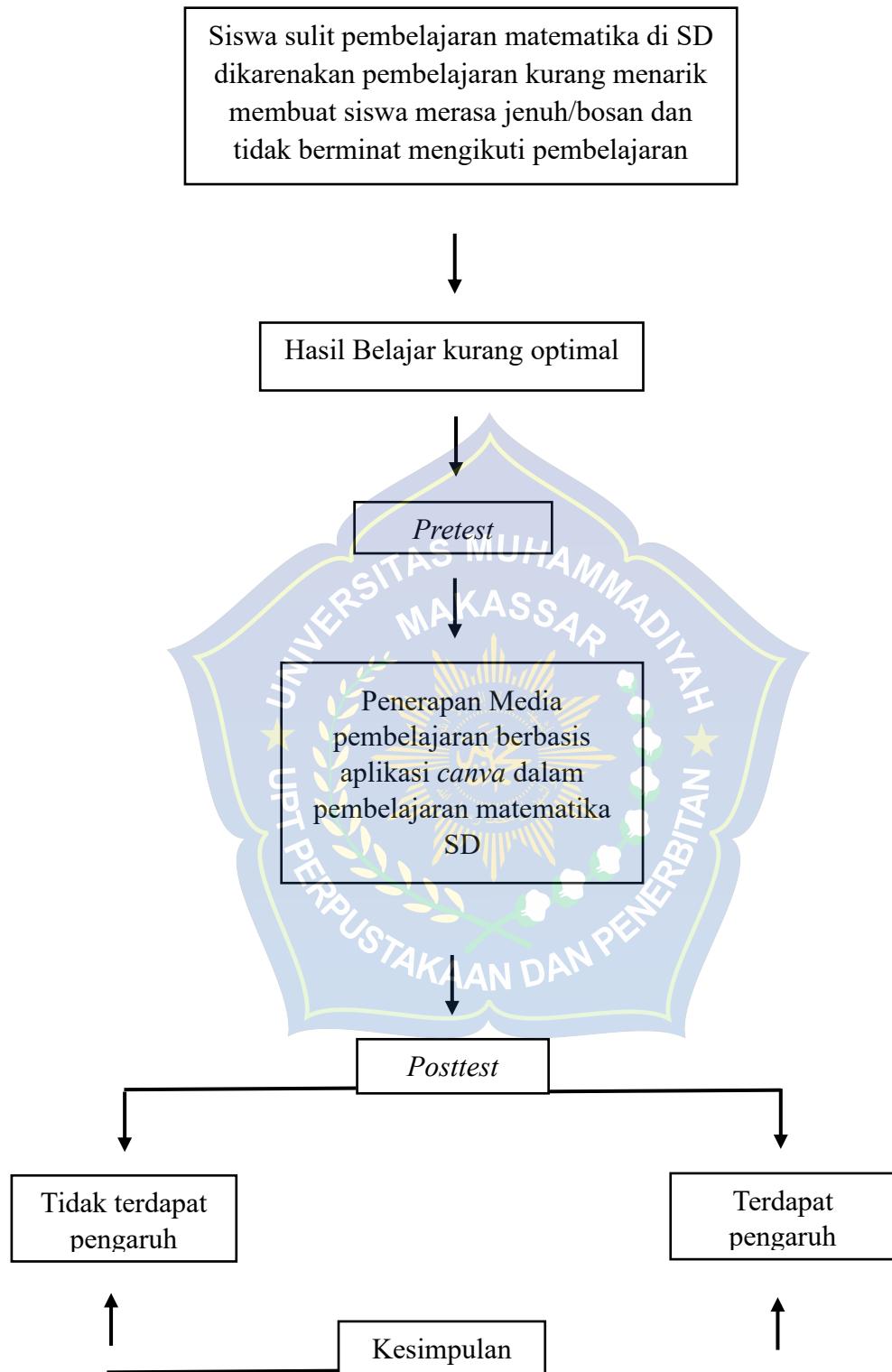
Kemampuan berhitung siswa harus dibangun sejak dini, terutama selama pembelajaran tingkat dasar dari pengembangan pembelajaran. Menurut (Rahmi, 2020) mengatakan kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk memahami bilangan nyata dengan perhitungan, terutama operasi bilangan dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan berhitung anak-anak antara usia 7 dan 11 tahun berada di fase operasional konkret. Anak-anak pada usia ini harus diberikan media pembelajaran agar mereka dapat memahami materi operasi hitung yang diajarkan oleh guru.

Setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda, dan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan anak agar mereka tumbuh dengan baik dan

membekali mereka untuk masa depan. Usia dini merupakan usia di mana semua anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Pengaruh lingkungan sangat besar pada kemampuan berhitung yang dimiliki anak-anak pada usia dini. Kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang dapat dikembangkan oleh anak-anak jika lingkungan yang mendukung stimulasi mereka berkembang. Ini sejalan dengan pendapat (Suryana, 2017: 107) bahwa lingkungan terdekat dapat membantu anak-anak belajar berhitung dengan memberikan stimulasi yang menarik perhatian mereka, seperti bernyanyi, media yang menarik, dan sebagainya. Sesuai dengan tahap kemampuan ini dapat ditingkatkan. Kemampuan anak dapat meningkatkan jumlah yaitu jumlah dan pengurangan (Susanto, 2011: 98).

B. Kerangka Pikir

Kemampuan berhitung siswa dapat dipengaruhi oleh faktor guru yang menggunakan media stick es krim dalam materi penjumlahan, siswa yang bosan dengan beberapa mata pelajaran ataupun faktor media yang membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar. Untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, proses pembelajaran harus didukung dengan media yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan media canva dengan harapan siswa termotivasi dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1. Kerangka Pikir Penelitian

C. Penelitian Relevan

Pertama, penelitian oleh Zumrotul Fauziah, Ahmad Shofiyuddin dan Hidayatur Rofiana Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro tahun 2022 dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”. Hasil penelitian mencakup hal-hal berikut: Pertama, media pembelajaran interaktif berbasis Canva digunakan di Pesantren Tsanwiyah Syi’ay, yang terdiri dari Kedua, media pembelajaran seperti video pembelajaran, teks ilustrasi dan brosur materi telah dibuat menggunakan aplikasi Canva. Ketiga, ada faktor pendukung, seperti infrastruktur yang memadai untuk membantu siswa mengakses materi dan kemampuan smartphone untuk membuat lebih mudah digunakan. Ketiga, ada faktor yang menghambat media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, seperti jaringan internet.

Kedua, penelitian oleh Munawir Anas dan Muh Jufri STAI DDI Majene tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di MA Hajaratul Akbar”. Hasil pembelajaran siswa kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Baru sebelum penerapan dengan menggunakan media berbasis kreasi video YouTube Short, hasil belajar peserta didik kelas XI MA Hajaratul Akbar Tangan Pertama Baru meningkatkan secara signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut. Hasil posttest peserta didik kelas XI dengan media Canva berbasis kreasi video YouTube Short rata-rata 74,9 dari 34 responden.

Ketiga, penelitian oleh Dea Tamara Putri Lubis dan Naeklan Simbolon Universitas Negeri Medan tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 028227” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 1 subtema 1 di kelas V SD negeri 028227 Bijai untuk 2022/2023 penelitian ini menyimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis canva.

Ke empat, penelitian oleh Riyanto, Hermawan Universitas Muhammadiyah Kuningan, tahun 2024 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas XI Sman 1 Cigugur”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa minat siswa dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran Canva. Selain itu, uji Sampel Independent Dengan hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Canva dibandingkan dengan siswa yang menggunakan aplikasi file PDF untuk pembelajaran konvensional.

Kelima penelitian ini Cindy Indriani tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual yang menggunakan aplikasi canva untuk materi keliling dan luas lingkaran memperoleh skor validitas ahli materi 4,50 dan ahli media 4,72, sedangkan skor kepraktisan praktisi/guru memperoleh skor 4,72. Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva

pada materi keliling dan luas lingkaran ditunjukkan valid dan praktis dengan kualifikasi sangat baik, dengan skor 4,83 dan skor peserta didik 4,92. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran tertentu untuk belajar

Persamaan antara kelima penelitian tersebut adalah tujuan mereka untuk melakukan eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media Canva. Namun, perbedaan antara penelitian tersebut terletak pada subjek dan objek yang di teliti.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan pada Penelitian Penulis

No.	Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Zumrotul Fauziah, Ahmad Shofiyuddin dan Hidayatur Rofiana Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro tahun 2022 dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva, desain penelitian <i>One Group Pretest-Posttest</i> dan jenis penelitian yang sama menggunakan penelitian	Perbedaan penelitian ini terdapat pada mata pelajaran, tingkat kelas, sampel dan populasi.

		kuantitatif eksperimen.	
2	Cindy Indriani tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva	Perbedaan penelitian ini terdapat pada mata pelajaran yaitu IPA, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan yaitu matematika dan metode yang digunakan yaitu literature review, sedangkan penelitian sekarang yaitu kuantitatif (eksperimen)
3	Dea Tamara Putri Lubis dan Naeklan Simbolon Universitas Negeri Medan tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva dan jenis penelitian yang	Perbedaan penelitian ini terdapat pada mata pelajaran, sampel dan populasi.

	Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 1 Subtema 1 Siswa Kelas V SD Negeri 028227”	sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen.	
4.	Riyan Pebriyanto, Hermawan Universitas Muhammadiyah Kuningan, tahun 2024 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Matriks Kelas XI Sman 1 Cigugur”	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya lakukan yaitu pada media pembelajaran yang berbantuan canva, jenis penelitian yang sama menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen serta mata pelajaran matematika	Perbedaan penelitian ini terdapat pada materi pembelajaran, yaitu materi matriks, sedangkan materi penelitian yang akan saya lakukan adalah materi berhitung penjumlahan

5.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Judul penelitian ini.	Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva, Menggunakan penelitian pendekatan eksperimen kuantitatif.	Teknik pengambilan sampel yang digunakan penelitian ini adalah purposive sampling.
----	--	---	--

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari masalah yang ada dalam penelitian di mana peneliti masih harus membuktikan kebenaran dari dugaan tersebut. Adapun hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Pendekatan eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis dengan memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian guna melihat dampaknya secara langsung. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2019:111), metode eksperimen merupakan bagian dari metode penelitian kuantitatif yang dilakukan melalui percobaan, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (treatment atau perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang dapat dikendalikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain eksperimen *pre-test* dan *post-test*, yaitu dengan memberikan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan. Melalui desain ini, pengaruh dari perlakuan yang diberikan dapat diukur secara lebih akurat berdasarkan perbandingan hasil antara *pre-test* dan *post-test*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Inpres Pare'-pare' yang terletak di Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, yang berjumlah sebanyak 40 siswa.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, cluster random sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sampel. Di SD Inpres Pare'-Pare', teknik ini digunakan karena siswa kelas II di beberapa kelas hampir sama dalam hal kurikulum, usia dan karakteristik pembelajaran Sugiyono (2013) menyatakan bahwa cluster random sampling adalah metode pengambilan sampel di mana unit pengambilan sampel adalah kelompok (klaster), bukan individu.

Penelitian ini melibatkan semua siswa di kelas II SD Inpres Pare'-Pare' di Kec. Bajeng Kab. Gowa. Ada dua kelas, yaitu kelas II A dan II B dengan total siswa 40 siswa, dan kelas II B dipilih secara acak sebagai sampel penelitian. Hasil pengacakan menghasilkan sampel 22 siswa, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Selanjutnya, semua siswa kelas II B ini dibagi menjadi kelompok eksperimen untuk menerima perlakuan yang melibatkan penggunaan media pembelajaran video yang dibuat menggunakan aplikasi

canva. Karena peneliti menggunakan desain one group pretest-posttest, mereka tidak menggunakan kelompok kontrol.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yakni desain dengan satu kelompok subjek yang diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan. Tes awal (*pretest*) dilakukan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam pembelajaran matematika sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir (*posttest*) bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa *setelah* menerima perlakuan berupa media pembelajaran. Penelitian ini melibatkan satu kelompok peserta didik sebagai subjek, tanpa adanya kelompok banding. Secara umum, desain penelitian ini dapat diilustrasikan melalui skema berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Sebelum	Perlakuan	Setelah
O ₁	X	O ₂

(Sugiono : 2015)

Keterangan :

O₁ = Pencapaian hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan atau perlakuan.

X = Perlakuan

O₂ = Pencapaian hasil belajar siswa setelah pelaksanaan tindakan atau pemberian perlakuan.

E. Variabel Penelitian

Sementara itu, variabel dependen atau yang dipengaruhi adalah kemampuan berhitung siswa, khususnya pada materi penjumlahan. Penelitian ini mencakup dua variabel pokok, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Media pembelajaran berbasis Canva bertindak sebagai variabel bebas yang berfungsi sebagai unsur yang memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran

1. Variabel bebas

Variabel bebas, juga disebut sebagai variabel pengaruh, perlakuan, kuasa, perawatan, independen atau variabel X, adalah suatu variabel yang apabila berada bersamaan dengan variabel lain pada suatu waktu, dianggap dapat mengubah keragamannya.

2. Variabel terikat

Variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas (variabel X) disebut variabel terikat. Dikenal juga sebagai variabel terpengaruh, dependent, tergantung, efek atau tak bebas. Variabel X juga disebut sebagai variabel terikat.

F. Definisi Operasional Variabel

Pengaruh media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Guna memberikan kejelasan makna serta mempertegas arah dan fokus penelitian, peneliti menetapkan definisi operasional atas judul yang diangkat dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis bahan, teknologi, atau alat yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Faktor-faktor ini diukur dengan berbagai cara, seperti jenis media yang digunakan (misalnya, visual, audio, atau interaktif), tingkat keterlibatan siswa, dan efektivitas penyampaian materi yang diukur melalui respons atau hasil belajar siswa.

2. Penggunaan Media Aplikasi *Canva*

Penggunaan media aplikasi canva adalah penggunaan kemampuan aplikasi canva untuk mendukung proses pembelajaran. seperti: (1) Frekuensi penggunaan canva saat membuat materi ajar, (2) Variasi fitur yang digunakan (template, elemen grafis, animasi), (3) Tingkat kreatifitas media yang dihasilkan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah indikator sepeerti yang digunakan untuk mengukur variabel ini.

3. Kemampuan Berhitung Matematika

Kemampuan berhitung dalam matematika merujuk pada keterampilan siswa dalam melaksanakan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan dan pengurangan. Evaluasi terhadap operasi perkalian dan pembagian dilakukan dengan mengacu pada sejumlah indikator tertentu. yaitu: (1) ketepatan hasil, (2) kecepatan dalam menyelesaikan soal, (3) tingkat pemahaman terhadap konsep yang mendasarinya, dan (4) kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan konsep tersebut dalam berbagai konteks.

G. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Sebelum ini, ada tiga tahap yang digunakan, yaitu:

1. Langkah persiapan dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti:
 - a. Menemukan masalahnya
 - b. Memberikan izin penelitian kepada sekolah
 - c. Membuat bahan ajar
 - d. Membuat desain media pembelajaran matematika dengan aplikasi *canva*
2. Tahap pelaksanaan:
 - a. tahap ini mencakup pengujian awal untuk mengukur kemampuan awal siswa
 - b. Memanfaatkan platform Canva sebagai sarana untuk mengintegrasikan media video pembelajaran yang telah disusun ke dalam proses kegiatan belajar mengajar.
 - c. Memberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah metode eksperimen diterapkan
3. Menyusun hasil dan melaporkannya:
 - a. Mengumpulkan hasil pengolahan data
 - b. Menganalisis hasil pengolahan data

H. Instrument Penelitian

1. Observasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Instrumen observasi ini berisi sejumlah

indikator yang digunakan untuk memantau perilaku siswa selama proses pembelajaran. Adapun instrumen observasi yang diterapkan mencakup lembar observasi untuk guru dan untuk siswa.

2. Tes

Instrumen tes hasil belajar digunakan sebanyak dua kali, yakni sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*pretest* dan *posttest*). Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengevaluasi capaian hasil belajar siswa kelas II di SD Inpres Pare'-Pare'. Instrumen tes tersebut berperan sebagai sarana untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang telah disusun sebelumnya secara sistematis.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2019), dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang penting karena dapat memberikan bukti empiris yang mendukung dan mendukung hasil penelitian. Dokumentasi mencakup berbagai jenis sumber tertulis, seperti buku, artikel ilmiah, laporan, arsip, dan dokumen resmi yang berkaitan dengan topik penelitian.

I. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode pretest dan posttest. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pengumpulan data dijabarkan sebagai berikut:

1. Observasi

Suharsimi Arikunto (2010:265) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana guna

mengumpulkan data secara sistematis sesuai prosedur yang telah ditetapkan.

Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk menilai sejauh mana kesesuaian antara tindakan pembelajaran guru dengan rencana yang telah disusun. Pedoman observasi disusun oleh peneliti dan digunakan sebagai acuan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Tes Awal (*Pretest*)

Tes pendahuluan diberikan kepada siswa kelas II sebelum pelaksanaan perlakuan, dengan tujuan untuk mengidentifikasi tingkat minat belajar matematika siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *Canva*.

3. Memberi Perlakuan (*Treatment*)

Dalam pelaksanaan sesi kedua, peneliti memanfaatkan media video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Canva* sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran matematika dalam materi berhitung.

4. Tes Akhir (*Posttest*)

Setelah perlakuan diberikan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan posttest untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media *Canva* terhadap hasil belajar siswa.

J. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara statistik, sejalan dengan pendekatan kuantitatif yang diterapkan. Oleh karena itu, peneliti

menggunakan dua bentuk analisis statistik sebagai bagian dari proses pengolahan data, yakni:

1. Statistik Deskriptif

Martias (2021) menjelaskan bahwa analisis statistik deskriptif merupakan salah satu metode yang lazim digunakan dalam penyajian data. Teknik ini umumnya dilakukan pada tahap awal untuk mengorganisasi dan merapikan data sebelum dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya. Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap data yang diperoleh, dengan memanfaatkan indikator seperti rata-rata (mean), persentase, dan frekuensi. Langkah-langkah pelaksanaan analisis deskriptif ditempuh melalui sejumlah tahapan yang diuraikan sebagai berikut.

a. Rata-Rata (*Mean*)

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

Keterangan:

X = Nilai Pretest

F = Frekuensi

X . F = Jumlah Keseluruhan

b. Presentasi Nilai Rata-Rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

N

Keterangan:

P = Presentasi

f = Frekuensi Presentasi

N = Total Sampel

Skor yang diperoleh dapat diklasifikasikan menggunakan skala lima tingkat, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2 Standar Pencapaian Kemampuan Berhitung Siswa

Interval	Kategori
<60	Sangat Rendah
60-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi peserta didik kelas II di SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa, ditentukan sebesar 68 dari total skor maksimal 100. Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila nilai yang diperoleh sama dengan atau melebihi batas KKM tersebut. Adapun ketuntasan belajar secara klasikal dikatakan tercapai apabila minimal 68% dari seluruh siswa di kelas berhasil memenuhi atau melampaui nilai KKM.

Tabel 3.3. Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa

No	Nilai	Kriteria
1.	$0 \leq X < 67$	Tidak Tuntas
2.	$68 \geq X \leq 100$	Tuntas

Merujuk pada Tabel 3.3, siswa yang memperoleh nilai dalam rentang 68 hingga 100 dikategorikan telah tuntas dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan nilai antara 0 hingga 67 dianggap belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun pembelajaran dikatakan tuntas secara klasikal

apabila sekurang-kurangnya 85% dari seluruh siswa berhasil memenuhi kriteria ketuntasan tersebut.

Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{banyaknya siswa dengan nilai } \geq 68}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100$$

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial digunakan sebagai teknik analisis data dalam menguji hipotesis penelitian, salah satunya dengan menerapkan uji-t. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil tes belajar matematika siswa, baik pada tahap sebelum maupun sesudah perlakuan, berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

- H_0 = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal
- H_1 = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Penelitian ini menerapkan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jika $D_{maks} \leq D_{tabel}$ maka H_0 diterima H_1 ditolak
- Sebaliknya jika $D_{maks} \geq D_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima

b. Pengujian Hipotesis Penelitian

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji-t) untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis

aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung siswa kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal

Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

X1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

Σ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

D = Ditentukan dengan N-1

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva terhadap peningkatan kemampuan berhitung siswa kelas II di SD Inpres Pare'-pare', Kecamatan Bajeng, Kabupaten Gowa. Untuk menganalisis sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, digunakan uji-t sebagai teknik analisis data.

Dalam penerapan analisis statistik inferensial, peneliti menerapkan teknik uji-t sebagai metode pengujian data.

Rumus Uji t:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{N(N-1)}}}$$

a. Mencari nilai Md menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$



Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal = Jumlah dari gain (X₁- X₂)

Subjek pada sampel

- b. Mencari nilai $\Sigma x^2 d$ menggunakan rumus

$$\Sigma x^2 d = \frac{\Sigma d (\Sigma d)^2}{N}$$

- c. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x_d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan antara tes akhir dan tes awal
X₁ = Kemampuan Berhitung Sebelum perlakuan (*Pretest*)
X₂ = Kemampuan Berhitung Sesudah perlakuan (*Posttest*)
N = Subjek pada sampel
 Σd = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)
 $\Sigma x^2 d$ = Jumlah kuadrat devisi

- d. Menentukan t_{tabel}

Mencari t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf

signifikan 0,05 dan $dk = N - 1$. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan :

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* berpengaruh terhadap kemampuan berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* tidak berpengaruh terhadap kemampuan berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II B di SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa. Penelitian ini digunakan untuk mengajarkan penjumlahan pecahan. Matematika diajarkan melalui media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap kemampuan berhitung siswa. Peneliti menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini melibatkan 22 siswa dari kelas II B . Studi ini dilakukan selama lima kali pertemuan. Dimana pada pertemuan pertama, siswa menerima tes pretest yang terdiri dari lima soal, yang merupakan soal essay. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat, siswa menerima perlakuan menggunakan media pembelajaran. pada pertemuan ke lima diberikan posttest dalam bentuk soal essay berjumlah 5 butir.

1. Hasil *Pre-test*

Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Rata-rata nilai *pretest* dihitung menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum fx}{N}$$

Dengan hasil : $X = \frac{1271}{22} = 57,77$

Presentase siswa pada masing-masing kategori dihitung menggunakan:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Tabel 4.1 Standar Pencapaian Kemampuan Berhitung Siswa (*Pre-test*)

Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
<60	0	0%	Sangat rendah
60-69	8	36,36%	Rendah
70-79	7	31,81%	Sedang
80-89	6	27,27%	Tinggi
90-100	1	4,54%	Sangat tinggi

Berdasarkan data pada tabel sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa kelas II B SD Inpres Pare'-Pare' sebelum penerapan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva secara umum tergolong rendah. Tercatat sebanyak 8 siswa (36,36%) berada pada kategori rendah, 7 siswa (31,81%) termasuk dalam kategori sedang, 6 siswa (27,27%) masuk kategori tinggi, dan hanya 1 siswa (4,54%) yang mencapai kategori sangat tinggi.

2. Hasil *Post-test*

Setelah perlakuan selesai, siswa menjalani *posttest* menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Dari hasil perhitungan, nilai siswa kelas II B SD Inpres Pare'-pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yaitu:

$$\text{Rata-rata nilai posttest } X = \frac{1810}{22} = 82,27$$

Tabel 4.2 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa (*Post-test*)

No.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori hasil belajar
1.	<60	0	0	Sangat rendah
2.	60-69	3	13,64%	Rendah
3.	70-79	3	13,64%	Sedang
4.	80-89	13	59,09%	Tinggi
5.	90-100	3	13,64%	Sangat tinggi

Berdasarkan tabel 4.2, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai siswa kelas II B SD Inpres Pare'-Pare' sebelumnya menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi canva secara umum dikategorikan rendah 3 siswa (13,64%), sedang 3 siswa (13,64%), dikategorikan tinggi 13 siswa (59,09%), dikategorikan sangat tinggi 3 siswa (13,64%).

3. Kriteria Ketuntasan Belajar

Standar kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 68. Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika $\geq 85\%$ siswa tuntas:

$$\% \text{ Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Banyaknya siswa dengan nilai } > 68}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 = \frac{19}{22} \times 100 = 86,36\%$$

Karena $\geq 85\%$, maka pembelajaran tuntas secara klasikal.

Tabel 4.3 Kriteria Ketuntasan Kemampuan Berhitung Siswa

No.	Nilai	Frekuensi	Presentasi	Keterangan
1.	< 68	3	13,64%	Tidak Tuntas
2.	≥ 68	19	86,36 %	Tuntas

Dari 22 Siswa di kelas II B SD Inpres Pare'-Pare', yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi canva, tabel 4.3 menunjukkan distribusi frekuensi dan presentase ketuntasan belajar, berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 68. Sebanyak 19 siswa (86,36%) mendapatkan nilai lebih dari 68, sehingga mereka dinyatakan tuntas. Sementara 3 siswa (13,64%) menerima nilai di bawah 68, sehingga mereka dinyatakan tidak tuntas.

Pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal karena memenuhi standar minimal ketuntasan klasik sekurang-kurangnya 85% karena presentase ketuntasan klasik mencapai 86,36%

B. Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan taraf signifikan 5% menggunakan uji Liliefors. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa *pretest dmaks* = 0,134 dan *d

Uji Normalitas	Dmaks	d <table border="1" data-bbox="834 730 977 842"><tr><td>($\alpha = 0,05$)</td></tr></table>	($\alpha = 0,05$)	Keputusan
($\alpha = 0,05$)				
Pretest	0,134	0,294	Normal (H_0 diterima)	
Posttest	0,126	0,294	Normal (H_0 diterima)	

($\alpha = 0,05$)

($\alpha = 0,05$)

Tabel 4.4 Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

Uji Normalitas	Dmaks	d <table border="1" data-bbox="834 730 977 842"><tr><td>($\alpha = 0,05$)</td></tr></table>	($\alpha = 0,05$)	Keputusan
($\alpha = 0,05$)				
Pretest	0,134	0,294	Normal (H_0 diterima)	
Posttest	0,126	0,294	Normal (H_0 diterima)	

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Hasil perhitungan:

- $\sum d = 295$
- $Md = \frac{295}{22} = 13,41$
- $\sum x^2 d = 1080,50$
- $N = 22$

Maka:

$$t = \frac{13,41}{\sqrt{\frac{1080,50}{22(22-1)}}} = 8,76$$

Tabel 4.5 Nilai *t* tabel berdasarkan (df) = 21

Taraf Signifikansi (α)	Derajat Kebebasan (df)	Nilai <i>t</i> tabel
0,05	21	2,08

Karena t_{hitung} (8,76) > t_{tabel} (2,08), H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media canva berdampak signifikan pada kemampuan berhitung siswa.

C. Hasil Observasi

1. Aktivitas Siswa

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil observasi yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva, aktivitas siswa telah meningkat. Secara umum, kegiatan yang dilakukan siswa dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi penjumlahan pecahan yang disajikan melalui media pembelajaran canva
- b. Siswa menunjukkan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan guru, yang menunjukkan bahwa mereka memahami pelajaran
- c. Siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis aplikasi canva, yang membantu mereka memahami konsep penjumlahan pecahan melalui ilustrasi dan animasi yang menarik
- d. Siswa melakukan latihan soal dengan sungguh-sungguh, baik secara individu maupun kelompok
- e. Saat menghadapi masalah, siswa berbicara dengan teman satu kelompok mereka untuk saling membantu memahami materi

Tabel 4.6 Aktifitas Pembelajaran Siswa

No	Indikator Aktivitas Siswa	P1	P2	P3	P4	P5	Total Skor	Rata-rata Skor	Persentase Aktivitas	Kategori
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi penjumlahan pecahan	3	3	4	3	3	16	3.2	80%	Aktif
2	Siswa aktif menjawab pertanyaan guru	3	2	3	3	3	14	2.8	70%	Aktif
3	Siswa tertarik dengan media pembelajaran berbasis Canva	4	4	4	3	4	19	3.8	95%	Sangat Aktif
4	Siswa mengerjakan latihan soal secara individu atau kelompok	3	3	3	3	3	15	3.0	75%	Aktif
5	Siswa berdiskusi dengan teman kelompok saat mengalami kesulitan	4	3	4	4	4	19	3.8	95%	Sangat Aktif
	Total Seluruh Pertemuan						83		83%	Aktif

Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Percentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Aktif
61–80	Aktif
41–60	Cukup Aktif
21–40	Kurang Aktif
≤ 20	Tidak Aktif

2. Aktivitas Guru

Hasil menunjukkan bahwa guru memiliki keterampilan yang baik dalam memabntu siswa belajar saat menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Berikut ini adalah aktivitas guru yang diamati:

- a. Guru menyapa siswa, memeriksa kehadiran mereka dan memberikan apresiasi tentang topik pembelajaran
- b. Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran agar siswa memahami apa yang akan dipelajari
- c. Guru dapat menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran untuk menampilkan materi penjumlahan pecahan dengan cara yang menarik dan interaktif
- d. Guru memberikan pembelajaran yang sistematis tentang konsep penjumlahan pecahan dengan bantuan media canva, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya
- e. Guru memberikan siswa latihan soal untuk menguji pemahaman mereka dan membantu mereka menyelesaikan soal
- f. Guru memberikan pujian dan insentif kepada siswa yang aktif dan berhasil menjawab pertanyaan
- g. Setelah pembelajaran berakhir, guru mengevaluasi kembali materi yang diajarkan dan menyimpulkan materi pelajaran hari itu.

Tabel 4.8 Aktifitas Pembelajaran Guru

No	Indikator Aktivitas Guru	P1	P2	P3	P4	P5	Total Skor	Rata-rata Skor	Persentase Aktivitas	Kategori
1	Menyapa siswa, memeriksa kehadiran, dan memberi apresiasi	3	3	4	4	3	17	3.4	85%	Sangat Baik
2	Menjelaskan tujuan pembelajaran secara jelas	3	3	3	4	3	16	3.2	80%	Baik
3	Menggunakan media Canva untuk menyajikan materi menarik dan interaktif	4	4	4	4	4	20	4.0	100%	Sangat Baik
4	Menjelaskan konsep penjumlahan pecahan secara sistematis	3	4	3	3	3	16	3.2	80%	Baik
5	Memberikan latihan soal kepada siswa	3	3	4	3	3	16	3.2	80%	Baik
6	Memberikan pujian/incentif kepada siswa yang aktif	2	3	2	3	2	12	2.4	60%	Cukup
7	Mengevaluasi dan menyimpulkan materi di akhir pembelajaran	4	3	4	4	4	19	3.8	95%	Sangat Baik
	Total Skor Seluruh Pertemuan						116		82.86%	Sangat Baik

Tabel 4.9 Kriteria Penilaian Aktivitas Guru

Percentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Baik
61–80	Baik
41–60	Cukup
21–40	Kurang
≤ 20	Tidak Baik

D. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis tingkat kemampuan berhitung siswa di kelas II B SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa, dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis canva. Analisis deskriptif nilai pretest dan posttest, analisis statistik inferensial, uji hipotesis, ketuntasan belajar siswa dan korelasi dengan teori dan penelitian sebelumnya adalah beberapa elemen yang relevan dengan temuan penelitian ini.

Nilai siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan berhitung siswa tergolong masih rendah sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Sebagian besar siswa berada dalam kategori rendah (36,36%), sedang (31,81%) dan 1 siswa dalam kategori sangat tinggi (4,54%). Temuan ini menunjukkan bahwa siswa masih membutuhkan bantuan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep berhitung, terutama operasi penjumlahan.

Nilai *posttest* rata-rata meningkat menjadi 82,27% setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Terjadi perubahan pada distribusi kategori hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Sebanyak 13 siswa (59,09%) berada dalam kategori tinggi dan 3 siswa (13,64%) mencapai kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berkontribusi positif dalam membantu siswa kelas II SD memahami materi berhitung, khususnya pada topik penjumlahan.

Peningkatan nilai rata-rata siswa ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat membantu kebutuhan belajar siswa dengan menyediakan

visualisasi yang menarik, interaktif dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa usai sekolah dasar. Visualisasi melalui canva memabantu siswa menjadi lebih fokus, sehingga penjumlahan menjadi lebih mudah dan menyenangkan untuk dipahami.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji normalitas terhadap data pretest dan posttest guna memastikan bahwa data yang digunakan memiliki distribusi yang normal. sesuai dengan asumsi pada uji-t. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai $dmaks$ untuk *pretest* sebesar 0,134 dan nilai $dtabel$ sebesar 0,294 pada taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, data hasil belajar siswa baik sebelum maupun setelah perlakuan dilaporkan dengan cara yang normal. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian dapat diuji dengan analisis tambahan menggunakan uji-t. Data normal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bukanlah kebetulan semata, mereka menunjukkan perubahan yang sistematis sebagai akibat dari perlakuan yang diberikan. Oleh karena itu, normalitas data penting untuk mendukung validitas analisis statistik yang dilakukan, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima karena nilai $thitung$ 8,76 lebih besar dari nilai $tabel$ yang berada pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan (df) = 21. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa di kelas II SD Impres Pare'-Pare' sangat dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis canva. Hasil ini memperkuat dugaan bahwa media pembelajaran canva membantu siswa memahami konsep berhitung, terutama materi penjumlahan. Visualisasi seperti animasi, ilustrasi yang menarik dan desain interaktif memabntu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Indriani (2024) mendukung temuan ini, di mana media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan menggunakan

aplikasi Canva pada materi keliling dan luas lingkaran memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Validitas media berdasarkan penilaian ahli materi mencapai skor 4,50, sementara penilaian dari ahli media mencapai 4,72. Selain itu, aspek kepraktisan yang dinilai oleh praktisi atau guru memperoleh skor sebesar 4,72. Secara keseluruhan, pengembangan media tersebut dinyatakan valid dan praktis dengan kategori sangat baik, yang ditunjukkan melalui skor rata-rata dari pengembang sebesar 4,83 dan dari peserta didik sebesar 4,92. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran tertentu untuk belajar.

Hasil *posttest*, 19 siswa (86,36%) memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah melampaui batas minimal ketuntasan klasik, yaitu 85%. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva efektif dalam mendukung pencapaian tujuan belajar siswa. Pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media Canva tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa, tetapi juga membantu sebagian besar siswa mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, disarankan agar media pembelajaran ini diterapkan secara lebih luas dalam proses pembelajaran matematika, khususnya di jenjang kelas rendah sekolah dasar.

Temuan dalam penelitian ini selaras dengan hasil studi yang dilakukan oleh Dea Tamara Putri Lubis dan Naeklan Simbolon (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 1 subtema 1 di kelas V SD Negeri 028227 Bijai tahun ajaran 2022/2023. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media Canva memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat temuan sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Riyan Pebriyanto dan Hermawan (2024),

yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat melalui penerapan media Canva. Berdasarkan hasil uji Independent Sample dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media Canva dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan media konvensional berupa file PDF. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva menjadi alternatif yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam materi berhitung. Apabila dimanfaatkan secara optimal, media ini mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas II B SD Inpres Pare'-Pare', dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa, khususnya pada materi penjumlahan pecahan. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 57,77 (pre-test) menjadi 82,27 (post-test), serta hasil uji-t yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Skor 86,36% siswa berhasil mencapai nilai di atas KKM (68), yang menandakan bahwa pembelajaran telah berlangsung dengan baik dan menyeluruh. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar, terlihat dari keterlibatan mereka dalam diskusi, latihan soal, dan respon positif terhadap media yang digunakan. Di sisi lain, guru juga mampu menggunakan aplikasi Canva dengan baik untuk menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa.

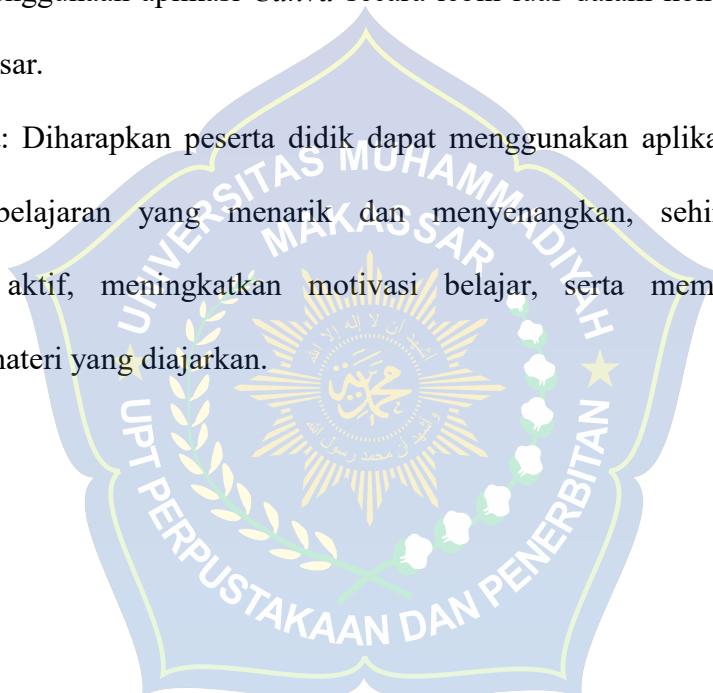
Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya berdampak positif pada hasil belajar, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan siswa, dan kualitas penyampaian materi oleh guru.

B. Saran

1. Bagi Guru: Dianjurkan kepada para pendidik untuk secara konsisten memanfaatkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi yang dianggap sulit seperti matematika. Pemanfaatan media yang menekankan pada aspek visual dan interaktif diharapkan dapat mendorong

peningkatan minat belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

2. Bagi Sekolah: Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi pelatihan atau workshop bagi guru-guru dalam penggunaan media digital, khususnya aplikasi *Canva*, guna mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Penelitian serupa disarankan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda atau pada topik pelajaran lainnya, guna mengeksplorasi efektivitas penggunaan aplikasi *Canva* secara lebih luas dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar.
4. Untuk Siswa: Diharapkan peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah dalam memahami materi yang diajarkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, Ratna Sari Dewi. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Madinah: Jurnal Studi Islam 9(1), 7-19
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 104-111
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). *Pengaruh media pembelajaran aplikasi canva terhadap hasil belajar menulis iklan poster di smp nasional sariputra jambi*. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137-149.
- Kurniati, A., Studi, P., Matematika, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Riau, K. (2015). Mengenalkan Matematika Terintegrasi Islam Kepada Anak Sejak Dini. In *Suska Journal of Mathematics Education* (Vol. 1, Issue 1).
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Montessori Nadila, P., Singodiwongso, S., Vioreza, N., Jatisampurna, S., Bekasi, K., Studi, P., & Negara, K. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*.
- Nadila, N., Singodiwongso, S., & Vioreza, N (2021). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Menggunakan Alat Peraga Montenssori*. In *Prosiding Seminar Naional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp.687-692).
- Oktavia, L., Saefuloh H., & Wahyudin, W. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(2), 189-199.
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). www.canva.com.
- ProfKHSaiffudin Zuhri Purwokerto, U. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>
- Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A. K. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak*. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, 3(2), 241-252.

- Safitri, T. M., & Dedy, A. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 548-555.
- Sari, H. R., & Yantri, I . (2023). *Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Sirajuddin, Risaldi A., Hendrika D., Nur Fadillah, Nurwidiani (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Belajar Discovery Learning pada Siswa Kelas X SMAN 1 Pangkep*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal simki Pedagogiia*, 6(1), 215-222.

Utama Rizal Isma Nastiti Maharani Nizar Ramadhan Dwi Wisuda Rizqiawan Jodi Abdurachman Damayanti CV Nurani, S. M. (2016). *Media Pembelajaran Penulis*. www.penerbit-nurani.com

Wayan Astini, N., Kadek Rini Purwati, N., Negeri, S., & Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP PGRI Bali, D. (n.d.). *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Mathematics Learning Strategies Based on Characteristics of Elementary School Students*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742749>



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA KELAS II

PERTEMUAN I

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Zahratul Awaliya
Instansi	: SD Inpres Pare'-Pare'
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A / II
Unit	: Cara Berhitung
Topik	: Penjumlahan
Alokasi Waktu	: 4 JP
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Mandiri 4. Bernalar 5. Kritis 6. Kreatif	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none">❖ Materi Ajar<ul style="list-style-type: none">1. Bahan ajar penjumlahan2. Media Pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i>❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik<ul style="list-style-type: none">1. Peralatan menulis❖ Perlengkapan yang dibutuhkan guru (opsional)<ul style="list-style-type: none">1. Papan tulis2. TV	
D. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik regular / tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir HOTS dan memiliki keterampilan memimpin.	
E. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Problem Based Learning	

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan konsep penjumlahan sebagai proses penggabungan dua atau lebih bilangan (Pertemuan I)

B. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN

Siswa dapat memahami dan melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah dengan hasil maksimal dua angka.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah permen seluruhnya?
2. Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
3. Berapa banyaknya permen seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab $12 + 23$ dengan caramu sendiri.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan doa. 2. Apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa terkait penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati: guru menampilkan media pembelajaran berupa video berbasis aplikasi canva tentang materi penjumlahan. Siswa mengamati benda konkret atau ilustrasi mengenai penjumlahan yang ditampilkan oleh guru.. 2. Menanya: Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep penjumlahan. 3. Mengeksplorasi: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Siswa melakukan kegiatan penjumlahan dengan mengamati gambar yang diberikan guru 4. Mendiskusikan. Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil mengenai konsep penjumlahan sebagai proses penggabungan dua atau lebih bulangan. 5. Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Siswa menyelesaikan LKPD yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi yang dipelajari 6. Menyimpulkan: Siswa menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari. 2. Memberikan tugas rumah untuk latihan tambahan. 3. Memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa. 	10 menit

E. ASESMEN PENILAIAN

1. Tertulis : Kisi-kisi tes hasil belajar
2. Bentuk soal : Essay

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai Indikator penilaian

G. DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, R., Natalia, L., Dewi, S. W., Afifah, A. N., & Ashhabi, W. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 309-321.
- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II - Volume 1, Judul Asli: *Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 2nd Grade Volume 1*.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA KELAS II

PERTEMUAN II

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Zahratul Awaliya
Instansi	: SD Inpres Pare'-Pare'
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A / II
Unit	: Cara Berhitung
Topik	: Penjumlahan
Alokasi Waktu	: 4 JP
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Mandiri 4. Bernalar 5. Kritis 6. Kreatif	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Materi Ajar <ul style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar penjumlahan 2. Media Pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik <ul style="list-style-type: none"> 1. Peralatan menulis ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan guru (opsional) <ul style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. TV 	
D. TARGET PESERTA DIDIK	
1. Peserta didik regular / tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir HOTS dan memiliki keterampilan memimpin.	
E. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Problem Based Learning	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
1. Siswa dapat melakukan penjumlahan dua bilangan cacah dengan teknik berhitung (Pertemuan II)	
B. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN	

Siswa dapat memahami dan melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah dengan hasil maksimal dua angka.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah permen seluruhnya?
2. Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
3. Berapa banyaknya permen seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab $12 + 23$ dengan caramu sendiri.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan doa. 2. Apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa terkait penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati: Siswa mengamati video mengenai penjumlahan. 2. Menanya: Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang konsep penjumlahan. 3. Mengeksplorasi: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa melakukan kegiatan penjumlahan menggunakan metode garis bilangan dan berhitung langsung. 4. Mendiskusikan. Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan latihan 5. Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Siswa menyelesaikan LKPD yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi yang dipelajari 6. Menyimpulkan: Siswa menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari. 2. Memberikan tugas rumah untuk latihan tambahan. 3. Memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa. 	10 Menit

E. ASESMEN PENILAIAN

1. Tertulis : Kisi-kisi tes hasil belajar
2. Bentuk soal : Essay

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai Indikator penilaian

G. DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, R., Natalia, L., Dewi, S. W., Afifah, A. N., & Ashhabi, W. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 309-321.
- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II - Volume 1, Judul Asli: *Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 2nd Grade Volume 1*.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA KELAS II

PERTEMUAN III

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Zahratul Awaliya
Instansi	: SD Inpres Pare'-Pare'
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: A / II
Unit	: Cara Berhitung
Topik	: Penjumlahan
Alokasi Waktu	: 4 JP
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
7. Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia 8. Berkebhinekaan Global 9. Mandiri 10. Bernalar 11. Kritis 12. Kreatif	
C. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Materi Ajar <ul style="list-style-type: none"> 1. Bahan ajar penjumlahan 2. Media Pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i> ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik <ul style="list-style-type: none"> 1. Peralatan menulis ❖ Perlengkapan yang dibutuhkan guru (opsional) <ul style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. TV 	
D. TARGET PESERTA DIDIK	
3. Peserta didik regular / tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 4. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir HOTS dan memiliki keterampilan memimpin.	
E. MODEL PEMBELAJARAN	
1. Problem Based Learning	

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
1. Siswa dapat menyelesaikan soal gambar penjumlahan yang melibatkan operasi penjumlahan (Pertemuan III)
B. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN

Siswa dapat memahami dan melakukan operasi penjumlahan bilangan cacah dengan hasil maksimal dua angka.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Operasi hitung apa yang sebaiknya digunakan untuk menemukan jumlah permen seluruhnya?
2. Apa yang berbeda dari operasi penjumlahan yang telah dipelajari sejauh ini?
3. Berapa banyaknya permen seluruhnya? Ayo pikirkan cara menjawab $12 + 23$ dengan caramu sendiri.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan doa. 2. Apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa terkait penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari. 3. Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 Menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati: Siswa mengamati video mengenai penjumlahan. 2. Menanya: Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang operasi penjumlahan. 3. Mengeksplorasi: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Siswa mengerjakan soal gambar yang dibagikan oleh guru. 4. Mendiskusikan. Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan latihan 5. Menyimpulkan: Siswa menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): Siswa menyelesaikan LKPD yang telah disiapkan oleh guru sesuai dengan materi yang dipelajari 	50 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan materi yang telah dipelajari. 2. Memberikan tugas rumah untuk latihan tambahan. 3. Memberikan motivasi dan menutup pembelajaran dengan doa. 	10 Menit

E. ASESMEN PENILAIAN

3. Tertulis : Kisi-kisi tes hasil belajar
4. Bentuk soal : Essay

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

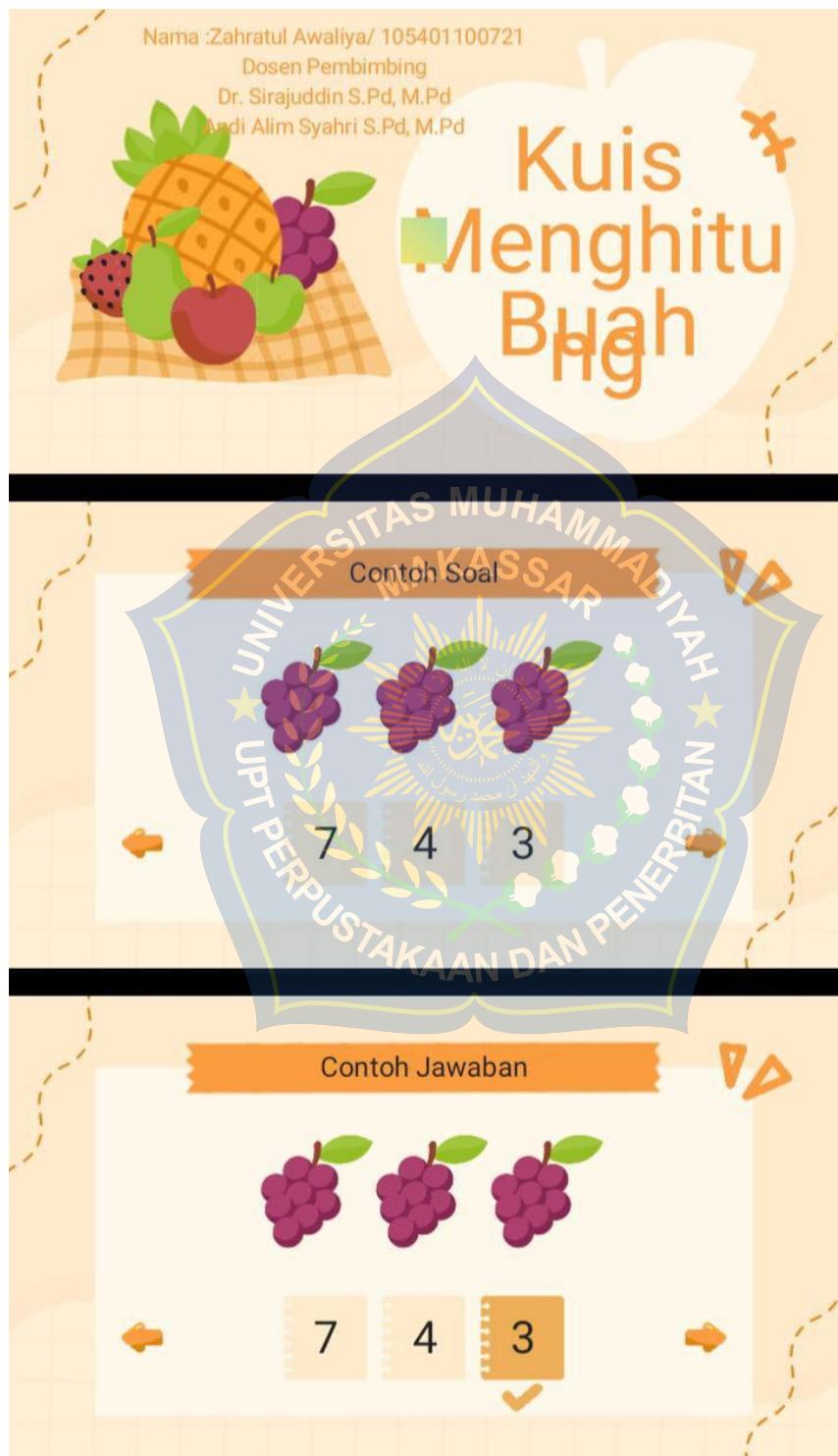
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai Indikator penilaian

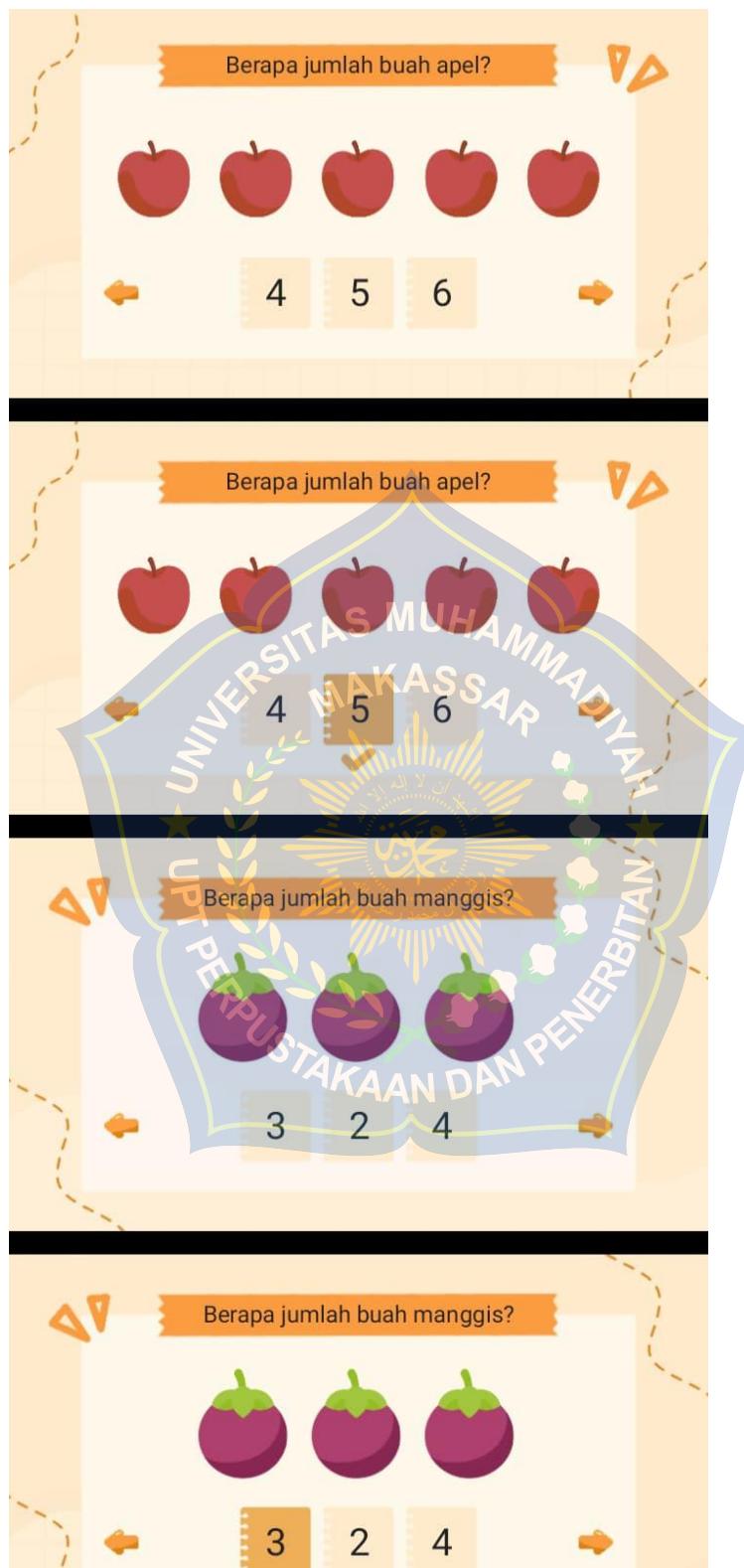
G. DAFTAR PUSTAKA

- Achyani, R., Natalia, L., Dewi, S. W., Afifah, A. N., & Ashhabi, W. S. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 8(2), 309-321.
- Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas II - Volume 1, Judul Asli: *Mathematics for Elementary School - Teacher's Guide Book 2nd Grade Volume 1*.
- <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/>



Video Pembelajaran





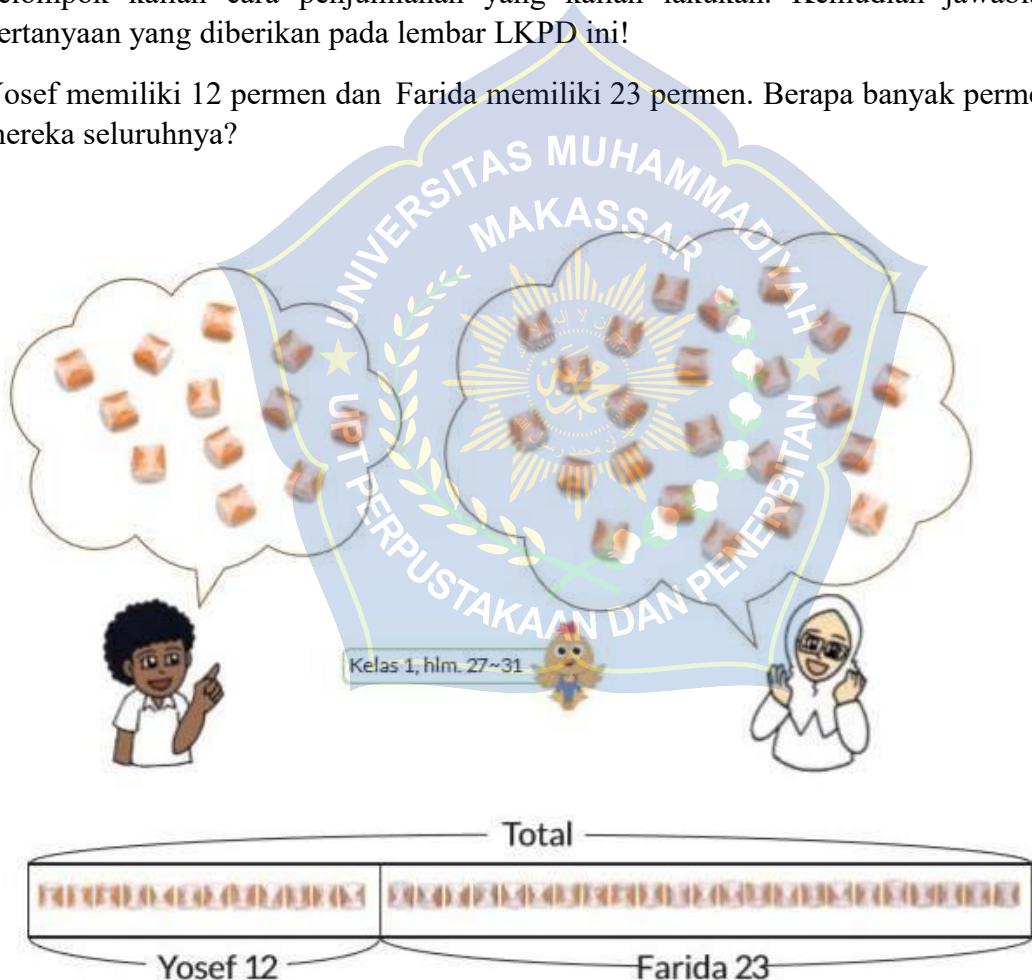


LEMBAR KERJA PESERA DIDIK PERTEMUAN 1

Kelas	:
Nama Anggota Kelompok	:
	:
	:
	:
	:
	:

Petunjuk : Isilah Jawaban dari penjumlahan berikut, lalu diskusikan dengan teman kelompok kalian cara penjumlahan yang kalian lakukan. Kemudian jawablah pertanyaan yang diberikan pada lembar LKPD ini!

Yosef memiliki 12 permen dan Farida memiliki 23 permen. Berapa banyak permen mereka seluruhnya?



1. Tulislah kalimat matematika untuk menemukan banyaknya permen!
2. Berapa banyak permen mereka seluruhnya?

LEMBAR KERJA PESERA DIDIK (PERTEMUAN 2)

Nama Anggota Kelompok :
Kelas : II B
Mata Pelajaran : Matematika

Selesaikanlah operasi penjumlahan bilangan cacah berikut ini !

1. $7 + 4 =$

2. $10 + 3 =$

3. $12 + 9 =$

4. $23 + 14 =$

5. $27 + 12 =$



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (PERTEMUAN 3)

Nama :

Tanggal :

AYO BERHITUNG

Hitunglah hasil dari operasi penjumlahan dan isikan di kotak yang disediakan!

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Nasi goreng} & \text{Nasi goreng} & \text{Nasi goreng} \\ \hline & 2 & 2 & 2 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Nasi goreng} & \text{Nasi goreng} & \text{Nasi goreng} \\ \hline & 2 & 2 & 2 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Kue pastel} & \text{Kue pastel} & \text{Kue pastel} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Kue pastel} & \text{Kue pastel} & \text{Kue pastel} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{c} \text{+} \\ \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} & \text{Bowl of rice} \\ \hline & 3 & 3 & 3 \\ \hline \end{array} \quad = \quad \boxed{} \\ \hline \end{array}$$

SOAL PRE-TEST KELAS II B



Nama: _____

Kelas: _____

Penjumlahan dengan Kode

Tulis hasil penjumlahan lingkaran berwarna sesuai dengan kode angka berikut ini!

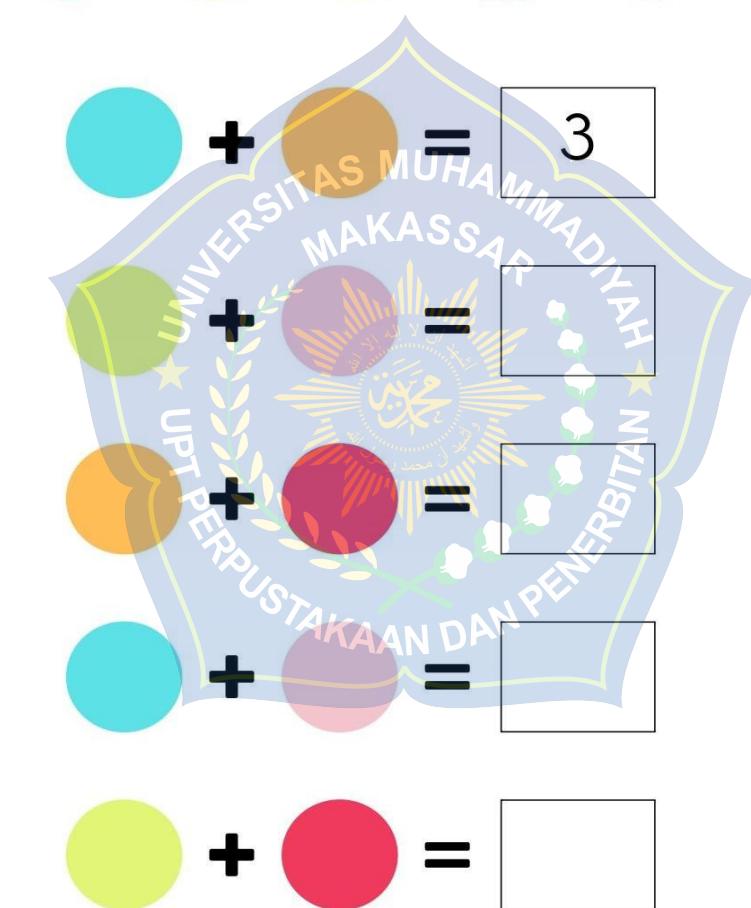
1

2

3

4

5



KISI KISI TES HASIL BELAJAR

Kisi-Kisi Soal Pre-Test

Sub Materi	Indikator Soal	Ranah	Nomor Soal	Jenis Soal
Penjumlahan	Menjelaskan konsep penjumlahan (I)	C2	1	Essay
	Menyelesaikan penjumlahan dua bilangan (II)	C1	2	Essay
	Menjumlahkan bilangan yang ada pada soal gambar (III)	C2	3,4,5	Essay
Jumlah Soal			5	

PEDOMAN PENSEKORAN

Skor	Indikator
1	Jika jawaban salah
2	Jika jawaban benar tapi cara penggerjaan kurang lengkap
3	Jika jawaban benar dan cara penggerjaan benar

No	Kunci Jawaban
1	$1 + 2 = 3$
2	$3 + 5 = 8$
3	$2 + 4 = 6$
4	$1 + 5 = 6$
5	$3 + 4 = 7$

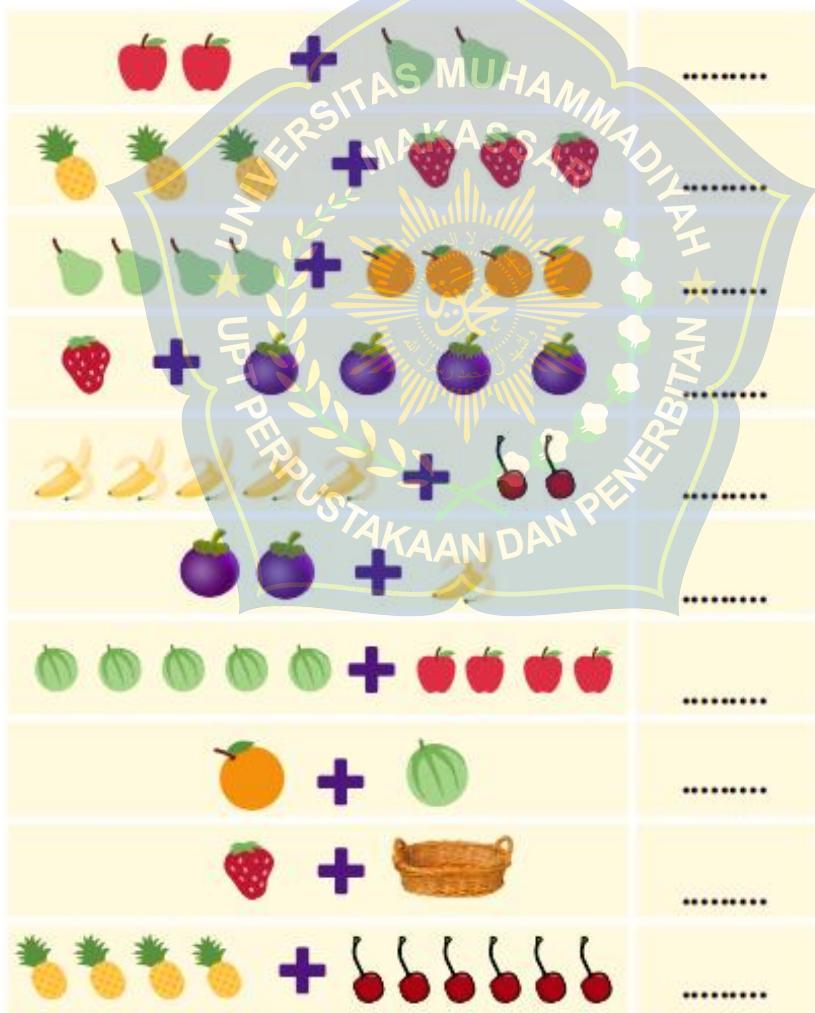
SOAL POST-TEST KELAS II B

**Soal Postest
Ayo Berhitung**

Nama :

Kelas :

Hitunglah penjumlahan buah dan tulis hasilnya !



Soal Pretest

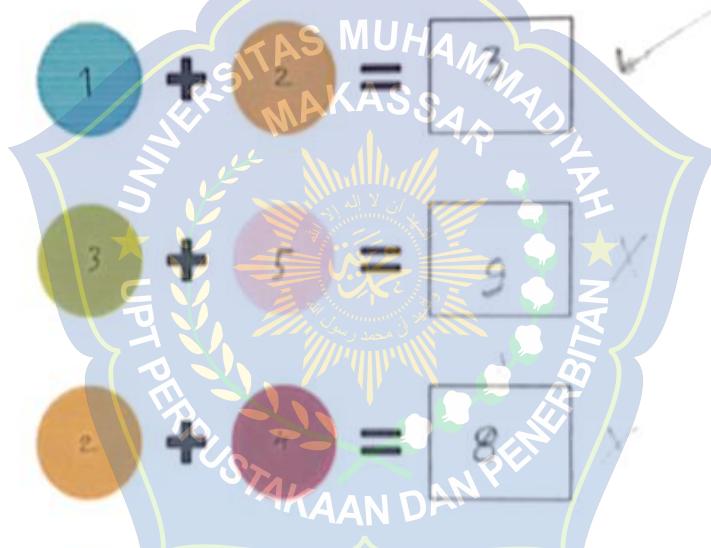
Nama: Rahma Siti Hanan

Kelas: 2B

Penjumlahan dengan Kode

Tulis hasil penjumlahan lingkaran berwarna
sesuai dengan kode angka berikut ini!

p.50



$$1 + 5 = \boxed{6} \quad \checkmark$$

$$3 + 4 = \boxed{6} \quad \times$$

Soal Pretest

Nama: Nurul Atika _____

Kelas: 2.B _____

Penjumlahan dengan Kode

Tulis hasil penjumlahan lingkaran berwarna
sesuai dengan kode angka berikut ini!

1

2

3

4

5

1

2

3

4

3

5

6

2

4

7

1

5

6

3

4

5

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

62

$$1 + 5 = \boxed{6}$$

X

$$3 + 4 = \boxed{6}$$

X

Soal Pretest

Nama: RAYA H AFAT

Kelas: ISLAS 2B

Penjumlahan dengan Kode

Tulis hasil penjumlahan lingkaran berwarna sesuai dengan kode angka berikut ini!

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

3

4

5

6

7

2

3

4

5

6

1

2

3

4

5

3

4

5

6

7

3

4

5

6

7

3

4

5

6

7

✓
75

✓

✗

✗

Soal Posttest Ayo Berhitung

Nama : Alyh YUSUF SYIE

Kelas : 2.B

Hitunglah penjumlahan buah dan tulis hasilnya !

75

.....4..

.....6..

.....9..

.....5..

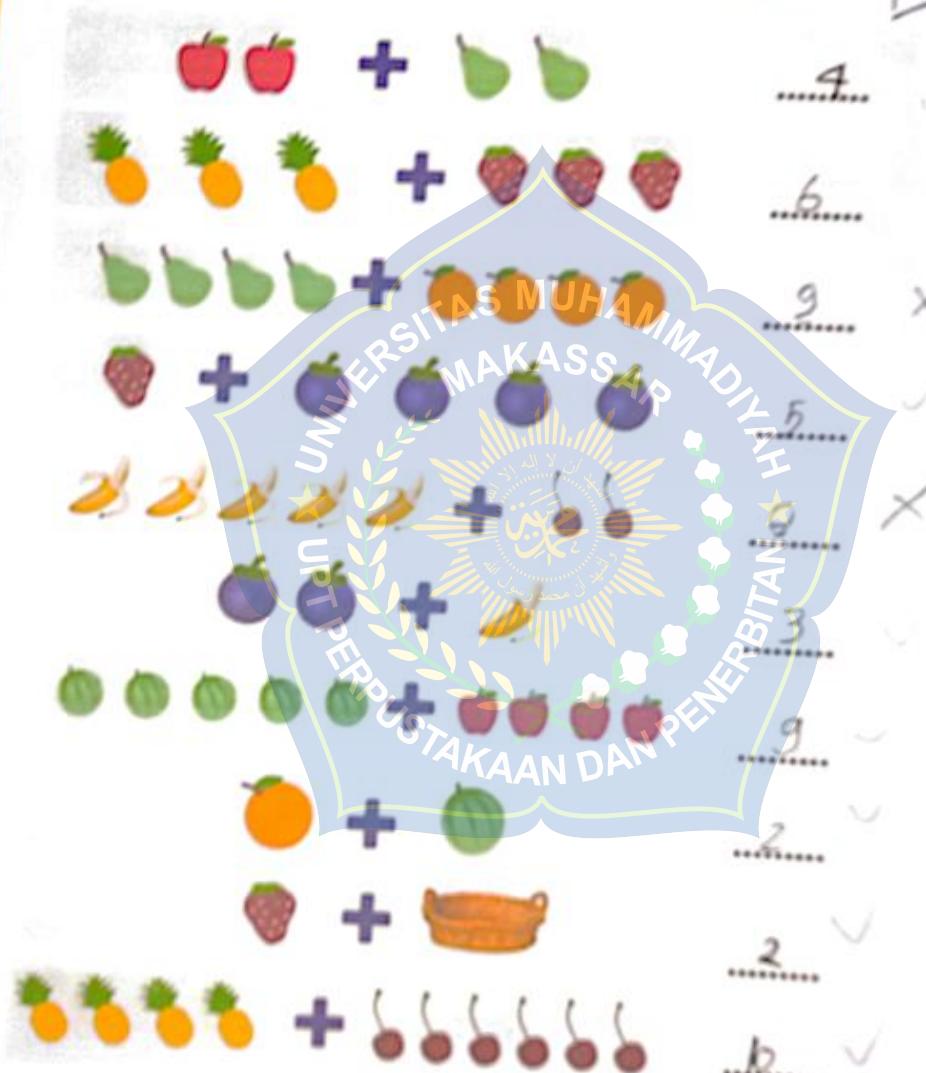
.....3..

.....9..

.....2..

.....2..

.....12..



Soal Postest Ayo Berhitung

Nama : MUH. MUSAPPIQ

Kelas : 2B

Hitunglah penjumlahan buah dan tulis hasilnya !

79 ✓

$$\text{apple} + \text{pear} = 1$$

$$\text{pineapple} + \text{strawberry} = 6$$

$$\text{pear} + \text{orange} = 8$$

$$\text{strawberry} + \text{grapes} = 5$$

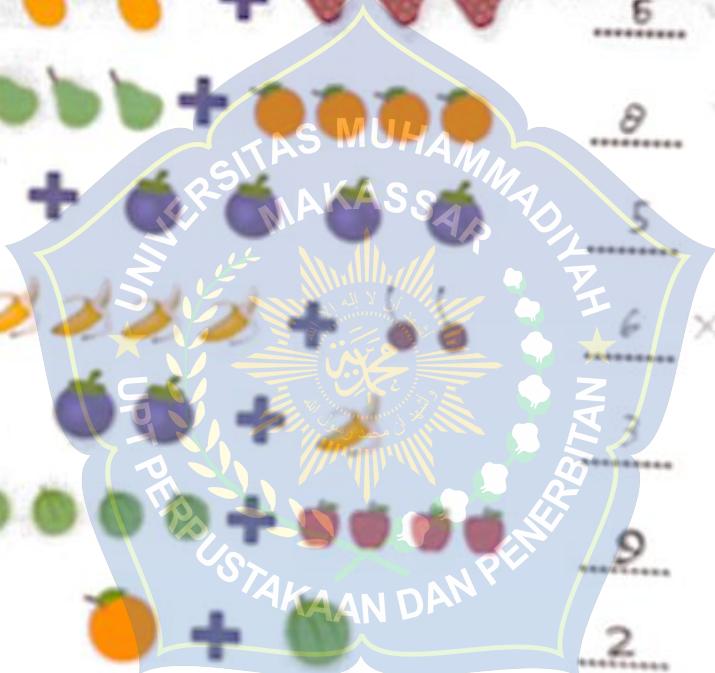
$$\text{banana} + \text{apple} = 6$$

$$\text{grapes} + \text{apple} = 9$$

$$\text{apple} + \text{apple} = 2$$

$$\text{strawberry} + \text{basket} = 2$$

$$\text{pineapple} + \text{cherry} = 10$$



Soal Postest Ayo Berhitung

Nama : MUH - PAIREL ATHARIZZ Kelas :

Hitunglah penjumlahan buah dan tulis hasilnya !

89

	+		4
	+		8
	+		8
	+		8
	+		8
	+		2
	+		2
	+		10

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Komponen yang Diamati	Rata-rata	Presentase (%)
1.	Berdoa sesuai kepercayaannya	25	100%
2.	Menyimak penjelasan guru	22	88%
3.	Memperhatikan tujuan pembelajaran	23,5	94%
4.	Memperhatikan penjelasan materi	23	92%
5.	Mengamati dan mencari solusi masalah	18,5	74%
6.	Mengerjakan LKPD	18	72%
7.	Bekerja sama dalam diskusi kelompok	19	76%
8.	Mempresentasikan jawaban di depan	20	80%
9.	Memberi tanggapan terhadap kelompok lain	5	20%
10.	Menanyakan hal yang belum dimengerti	14,5	58%
11.	Menyimpulkan materi pembelajaran	10	40%
12.	Menyimak pelajaran berikutnya	23,25	83%
13.	Berdoa di akhir pembelajaran	25	100%
Rata-rata presentase		18	75%



No.	Komponen yang Diamati	Rata-rata	Presentase (%)
1.	Menyapa siswa dan membuka pelajaran	25	100%
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	24	96%
3.	Menampilkan media pembelajaran canva	25	100%
4.	Menjelaskan materi dengan bantuan canva	23	92%
5.	Memberikan kesempatan tanya jawab	22	88%
6.	Membimbing diskusi kelompok	22	88%

7.	Memberikan latihan soal	23	92%
8.	Memberikan penguatan dan motivasi	24	96%
9.	Mengevaluasi hasil pembelajaran	23	92%
10.	Menutup pembelajaran dengan refleksi	24	96%
Rata-rata presentase		23,5	94%



Daftar Nama Siswa Kelas II B

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	Aisyah Aila Varisha	P
2.	Albin Ahmad Ghozalianto	L
3.	Aqila Misha Shafana	P
4.	Ayra Nafisa Zahrah	P
5.	Hafizah Azkadina	P
6.	Hana Zahra Alwani	P
7.	Muh Arif Hidayat	L
8.	Muh Rayyan Alfatih	L
9.	Muh Zafran Zacky	L
10.	Muh Alfahreza Sahrul	L
11.	Muh Fairel Athariz Qadri	L
12.	Muh Khaizan Ramadhan	L
13.	Muh Musaddiq	L
14.	Muh Rajab Abdillah	L
15.	Muh Yusuf Syah	L
16.	Muhammad Bilal Al Zair	L
17.	Muhammad Faizar Al Effendi	L
18	Nur Ariqa Fatina	P
19.	Nurul Hikma	P
20.	Nur Naila Azzahra	P
21.	Nurul Atika	P
22.	Putri Ramadhani	P

Daftar Hadir Siswa Kelas II B

No.	Nama Siswa	Pre-test	Pert. 1	Pert. 2	Pert. 3	Post-test
1.	Aisyah Aila Varisha	✓	✓	✓	✓	✓
2.	Albim Ahmad Ghozalianto	✓	✓	✓	✓	✓
3.	Aqila Misha Shafana	✓	✓	✓	✓	✓
4.	Ayra Nafisa Zahrah	✓	✓	✓	✓	✓
5.	Hafizah Azkadina	✓	✓	✓	✓	✓
6.	Hana Zahra Alwani	✓	✓	✓	✓	✓
7.	Muh Arif Hidayat	✓	✓	✓	✓	✓
8.	Muh Rayyan Alfatih	✓	✓	✓	✓	✓
9.	Muh Zafran Zacky	✓	✓	✓	✓	✓
10.	Muh Alfahreza Sahrul	✓	✓	✓	✓	✓
11.	Muh Fairel Athariz Qadri	✓	✓	✓	✓	✓
12.	Muh Khaizan Ramadhan	✓	✓	✓	✓	✓
13.	Muh Musaddiq	✓	✓	✓	✓	✓
14.	Muh Rajab Abdillah	✓	✓	✓	✓	✓
15.	Muh Yusuf Syah	✓	✓	✓	✓	✓
16.	Muhammad Bilal Al Zair	✓	✓	✓	✓	✓
17.	Muhammad Faizar Al Effendi	✓	✓	✓	✓	✓
18.	Nur Ariqa Fatina	✓	✓	✓	✓	✓
19.	Nurul Hikma	✓	✓	✓	✓	✓
20.	Nur Naila Azzahra	✓	✓	✓	✓	✓

21.	Nurul Atika	✓	✓	✓	✓	✓
22.	Putri Ramadhani	✓	✓	✓	✓	✓



No.	Nama Siswa	Nilai Pretest
1.	AA	52
2.	AG	54
3.	AV	50
4.	AN	57
5.	AH	58
6.	AZ	53
7.	MA	56
8.	MR	57
9.	MZ	60
10.	MA	55
11.	MF	65
12.	MK	63
13.	MM	61

14.	MR	56
15.	MY	64
16.	MB	59
17.	FA	60
18.	RE	59
19.	NA	58
20.	NN	62
21.	NA	62
22.	PR	60
Jumlah		$\sum x_I = 1.271$
Rata-rata (Mean)		57,77



Nilai *posttest* siswa kelas II B

No.	Nama Siswa	Nilai Post-test
1.	AA	83
2.	AG	75
3.	AV	80
4.	AN	67
5.	AH	89
6.	AZ	80
7.	MA	85

8.	MR	65
9.	MZ	76
10.	MA	62
11.	MF	89
12.	MK	79
13.	MM	79
14.	MR	80
15.	MY	75
16.	MB	80
17.	FA	88
18.	RE	87
19.	NA	90
20.	NN	90
21.	NA	88
22.	PR	92
Jumlah		$\Sigma x_i = 1.800$
Rata-rata (Mean)		82,27



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl Hos Cokrominoto No 1 Gedung Mal Pelayanan Publik Lt. 3 Sungguminasa Kab Gowa 92111,
[Website domptsp.gowakab.go.id](http://domptsp.gowakab.go.id)

Kepada Yth,
Sd Inpres Pare "Pare Kec Bajeng

Nomor	:	500.16.7.4/336/PENELITIAN/DPMPTSP-GOWA
Lampiran	:	1 (satu) lembar
Perihal	:	<u>Surat Keterangan Penelitian</u>

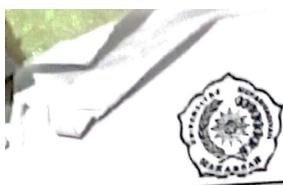
di –
– .

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor : 5502/S.01/PTSP/2025 tanggal 8 Maret 2025 tentang Izin Penelitian.
Dengan ini disampaikan kepada saudara/l bawah yang tersebut dibawah ini:

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Zahratul Awaliya. Lahir di Sungguminasa pada tanggal 04 September 2003, anak ke empat dari empat bersaudara, dan merupakan anak dari bapak Muhammad Basir dan ibu Sitti Syamsiar. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu, penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2009 di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan SMP Muhammadiyah Limbung dan tamat tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan SMK Ypkk Limbung dan tamat tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis berkesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2025 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare’ -pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa”**.



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Zahrah Ainalya NIM: 105401100721.....
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Cerdas terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 2 SD Inpres Pare' - Pare' ker. Bajeng kabo. Gowa

Tanggal Ujian Proposal : 17 Feb 2025

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

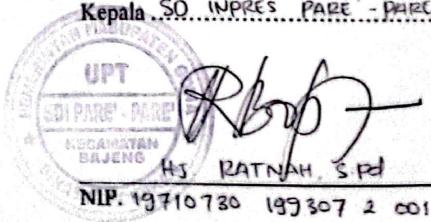
No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	09 - 03 - 2025	Menyerahkan surat izin ke sekolah	✓
2.	10 - 03 - 2025	Observasi di kelas 2	✓
3.	11 - 03 - 2025	Memberikan pre-test pada siswa kelas 2	✓
4.	12 - 03 - 2025	Memberikan perlakuan	✓
5.	13 - 03 - 2025	Memberikan perlakuan	✓
6.	14 - 03 - 2025	Memberikan perlakuan	✓
7.	15 - 03 - 2025	Memberikan post-test pada siswa kelas 2	✓
8.			
9.			
10.			

Gowa , Moreh 2025

Ketua Prodi

Dr. Aliem Bahri, S. Pd., M. Pd.
NBM. 11489133

Mengetahui,
Kepala SD INPRES PARE' - PARE'



Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal.
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.



PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GOWA
SEKOLAH DASAR INPRES PARE'-PARE'



Jl. Poros Limbung Desa Maradekaya Kec. Bajeng Kab. Gowa Kode Pos 92152

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Inpres Pare'-Pare' Kec. Bajeng Kab. Gowa menerangkan bahwa:

Nama : Zahratul Awaliya

NIM : 105401100721

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Pangciro

Benar-benar telah melaksanakan penelitian sejak tanggal 13 Februari 2025 dan akan selesai setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan penelitian dilaksanakan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk jadi bahan pertimbangan selanjutnya dan bermanfaat bagi mahasiswa yang bersangkutan.

Pare'-Pare', April 2025

Mengetahui,

Kepala SD Inpres Pare'-Pare'



Hj. Ratnah, S.Pd

19710730 199307 2 001



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor, Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp. (0411) 866972, 881593, Fax. (0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Zahratul Awaliya

Nim : 105401100721

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	3%	10 %
2	Bab 2	25%	25 %
3	Bab 3	4%	10 %
4	Bab 4	10%	10 %
5	Bab 5	3%	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 20 Juni 2025

Mengetahui,

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

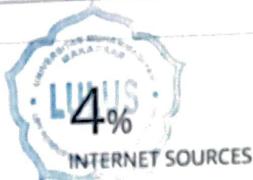


Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakan@unismuh.ac.id

Bab I Zahratul Awaliya 105401100721

ORIGINALITY REPORT

3%
SIMILARITY INDEX



5%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilibadmin.unismuh.ac.id
Internet Source

3%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches



Bab II Zahratul Awaliya 105401100721

ORIGINALITY REPORT

25%
SIMILARITY INDEX

25%
INTERNET SOURCES
LULUS
5%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.umg.ac.id
Internet Source

5%

2

digilib.unila.ac.id
Internet Source

3%

3

core.ac.uk
Internet Source

3%

4

jurnalp4i.com
Internet Source

3%

5

eprints.hamzanwadi.ac.id
Internet Source

3%

6

www.guruinovatif.id
Internet Source

2%

7

dspace.uii.ac.id
Internet Source

2%

8

jurnal.unimed.ac.id
Internet Source

2%

9

repository.unja.ac.id
Internet Source

2%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%

Bab III Zahratul Awaliya 105401100721

ORIGINALITY REPORT

4%
SIMILARITY INDEX



4%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

3%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

turnitin

1 123dok.com
Internet Source

4%

Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches
Exclude references



Bab IV Zahratul Awaliya 105401100721

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX
PRIMARY SOURCES



5%
PUBLICATIONS

2%
STUDENT PAPERS

1	digiloadmin.unismuh.ac.id Internet Source	5%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	Bintaria Nugraha, Singgih Subiyantoro, Kartika Purwitasari. "Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Penyajian Data Mata Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Interaktif Canva" Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2023 Publication	2%
4	Fatimah Azzahra, Arifin Muslim, "Peningkatan Prestasi dan Kemandirian Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran STAD Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Canva", Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2024 Publication	2%

Exclude quotes < 2%
Exclude bibliography < 2%

Exclude matches < 2%

Bab V Zahratul Awaliya 105401100721

ORIGINALITY REPORT

3% · LULUS · 3%
SIMILARITY INDEX
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

0%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

turnitin.com

1 radarsemarang.jawapos.com
Internet Source

3%

Exclude quotes Off
Exclude bibliography Off

Exclude matches

< 2%



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Zahratul Awaliya. Lahir di Sungguminasa pada tanggal 04 September 2003, anak ke empat dari empat bersaudara, dan merupakan anak dari bapak Muhammad Basir dan ibu Sitti Syamsiar. Adapun jenjang pendidikan yang penulis lalui yaitu, penulis masuk Sekolah Dasar pada tahun 2009 di SDN Limbung Puteri Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dan tamat pada tahun 2015. Pada tahun itu juga penulis melanjutkan Pendidikan SMP Muhammadiyah Limbung dan tamat tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan SMK Ypkk Limbung dan tamat tahun 2021. Pada tahun yang sama penulis berkesempatan untuk melanjutkan Pendidikan Strata Satu (S1) di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar. Pada tahun 2025 penulis menyelesaikan studi dengan menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Inpres Pare’-pare’ Kec. Bajeng Kab. Gowa”**.

