

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS IV SD/MI**

**Proposal**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guru  
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh :**

**Mega Wahyuni**

**1911100337**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1444 H/2023 M**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
KELAS IV SD/MI**

**Proposal**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guru  
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oleh :**

**Mega Wahyuni**

**1911100337**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : DR. H. JAMAL FAKHRI, M.AG**

**Pembimbing II : HASAN SASTRA NEGARA, M.PD**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

**1444 H/2023 M**

## ABSTRAK

Pembelajaran berwawasan teknologi mempermudah pembelajaran bagi peserta didik dalam menerima segala informasi. Pembelajaran matematika berjalan efektif, efisien, dan menarik ketika dipadukan dengan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi canva, salah satu manfaat dari penggunaan bahan ajar elektronik interaktif yaitu pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Bahan ajar yang digunakan guru pada umumnya yaitu berupa buku guru dan buku siswa. Bahan ajar elektronik interaktif adalah kombinasi dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar, dan teks.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi canva, 2) mengetahui kelayakan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi canva pada, 3) mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi canva, 4) mengetahui keefektifan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi canva. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif pada pembelajaran dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman belajar peserta didik melalui penggunaan bahan ajar elektronik interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu analysis (analisis), tahap design (desain), tahap development (pengembangan), tahap implementation (implementasi), dan tahap evaluation (evaluasi). Validasi ahli media dengan 2 validator, ahli materi dengan 2 validator, dan ahli bahasa dengan 2 validator, serta 2 respon kelayakan dari pendidik. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik interaktif memperoleh jumlah skor validasi ahli media I dan II dengan persentase skor 78% dan 90% Dengan kategori "sangat layak", kemudian ahli materi I dan II dengan persentase skor 92% dan 95% Dengan kategori "sangat layak", dan ahli bahasa I dan II dengan persentase 96% dan 90% dengan kategori "sangat layak". Penilaian yang dilakukan oleh pendidik I dan pendidik II memperoleh hasil presentasi skor 94% dan 97% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Respon peserta didik kelompok kecil 96% memperoleh persentase skor dan respon peserta didik kelompok besar memperoleh skor 90% yang termasuk ke dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahan ajar elektronik interaktif pada pembelajaran matematika kelas IV layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci : Bahan Ajar Elektronik Interaktif, Canva, Matematika**

## **ABSTRACT**

*Technology minded learning facilitates learning for students in receiving all information. Mathematics learning runs effectively, efficiently, and interestingly when combined with interactive electronic teaching materials based on the Canva application, one of the benefits of using interactive electronic teaching materials is that learning attracts the attention of students more, so that it can foster student learning motivation. The teaching materials used by teachers are generally in the form of teacher books and student books. Interactive electronic teaching materials are a combination of three basic elements: sound, image, and text.*

*This study aims to: 1) develop interactive electronic teaching materials based on the canva application, 2) find out the feasibility of interactive electronic teaching materials based on the canva application on, 3) find out the response of educators and students to interactive electronic teaching materials based on the canva application, 4) know the effectiveness of interactive electronic teaching materials based on the canva application. The benefits of this research are expected to be useful in providing alternatives to learning and as an effort to improve the learning comprehension ability of students through the use of interactive electronic teaching materials. The research conducted by the researcher is a development research using the ADDIE development model with 5 stages, namely analysis, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. Validation of media experts with 2 validators, material experts with 2 validators, and linguists with 2 validators, as well as 2 eligibility responses from educators. Based on these stages, it can be concluded that interactive electronic teaching materials obtained the number of validation scores of media experts I and II with a percentage of scores of 78% and 90% with the category of "very feasible", then material experts I and II with a percentage of scores of 92% and 95% with the category of "very feasible", and linguists I and II with a percentage of 96% and 90% with the category "very feasible". The assessment conducted by educator I and educator II obtained a presentation score of 94% and 97% which were included in the "very feasible" category. The response of small group students 96% obtained a percentage of score and the response of large group students obtained a score of 90% which is included in the category of "very feasible". This shows that interactive electronic teaching materials in grade IV mathematics learning are suitable for use in learning activities.*

**Keywords: Interactive Electronic Teaching Materials, Canva, Mathematics**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Wahyuni  
NPM : 1911100 337  
Jurusan : PGMI  
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI " adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada di penulis. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, Oktober 2023  
Penulis,



Mega Wahyuni  
NPM. 1911100337



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif  
Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran**

**Matematika Kelas IV SD/MI**

**Nama : Mega Wahyuni**

**NPM : 1911100337**

**Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah**

**Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. H. Jamal Fakhri, M. Ag**

**NIP. 196301241991031002**

**Hasan Sastra Negara, M. PD**

**NIP. 2016010219841103136**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**

**NIP. 196810201989122003**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD/MI**, yang disusun oleh: **Mega Wahyuni, NPM: 1911100337**, Program Studi **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah** telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: **Rabu, 01 November 2023 pukul 15.00-16.30 WIB.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. (.....)**

**Sekretaris : Yuli Yanti, M.Pd.I. (.....)**

**Penguji Utama : Dr. Ahmad Sodiq, M.Ag. (.....)**

**Penguji Pendamping I : Dr. H. Jamal Fakhri, M.Ag. (.....)**

**Penguji Pendamping II : Hasan Sastra Negara, M.Pd. (.....)**

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.**  
NIP. 196408281988032002



## MOTTO

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُعٰنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ ﴿١٠١﴾

*“Katakanlah, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman”.*  
(Q.S. Yunus (10) : 101)



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah*, puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan hidayah-Nya karena telah memberikan petunjuk, kesehatan, kekuatan, dan membekaliku dengan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga sampai di titik yang membahagiakan ini. Shalawat serta salam yang selalu tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas ku persembahkan skripsi ini kepada orang-orang luar biasa yang selalu berada di sekeliling saya:

1. Bapak Rohman, seseorang yang biasa saya sebut Ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah serta membuat saya tumbuh kuat. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih berkat do'a dan dukungan Ayah saya bisa berada dititik ini.
2. Ibu Karlana, perempuan hebat yang selalu menjadi penyemangat saya yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang yang penuh cinta dan selalu memberikan nasihat, yang selalu memberikan do'a dan dukungan hingga saya bisa dititik ini. Terimakasih telah menjadi tempat ternyaman untuk pulang serta alasan terkuat saya menyelesaikan studi ini sampai sarjana.
3. Kakak Ahmad Ripaldi dan kakak iparku Suzana Mariani, Terimakasih untuk semua bantuan moril dan materil , serta do'a yang telah terucap untuk adikmu ini. Yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar tidak pantang menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Adikku Hamzah dan Keponakaanku tersayang Alif Zaka Fadilah yang selalu menjadi plipur lara saya dalam menghilangkan penatnya perkuliahan. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat adikku dan keponakanku.
5. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tempat menempuh studi dan menimbah ilmu pengetahuan S1.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis dengan nama lengkap Mega Wahyuni dilahirkan di Muara Dua, 01 November 2021 dari pasangan Bapak Rohman dan Ibu Karlana sebagai anak tengah dari 3 bersaudara.

Adapun riwayat pendidikan dari penulis dimulai dari SD Negeri 1 Semende Darat Laut lulus pada tahun 2013, dilanjutkan ke pendidikan di SMP Negeri 1 Semende Darat Laut lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan di SMA Negeri 1 Semende Darat Laut lulus pada tahun 2019 penulis diterima dan melanjutkan pendidikan studi ke Perguruan Tinggi UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Selama menjadi mahasiswa penulis pernah aktif di Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) sebagai anggota. Pada tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Muara Dua, Kec. Semende Darat Laut, Kab. Muara Enim. Selanjutnya penulis di tahun yang sama juga melaksanakan PPL di MIN 7 Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang serta memanjatkan puji syukur atas limpahan rahmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI" . Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Semoga kita termasuk umatnya yang kelak mendapatkan Syafaat dalam menuntut ilmu. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Bapak Deri Firmansyah, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Perguruan UIN Raden Intan Lampung
3. Bapak Dr. H. Jamal Fakhri. M.Ag selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan dengan sabar memberi saran dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala MIN 7 Bandar Lampung dan MIN 1 Bandar Lampung beserta para guru terutama Ibu Gustin Rifaturofiqoh, S.Pd dan Ibu Yuliana, M. Si yang sudah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
6. Kepada orang tua saya Ayah Rohman dan Ibu Karlana yang sudah membesarkan dan menyayangi anak perempuan satu-satunya dengan kasih sayang yang tulus, selalu memberi do'a, motivasi, serta semangat yang diberikan selama ini.
7. Saudaraku tersayang Kakak Ahmad Rivaldi dan adikku Hamzah beserta kakak ipar dan keponakanku yang sudah mensupport dan membantu dengan doa yang tiada henti sampai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada seseorang pemilik NIM 044007329 Spesial Partner Terimakasih telah ada di proses ini, selalu memberikan semangat, menemani, meluangkan waktu, serta menjadi sosok pendengar yang baik dan sangat sabar untuk penulis. Terimakasih telah menjadi bagian perjalanan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat terbaikku Nabila Sari Heliyanja yang setia memberikan dukungan, semangat, waktu, serta memberikan penulis motivasi untuk tetap bangkit terus dan selalu mensupport apa yang selama ini penulis hadapi dimanapun penulis berada. Terimakasih karena selalu merangkul penulis dan selalu ada untuk penulis dalam sedih maupun senang.
10. Sahabatku Rizka Wilujeng terimakasih telah membantu dalam hal apapun, serta menyemangati penulis dalam proses skripsi ini.
11. Teman-teman kuliahku Kelas H PGMI 2019, Terimakasih atas kebersamaannya selama ini di kelas yang sudah memberi kesan baik selama perkuliahan. Serta Teman-teman PPL, dan KKN yang sudah mewarnai masa kuliah, Terimakasih sudah menjadi cerita indah dalam perjalanan kuliah penulis.
12. Seluruh pihak yang memberikan bantuan kepada penulis namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan, semangat, dan doa baik yang diberikan kepada penulis selama ini.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi Masalah .....	5
D. Batasan Masalah .....	6
E. Rumusan Masalah .....	6
F. Tujuan Pengembangan .....	6
G. Manfaat Pengembangan .....	6
H. Kajian Peneliitian Terdahulu yang Relevan .....	7
I. Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Bahan Ajar .....	9
1. Pengertian Bahan Ajar .....	9
2. Jenis-jenis Bahan Ajar .....	10
3. Manfaat Bahan Ajar.....	11
B. Bahan Ajar Ekektronik Interaktif .....	12
C. Canva .....	13
1. Pengertian Canva .....	13
2. Kelebihan Canva .....	13
3. Langkah-langkah Pembuatan Canva.....	14
D. Pembelajaran Matematika .....	15
E. Kerangka Berfikir .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....	19
B. Desain Penelitian Pengembangan .....	19
C. Prosedur Penelitian Pengembangan .....	19
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	21
E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....	21
F. Instrumen Penelitian Pengembangan .....	22
G. Uji Coba Produk.....	24
H. Teknik Analisis Data .....	24

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....	28
B. Kajian Produk Akhir.....	43
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	44
B. Rekomendasi .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>47</b>

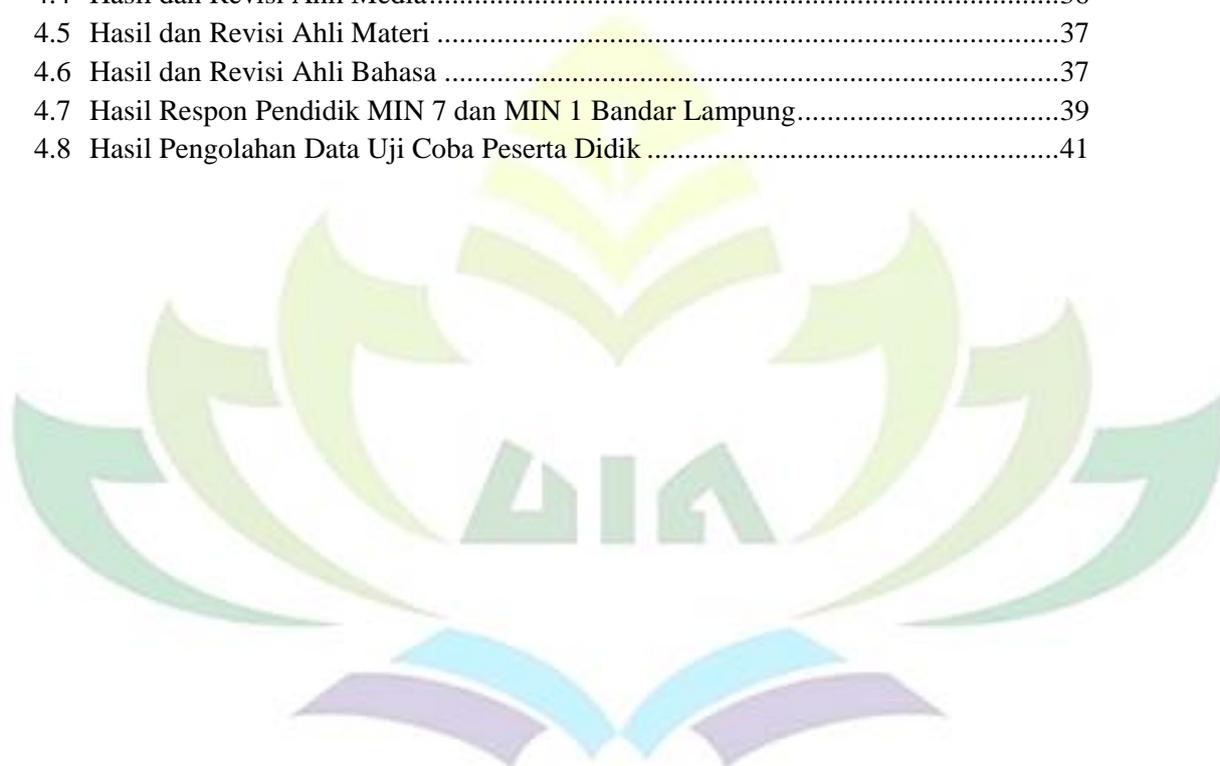


## DAFTAR TABEL

3.1	Kisi-kisi Validasi Ahli Materi .....	23
3.2	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media .....	23
3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa .....	23
3.4	Kisi-kisi Angket Angket Respon Peserta Didik .....	24
3.5	Kisi-kisi Angket Respon Pendidik .....	24
3.6	Skor Penilaian Validasi Ahli .....	25
3.7	Kriteria Interpretasi Kelayakan .....	26
3.8	Skor Penilaian Validasi Pendidik dan Peserta Didik .....	26
3.9	Kriteria Interpretasi Kemenarikan .....	27
3.10	Kriteria Interpretasi Indeks <i>Gain</i> .....	27
4.1	Bahan Ajar Elektronik Interaktif .....	29
4.2	Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media .....	31
4.3	Rekap Data Hasil Validasi Fokus Media .....	31
4.4	Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi .....	32
4.5	Rekap Data Hasil Validasi Fokus Materi .....	34
4.6	Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa .....	35
4.7	Rekap Data Hasil Validasi Fokus Materi .....	35
4.8	Rekap Data Hasil Validasi Fokus Materi .....	36
4.9	Saran dan Masukan Ahli Materi .....	36
4.10	Saran dan Masukan Ahli Bahasa .....	37
4.11	Hasil Respon Pendidik .....	39
4.12	Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Kecil .....	40
4.13	Hasil Respon Peserta Didik Kelompok Besar .....	40
4.14	Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Kecil .....	41
4.15	Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Besar .....	42

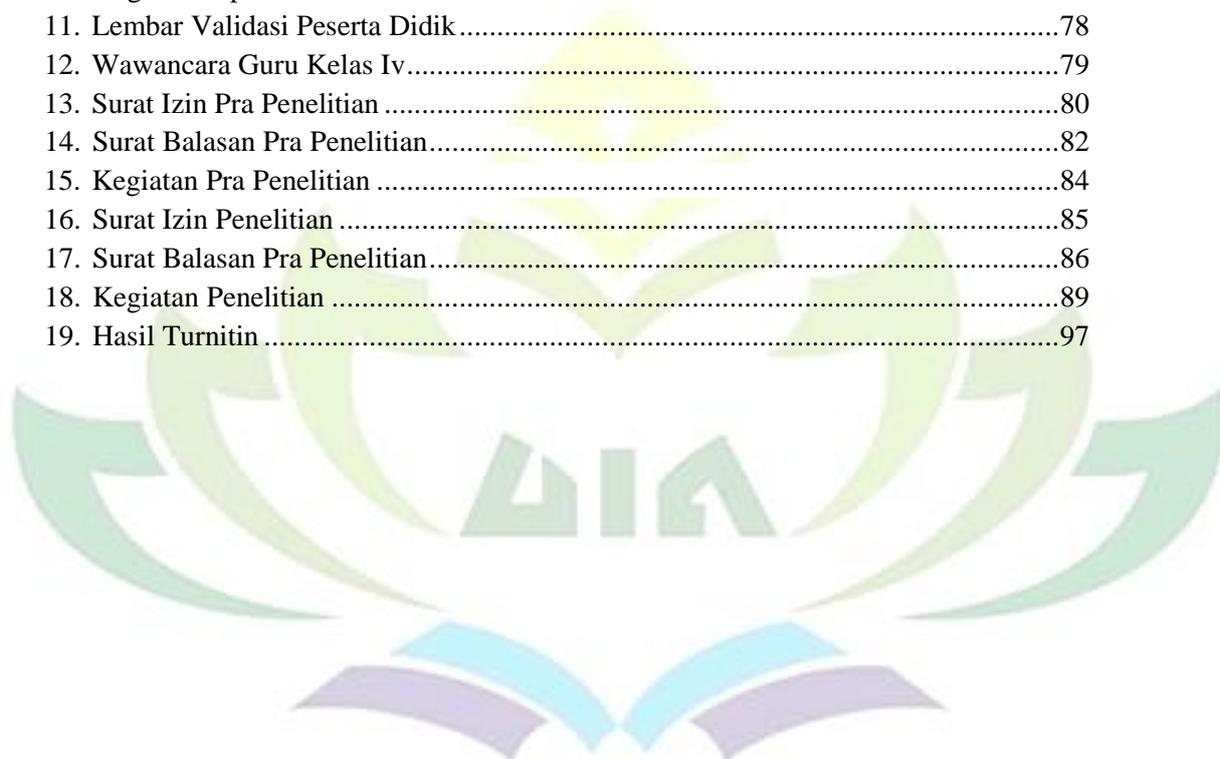
## DAFTAR GAMBAR

2.1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i> .....	14
2.2 Tampilan Lembar Kerja <i>Canva</i> .....	14
2.3 Tampilan insert untuk memasukan elemen, teks, gambar, animasi dan lainnya .....	15
2.4 Tampilan mengunduh proyek <i>Canva</i> .....	15
2.5 Kerangka Berfikir.....	18
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	20
4.1 Diagram Hasil Validasi Ahli Media.....	32
4.2 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi .....	34
4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	35
4.4 Hasil dan Revisi Ahli Media.....	36
4.5 Hasil dan Revisi Ahli Materi .....	37
4.6 Hasil dan Revisi Ahli Bahasa .....	37
4.7 Hasil Respon Pendidik MIN 7 dan MIN 1 Bandar Lampung.....	39
4.8 Hasil Pengolahan Data Uji Coba Peserta Didik .....	41



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i> .....	48
2. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Postest</i> .....	50
3. Surat Tugas Ahli Bahasa .....	51
4. Surat Tugas Ahli Materi .....	52
5. Surat Tugas Ahli Media.....	53
6. Berita Cara Validator.....	54
7. Validasi Ahli Media .....	55
8. Validasi Ahli Materi.....	63
9. Validasi Ahli Media .....	68
10. Angket Respon Pendidik .....	74
11. Lembar Validasi Peserta Didik.....	78
12. Wawancara Guru Kelas Iv.....	79
13. Surat Izin Pra Penelitian .....	80
14. Surat Balasan Pra Penelitian.....	82
15. Kegiatan Pra Penelitian .....	84
16. Surat Izin Penelitian .....	85
17. Surat Balasan Pra Penelitian.....	86
18. Kegiatan Penelitian .....	89
19. Hasil Turnitin .....	97



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Untuk memperjelas pokok bahasan skripsi ini, maka penulis memandang perlunya memberikan makna terhadap kata-kata penting yang terkandung di dalam judul **“Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI”**

#### 1. Pengembangan

Pengembangan dari segi etimologi berasal dari bahasa Inggris yang berarti kata benda dari kata kerja develop berarti pengembangan. Perkembangan secara etimologis berasal dari kata kembang yang artinya lebih sempurna pikiran, tentang pribadi, pengetahuan dan sebagainya). Pengembangan berarti proses, jalan, dan perbuatan.<sup>1</sup> Pengembangan merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D). Penulis di sini menggunakan jenis penelitian pengembangan produk dengan membuat produk dan mengujinya yang akan dikembangkan adalah bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva*. Sedangkan yang dimaksud pengembangan dalam judul ini ialah meningkatkan atau menciptakan suatu produk pembelajaran yang telah diuji kelayakannya agar produk digunakan secara efektif dan efisien dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik.

#### 2. Bahan Ajar Elektronik

Bahan ajar elektronik merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menyajikan gambaran lengkap keterampilan yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam multimedia interaktif.<sup>2</sup>

#### 3. Aplikasi Canva

merupakan aplikasi yang memiliki program desain online yang menyediakan berbagai peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Jenis presentasi yang ada di Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dll.<sup>3</sup>

#### 4. Matematika

Matematika berasal dari bahasa Latin manthanein atau mathema yang berarti belajar atau apa yang harus dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut wiskunde atau ilmu pasti. Menurut Mufarizuddin, matematika disebut ilmu deduktif, karena dalam matematika tidak menerima generalisasi berdasarkan observasi, eksperimen, trial and error (induktif) serta ilmu pengetahuan alam dan ilmu-ilmu pada umumnya. Kebenaran generalisasi matematika harus dapat dibuktikan secara deduktif.<sup>4</sup>

---

1 Risa Nur Sa'adah and Wahyu, *Metode PENGEMBANGAN R&D (Research and Development)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 11.

2 Imelda uma riwu Dkk, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap MakhluK Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada', *Journal of Education Technology*, 2.2 (2019), 56–64 <<https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>>.

3 Rika Wahyuni and Safrida Napitupulu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01. no 4. (2022), 335.

4 Aan Putra and Ines Feltia Milenia, 'Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika', *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3. no 1. (2021), 39 <<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>>.

## B. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi merupakan suatu sistem yang dapat memudahkan manusia dalam menyampaikan pesan atau informasi yang menarik dalam suatu pembelajaran. Seiring dengan perkembangan komputer dan peralatan komunikasi modern, bahwa teknologi informasi dan komunikasi dapat dia rtikan sebagai penggunaan perangkat komputer dan perangkat lainnya sebagai alat yang digunakan untuk mengolah data, menyajikan dan informasi berdasarkan peralatan komunikasi. Dalam peradaban manusia dibarengi dengan berkembangnya cara menyampaikan informasi dari awal zaman hingga sekarang yang terkenal di seluruh dunia dengan arus informasi yang dikenal dengan internet. Kemajuan teknologi menuntut pendidik untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemilihan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Pendidikan adalah suatu upaya sadar dan terperinci untuk menumbuhkan suasana belajar selama proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan lain yang diperlukan bagi dirinya sendiri dalam masyarakat bangsa dan negara. Penggunaan bahan ajar interaktif selama kegiatan pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar bagi peserta didik.<sup>5</sup> Di zaman sekarang ini kita tidak boleh buta terhadap teknologi yang berkembang pesat setidaknya ada beberapa teknologi yang bisa kita pahami untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membuat suatu bahan ajar interaktif yang menarik.

Tujuan pendidikan dijelaskan dalam pernyataan di atas dalam pendidikan tujuan yang akan dicapai tidak hanya hasil belajar tetapi juga proses pembelajaran yang dapat menentukan potensi akademik peserta didik. Persoalan umum dalam bidang pendidikan saat ini adalah kurangnya minat belajar peserta didik apabila pendidik memiliki pemahaman yang sangat terbatas tentang bagaimana menggunakan strategi, metode, model atau media pembelajaran selama proses pembelajaran, yang menyebabkan peserta didik menjadi jenuh dalam pembelajaran. Oleh karena itu, harus adanya pemb aharuan yang dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai suatu proses pembelajaran yang bermutu dan berkualitas.

Pendidikan Islam memegang peranan yang sangat penting dalam kemajuan dunia dan manusia. Tidak ada batasan waktu bagi seseorang untuk terus belajar, yaitu sejak lahir sampai seseorang meninggal. Islam, melalui kitab sucinya, Al-Qur'an, mengajarkan banyak manusia bagaimana seharusnya dilaksanakan. Salah satunya adalah firman Allah SWT. Dalam QS Al'alaq ayat 1-5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ﴿٥﴾

“ 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmu yang Mahamulia. 4. Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al'Alaq [96]: 1-5)

<sup>5</sup> Rika Wahyuni and Safrida Napitupulu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01. no 4 (2022): 335.

Berdasarkan Q.S Al-Alaq ayat 1-5 Allah SWT. Pertama, berisi ajaran untuk selalu mengingat Allah dalam apapun. Mengingat Allah adalah untuk mencegah Iblis mengganggu semua upaya umat manusia. Kedua, ajaran untuk menjauhi sifat takabur dan hasad yang merupakan sifat iblis. Ketiga, memberikan pengetahuan tentang belajar membaca Al-Qur'an. Keempat, ajaran kemampuan membaca dan menulis harus selalu ditingkatkan. Kelima, ajaran untuk selalu mempelajari ilmu - ilmu yang telah diberikan Allah kepada kita. Al'alaq ayat 1-5 wahyu pertama yang diutus Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW mengandung pengetahuan penting bagi umat manusia dan kehidupannya, yaitu rahasia pendidikan. Melalui firmanNya, Allah SWT hendak menyampaikan kepada manusia bahwa pendidikan adalah bekal yang sangat fundamental dan penting baginya. Ayat pertama hingga kelima Q.S. Al'alaq menguraikan prinsip-prinsip intelektual pendidikan Islam. Dalam ayat ini, perintah "membaca" muncul dua kali perintah kepada Nabi Muhammad dan pselanjutnya perintah kepada seluruh umatnya. Membaca adalah alat untuk belajar dan fondasi pendidikan. Baik secara etimologis, seperti dalam membaca huruf- huruf yang telah ditulis dalam buku. Selain itu, ada terminologi, yaitu membaca secara luas. Pada kata "Qalam" oleh ayat tersebut menunjukkan tujuan yang melekat pada bacaan sebagai alat belajar.<sup>6</sup>

Penjelasan tersebut Allah akan meninggikan derajat mereka yang memiliki iman dan mereka yang memiliki pengetahuan dengan derajat kemuliaan di dalam hidupnya. Kita dapat mengamati bagaimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa kebahagiaan bagi umat manusia.

Pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar, yang terdiri dari dua kegiatan utama belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari unsur utama yaitu pendidik dan peserta didik. Keberhasilan kegiatan pembelajaran ini merupakan hasil dari usaha bersama antara pendidik untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, pendidik adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Dalam penerapannya, pendidik perlu menerapkan berbagai strategi, media, dan model pembelajaran yang cocok untuk peserta didik. Implementasi International Student Assessment Program (PISA) menyimpulkan, secara umum, bahwa kinerja peserta didik dalam matematika menentukan keberhasilan dan kemajuan bangsa dalam meningkatkan kualitas. Hal yang sangat penting adalah memecahkan masalah, itu adalah jantungnya dalam pembelajaran matematika. Solusi untuk membantu peserta didik dalam permasalahan baik di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari salah satunya menggunakan media pembelajaran atau bahan ajar yang menarik.<sup>7</sup>

Terwujudnya pendidikan matematika adalah peserta didik dapat menyelesaikan tugas pembelajaran matematika, peserta didik dapat menerapkan tujuan pendidikan matematika dalam kehidupan sehari-hari, mengaplikasikannya, dan matematika menjadi bagian penting dari kehidupan peserta didik. Namun, dalam proses belajar matematika, sebagian besar peserta didik berpikir bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit, karena ada banyak rumus dan perhitungan untuk memecahkan masalah dalam proses belajar matematika, dan matematika adalah salah satu mata pelajaran ilmu yang membosankan bagi sebagian peserta didik, karena dalam pelajaran matematika, mereka hanya dapat menemukan rumus dan grafik, angka, membuat anak-anak kurang tertarik dan bosan dengan pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika secara umum masih didominasi oleh pendidik, yang mengurangi aktivitas mandiri peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dan bahan ajar di sekolah masih belum optimal. Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Namun, banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar

---

6 D Miyanto, 'Analisis Terhadap Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Islam', *Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 5. no. 1 (2021), 99.

7 Ida Hamidah, 'Pembelajaran Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembentukan Karakter Siswa', *Journal of Teaching and Learning*, 2. no. 1 (2023): 32 <<http://journals.eduped.org/index.php/inte>>.

yang sesuai untuk siswa, Jadi bahan ajar hanya didasarkan pada buku-buku yang tersedia di sekolah.<sup>8</sup> Mengoptimalkan dan menggunakan media yang tepat merupakan salah satu cara untuk mempermudah proses penyampaian mata pelajaran kepada peserta didik, dan peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan, sehingga diperlukan perhatian terhadap upaya pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran, selain tergantung pada metode yang digunakan, juga tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan. Di dalam pembelajaran matematika guru dengan mempertimbangkan kemampuan kognitif peserta didik di sekolah, memilih cara-cara yang efektif untuk dapat membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan matematika, juga menciptakan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang didapat dalam kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Bahan adalah seperangkat bahan yang berisi pelajaran dan bobot materi yang “dirancang” untuk mencapai hasil belajar. Bahan ajar elektronik mengacu pada bahan ajar yang isinya termuat dalam format elektronik, dapat berupa audio visual atau multimedia interaktif. Merujuk pada pengertian bahan ajar sebelumnya, bahan ajar elektronik adalah sekumpulan bahan yang disusun secara berurutan, sistematis, dan dipadukan dalam multimedia interaktif untuk menyajikan persyaratan kemampuan yang akan dikuasai siswa selama proses pembelajaran.<sup>10</sup>

Pembelajaran adalah proses komunikasi yang melibatkan pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Terkadang, keberhasilan komunikasi tergantung pada penggunaan media dan bahan ajar yang tepat. Di sekolah, isi pembelajaran dalam kurikulum menjadi pesan yang disampaikan pendidik untuk dikomunikasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Penyampaian pesan merupakan kegiatan inti dan penting dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga penggunaan media maupun bahan ajar harus menjadi bagian yang harus diperhatikan oleh pendidik. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran serta bahan ajar elektronik interaktif harus dipelajari oleh pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam hal ini, media pembelajaran serta bahan ajar lainnya dapat bermakna sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam penyaluran materi pembelajaran, merangsang perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam mencapai tujuan dalam proses belajar.<sup>11</sup>

Pentingnya penggunaan bahan ajar elektronik juga dapat memberikan dampak positif psikologi peserta didik, memicu semangat belajar di dalamnya yang akan meningkatkan pemahaman dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan hasil pra-penelitian di MIN 1 Bandar Lampung, peneliti melakukan pra-penelitian dengan cara observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara pada pra-penelitian yang dilakukan terhadap Ibu Yuliana, M. Si selaku guru mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 1 Bandar Lampung, terdapat bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak pernah menggunakan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *Canva*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut:

"Proses pembelajaran untuk mata pelajaran matematika berjalan cukup baik, untuk waktu pada mata pelajaran matematika di siang hari membuat peserta didik merasa bosan, mengantuk, dan kurang memperhatikan guru di depan kelas. Terkadang beberapa peserta didik juga mengobrol dengan teman sebangkunya dan ada beberapa peserta didik yang kesulitan

<sup>8</sup> Imelda uma riwu, dkk 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada', *Jurnal of Education Technology*, 2.no 2. (2019), 56-64

<sup>9</sup> Xursanova Zilola Mirzaxolmatovna, dkk 'Methods And Techniques of Teaching in Mathematics Lessons in Primary School and Their Positive and Negative Aspects', *Peerian Journal*, 5. no 1. (2022), 18.

<sup>10</sup> Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto, and Henny Johan, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma', *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.3 (2019), 145-52 <<https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>>.

<sup>11</sup> Ika Parma Dewi, Rani Sofyan, dan Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (Padang: UNP Press, 2021), 3.

memahami materi yang diberikan oleh guru dan kurangnya fasilitas media pembelajaran serta bahan ajar yang kurang menarik yang digunakan oleh guru sehingga nilai yang diinginkan belum sepenuhnya tercapai.<sup>12</sup>

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan bahwa perlu adanya bahan ajar yang menarik berupa bahan ajar elektronik dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk menggunakan berbagai bahan ajar yang menarik untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar.

Sedangkan hasil pra-penelitian kedua yang dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung, peneliti melakukan pra-penelitian dengan cara observasi dan wawancara dalam proses pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil wawancara pada pra-penelitian kepada Ibu Gustin Rifaturofiqoh S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 7 Bandar Lampung, terdapat bahwa dalam proses pembelajaran guru belum pernah menggunakan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *Canva*. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara berikut ini:

“Proses pembelajaran matematika berjalan dengan baik, guru dalam proses pembelajaran matematika belum pernah menggunakan alat bantu seperti bahan ajar elektronik interaktif. Guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti gambar dan bahan ajar seperti buku siswa dan buku guru. Ada beberapa peserta didik kesulitan dalam memahami materi sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dalam belajar dan nilai peserta didik yang diinginkan belum tercapai sepenuhnya. Guru juga belum mengetahui banyak hal tentang aplikasi *Canva* masih terdengar asing dengan aplikasi tersebut”.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi yang peneliti dapat dari guru mata pelajaran matematika kelas IV MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung adalah dalam proses pembelajaran berlangsung guru mata pelajaran matematika belum pernah menggunakan bahan ajar elektronik interaktif. Proses pembelajaran akan terasa membosankan dan tidak efektif tanpa adanya penunjang dalam proses pembelajaran seperti bahan ajar elektronik interaktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Matematika kelas IV SD/MI** ”. Peneliti berharap dengan menggunakan alat bantu berupa bahan ajar elektronik peserta didik akan semakin bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak mudah merasakan bosan ketika belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai dengan mudah dan baik.

### C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada pembelajaran matematika.
2. Sumber belajar dipakai guru belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa.
3. Media pembelajaran yang masih terbatas.
4. Pembelajaran matematika membuat siswa kurang fokus dan kurang memahami materi secara mendalam.
5. Pemanfaatan IT yang masih kurang pada pembelajaran, dibuktikan dengan jaranganya penggunaan proyektor.

---

12 Yuliana, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva*", *Wawancara*, Januari 12, 2023.

13 Gustin Rifa, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva*", *Wawancara*, Januari 19, 2023.

6. Metode yang dipakai oleh guru masih konvensional, berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan dan demonstrasi.

#### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar elektronik interaktif. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa serta tambahan media pembelajaran berupa gambar dan video pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* sebagai sumber ajar elektronik pada pembelajaran matematika kelas IV MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana respon dari pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI?
4. Bagaimana keefektifan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI?

#### **F. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI
3. Untuk mengetahui respon dari pendidik dan peserta didik terhadap bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI
4. Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran matematika kelas IV SD/MI

#### **G. Manfaat Pengembangan**

##### **a. Bagi Pendidik**

Agar lebih memanfaatkan dan kreatif terhadap teknologi yang mulai berkembang pesat saat ini untuk memajukan minat belajar peserta didik, misalnya membuat bahan ajar elektronik interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dan meningkatkan proses pembelajaran dengan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

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

Melalui penelitian pengembangan ini dapat memberikan solusi yang tepat dalam menghadapi permasalahan proses pembelajaran peserta didik yang kurang tertarik untuk belajar dan dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### c. Bagi Peserta Didik

Untuk memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran supaya peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

### d. Bagi Peneliti

Peneliti pengembangan ini memberikan manfaat yang besar bagi peneliti dalam hal mengetahui dan memahami Pengembangan bahan ajar elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Matematika MI Kelas IV. Dan diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan sehingga ketika memasuki lapangan peneliti sudah memiliki bekal yang akan diberikan kepada peserta didik.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. **Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto dan Henny Johan**, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA”. Berdasarkan hasil uji validitas aspek penyajian, diperoleh hasil persentase sebesar 78,12% dengan kategori sangat baik, aspek konten sebesar 81,88% dengan kategori sangat baik, aspek bahasa sebesar 82,81% dan aspek media sebesar 75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik menggunakan Flip PDF Professional yang dihasilkan valid dengan total persentase 79,45% yang termasuk dalam kategori excellent. Perbedaan dengan apa yang diteliti untuk saat ini adalah materi dan tempat penelitian.<sup>14</sup>
2. **Imelda Uma Riwu, Dek Ngurah Laba Laksana dan Dua Dhiu**, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada”. Hasil pengembangan bahan ajar elektronik berkemampuan multimedia dibagi di antara beberapa kategori cover, panduan dalam penggunaan bahan ajar, daftar isi, jaringan theme, sub tema 1 (pembelajaran 1-6), sub tema 2 (pembelajaran 1-6), sub tema 3 (pembelajaran 1-6), latihan soal dan yang terakhir adalah daftar pustaka. Bahan ajar elektronik multimedia ini kemudian diuji untuk pakar konten, ahli desain pembelajaran, ahli multimedia, dan siswa sebagai pengguna produk. Hasil uji coba diperoleh melalui evaluasi melalui lembar kuesioner, dapat dikategorikan bahwa kualitas bahan ajar elektrik pada kelayakan konten berdasarkan esai ahli konten berada dalam kategori "Sangat Baik", kualitas bahan ajar elektronik esai ahli multimedia masuk kategori "Baik", dan kualitas bahan bahan ajar elektronik esai pengguna produk (siswa) masuk kategori "Sangat Baik". Perbedaan dengan apa yang diteliti untuk saat ini adalah materi dan tempat penelitian.<sup>15</sup>
3. **R. Evenda Ceria, Muhammad Win Afganidan dan Retni Paradesa**, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa materi bahan ajar elektronik yang dikembangkan valid, praktis dan memiliki efek potensial. Validitas diperoleh pada tahap expert review, validator menyatakan keabsahan produk materi bahan ajar elektronika secara kualitatif dari aspek isi, desain, bahasa, modul elektronika dan karakteristik PMRI. Kepraktisan diperoleh dalam tahap individu dan dalam kelompok kecil, perolehan kuesioner kepada siswa menegaskan bahwa materi bahan ajar elektronik mudah dipahami baik dalam penggunaan maupun dalam materi yang disajikan. Efek potensial diperoleh melalui hasil uji coba lapangan. Disebutkan bahwa

14 Indah Sriwahyuni Dkk, ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma’, *Jurnal Kumparan Fisika*, 2. No 3 (2019), 145–152 <<https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>>.

15 Imelda uma riwu Dkk, ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada’, *Journal of Education Technology*, 2.2 (2019), 56–64 <<https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>>.

bahan ajar modul memiliki potensi pengaruh sebesar 81,8% terhadap pemecahan masalah melalui total skor masing-masing indikator pemecahan masalah yang dikonversi menjadi persentase kelengkapan. Perbedaan dengan apa yang diteliti untuk saat ini adalah materi dan tempat penelitian.<sup>16</sup>

4. **Wahyu Ciptaningtyasa, Bagus Amirul Mukminb, Kharisma Eka Putric**, dengan judul “E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD”. Produk e-Book interaktif berbasis Canva divalidasi oleh validator media, materi, dan bahasa khusus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validitas 92% ahli media, 88,9% ahli materi dan 100% ahli bahasa menghasilkan hasil validasi rata-rata 93,6%. Kepraktisan angket respon pendidik sebesar 94,7% dan angket respon siswa sebesar 90%, sehingga diperoleh hasil praktikum rata-rata sebesar 92,35%. Hasil efektivitas produk diperoleh dari hasil eksperimen dimana pengaruh e-book interaktif terhadap hasil belajar mencapai 88,46% dari siswa yang menyelesaikannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis Canva valid, praktis, efektif dan layak digunakan. Perbedaan dengan apa yang diteliti untuk saat ini adalah materi dan tempat penelitian.
5. **Aldo Pramana Putra, Endie Riyoko dan Ali Fakhrudin**, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Hots Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi validitas sebesar 81,2% berdasarkan lembar validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan kategori "Sangat Valid", berdasarkan lembar angket tanggapan siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh penilaian kepraktisan sebesar 84,7%, dan berdasarkan hasil pre-test dan post-test diperoleh skor N-Gain sebesar 0,44 dengan kategori "Moderate Improvement" menurut dengan skala N-Gain. Perbedaan dengan apa yang diteliti untuk saat ini adalah materi dan tempat penelitian.

## I. Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

### a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan dan sistematika penulisan.

### b. Bab II Metode Penelitian

Bab ini peneliti membahas tentang teori yang peneliti kembangkan, teori tentang bahan ajar elektronik interaktif, teori tentang *Canva* dan teori pembelajaran matematika.

### c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini peneliti bahas tentang waktu dan tempat penelitian, desain, prosedur, spesifikasi produk, subjek penelitian, instrumen penelitian, uji coba produk dan teknik analisis data.

### d. Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Pada bab ini peneliti membahas mengenai hasil penelitian, deskripsi dan analisis data hasil uji coba dan kajian produk akhir.

### e. Bab V Penutup

Selanjutnya pada bab yang terakhir yaitu penutup, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

---

<sup>16</sup> Evenda Ceria Dkk, ‘Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Kubus Dan Balok Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu’, *Science, and Technology*, 5.No 2 (2022), 82–94  
<<http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>>.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Bahan Ajar

#### 1. Pengertian Bahan Ajar

Menurut Depdiknas (Kosasih) bahan ajar adalah semua bentuk bahan yang digunakan dalam pencapaian kegiatan belajar mengajar, poin-poin materi bahan ajar dapat dihasilkan sebagai bahan yang harus dipelajari oleh siswa sebagai sarana belajar, berupa materi tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai oleh siswa terkait dengan kompetensi dasar tertentu. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau siswa untuk memfasilitasi proses pembelajaran dalam bentuk buku bacaan, handout (LKS), tayangan, surat kabar, materi digital, foto, percakapan langsung yang membawa penutur asli, instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga materi diskusi antar siswa. Dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dianggap mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa.<sup>17</sup>

Bahan ajar yang tidak hanya berupa bahan atau informasi, tetapi juga memiliki peran dan prinsip yang memiliki fungsi tersendiri dalam sebuah materi bahan ajar. Bahan ajar sendiri memiliki prinsip-prinsip yang meliputi relevansi dan konsistensi. Dalam penyusunan materi bahan ajar, perlu diperhatikan bahwa ada langkah-langkah yang harus diikuti sesuai dengan Departemen Pendidikan Nasional, yaitu mengikuti aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Selain itu, bahan ajar memiliki peran penting baik untuk guru atau siswa. Untuk menjadikan guru sebagai fasilitator untuk meningkatkan pembelajaran menjadi efektif dan interaktif dan bahan ajar juga memiliki peran menghemat waktu dalam mengajar. Sementara itu, bahan ajar memiliki peran untuk mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran aktif, seperti belajar mandiri tanpa guru, mengatur jadwal dan lokasi belajar, memantau kemajuan siswa, memilih urutan materi, dan mendorong siswa untuk menjadi pembelajar mandiri.<sup>18</sup>

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٠﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥١﴾

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”.* (Q.S Al- Insyirah [94]: 5-6)

Ayat diatas menunjukkan bahwa disebutkan dalam Al-Qur'an setelah kesulitan ada kemudahan sebagaimana ada bahan ajar yang bervariasi seperti bahan ajar elektronik untuk dijadikan solusi mempermudah proses pembelajaran dan menghemat waktu.

Mengingat berbagai macam bahan ajar, media pembelajaran, serta alat bantu lainnya yang tersedia, pendidik harus dapat memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat.<sup>19</sup> Dalam hal ini, kemampuan guru dalam menyusun materi bahan ajar sangat penting untuk menentukan keberhasilan proses belajar melalui suatu materi bahan ajar. Bahan ajar juga dapat diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis dan memungkinkan peserta didik untuk belajar, dirancang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan bahan ajar, guru lebih runtut saat mengajar dan mengembangkan semua keterampilan mereka sebelumnya. Bahan ajar terdiri dari materi, pesan, atau isi materi. Dengan kata lain, "didesain" dapat dipahami berarti bahwa bahan ajar juga dapat disajikan dalam bentuk media

---

17 Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 1.

18 Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jawa Tengah: IKAPI, 2020), 15.

19 Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2022), 6.

pembelajaran, alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa terlibat dalam pembelajaran, dan sumber belajar yang dapat membantu guru dan siswa saat mereka belajar.<sup>20</sup>

Bahan ajar ini sangat unik dan spesifik. Unik, yang berarti bahan ajar tersebut hanya dapat digunakan untuk audien tertentu dalam proses pembelajaran tertentu. Spesifik artinya bahwa tujuan dari bahan ajar yang digunakan dalam praktik adalah untuk mencapai tujuan spesifik yang ditetapkan oleh audiens yang relevan. Sistematis karena cara penyampaiannya juga disesuaikan dengan karakteristik pada mata pelajaran dan karakteristik siswa yang menggunakannya.

Bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran apabila dikembangkan dengan kebutuhan guru dan siswa dan dimanfaatkan secara tepat akan menjadi faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar maka peran guru dan siswa dalam proses pembelajaran bergeser. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, dan siswa diposisi sebagai orang yang menerima informasi dari guru. Guru bukan satu-satunya sumber belajar di kelas jika ada bahan belajar yang tersedia. Dalam situasi ini, guru lebih didorong untuk melaksanakan tugasnya sebagai fasilitator yang mendukung dan mendorong siswa saat mereka belajar. Sebaliknya, dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, siswa didorong untuk menjadi pembelajar aktif karena mereka mampu membaca atau mempelajari materi yang ditemukan dalam bahan ajar lebih awal sebelum mereka mengikuti pembelajaran di kelas.

Bahan ajar adalah aspek yang sangat penting di kurikulum, jadi menekankannya sebanyak mungkin diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikannya. Tanpa motivasi yang kuat, tujuan belajar tidak akan terpenuhi dengan baik. Bahan Ajar adalah bagian dari rangkaian kurikulum yang tidak secara eksplisit dijelaskan oleh guru kepada siswa agar mereka dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.<sup>21</sup>

Kesimpulan yang diperoleh dari pengertian di atas adalah bahwa bahan ajar elektronik interaktif adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh pendidik dan yang penggunaannya telah diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Bahan ajar elektronik interaktif menyampaikan pesan atau informasi dari narasumber dan bertujuan untuk membangkitkan minat, emosi, dan perhatian peserta didik setelah kegiatan pembelajaran. Bahan ajar elektronik interaktif dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih berhasil.

## 2. Jenis-Jenis Bahan Ajar

Ada beberapa jenis bahan ajar jika dilihat dari bagaimana bahan ajar itu disusun dan disajikan kepada peserta didik proses pembelajaran, ada lima kategori yaitu:

- a. Cetak : Handout, buku, modul, LKS, brosur, leaflet, foto, gambar, model, maket. Bahan ajar cetak memudahkan siswa belajar, selain siswa bisa belajar di sekolah, siswa juga bisa belajar di rumah, melihat ketersediaan materi yang sangat mudah didapatkan.
- b. Dengar : Kaset, radio, compact disc. Bahan ajar unik yang sering kita sebut media audio atau suara yang dipancarkan oleh gelombang udara yang dapat didengar oleh telinga manusia, manfaat media audio disini akan meningkatkan daya ingat siswa dalam memahami materi pembelajaran.

<sup>20</sup> Nasruddin Dkk, *Pengembangan Bahan Ajar* (Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022), 1.

<sup>21</sup> Nasriah Elya Siska, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (Jakarta: KENCANA, 2023), 78.

- c. Tampilan (visual) seperti foto, bingkai atau model, media ini hanya dapat dilihat dan memberikan pemahaman kepada siswa apabila dalam pembelajaran terdapat materi yang berkaitan dengan objek yang berukuran besar atau sulit dilihat siswa secara langsung.
- d. Pandang Dengar : VCD, film, media audiovisual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran yang sudah ada, media audiovisual dapat meningkatkan retensi memori, meningkatkan transfer knowledge dalam pembelajaran.
- e. Multimedia Interaktif : pembelajaran berbasis komputer, Web, bahan ajar ini memudahkan siswa yang memiliki masalah mengenai jarak, sehingga siswa dapat mengakses materi yang tersedia melalui internet dengan mudah, media ini disebut juga media online/daring (pada jaringan).<sup>22</sup>

Berlandaskan paparan diatas penelitian ini yang hendak peneliti gunakan sebagai bahan ajar adalah multimedia interaktif, pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia interaktif peserta didik bisa belajar mandiri tanpa bimbingan dari guru sesuai dengan kemampuan belajarnya, dan bisa meningkatkan belajarnya karena mempunyai nilai-nilai lebih dibandingkan dengan media buku biasa. Nilai-nilai tersebut karena penggunaan media interaktif membutuhkan penggunaan alat bantu berupa computer, tablet, proyektor, dan smartphone untuk menggunakannya.

### 3. Manfaat Bahan Ajar

Di dalam bahan ajar terdapat uraian materi tentang pengetahuan, pengalaman, dan digunakan untuk memperkuat atau mata pelajaran tertentu yang telah dituangkan dalam kurikulum. Fungsi keberadaan bahan ajar bagi guru: Menghemat waktu, guru fokus pada pembelajaran sebagai fasilitator, sebagai pedoman pembelajaran, sumber penilaian pembelajaran siswa, pembelajaran lebih efektif. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah mampu belajar sesuai urutan yang dipilihnya, dapat belajar dengan kecepatan sendiri, belajar dimana saja dan kapan saja, dapat belajar tanpa guru atau belajar secara mandiri.

Manfaat dan kegunaan bahan ajar lainnya secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pembuka jalan dan wawasan tentang bidang ilmiah untuk dieksplorasi. Dalam pembelajaran ini, bahan ajar merupakan peta dasar yang perlu digali secara makro agar wawasan tentang jangkauan pengetahuan yang dipelajari dapat diperoleh lebih cepat.
- b. Penggabung langkah-langkah teknis dan operasional untuk merencanakan secara lebih rinci menuju penguasaan keilmuan secara tuntas.
- c. Memberikan berbagai jenis ilustrasi dan contoh yang berkaitan dengan aspek bidang keilmuan yang dipelajari.
- d. Menjelaskan hubungan dan petunjuk antara subjek yang sedang diperiksa dan berbagai domain ilmiah.
- e. Untuk memberikan beberapa temuan terbaru yang dibuat oleh orang lain sehubungan dengan bidang keilmuan tertentu.
- f. Menunjukkan berbagai masalah yang muncul dalam subjek ilmiah sebagai konsenkuensi dan yang membutuhkan para ahli di bidangnya untuk dapat mengatasinya.

Dapat dirumuskan keberadaan bahan ajar memiliki beberapa fungsi dan peran. diantara adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan dan kurikulum, bahan ajar mengakomodasi materi pelajaran utama kelas.

---

22 Fitri Erning Kurniawati, 'Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Penelitian*, 9.2 (2015), 367 <<https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>>.

- b. Bahan ajar mencakup semua topik, termasuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan, dengan tema yang kaya dan lengkap.
- c. Bahan ajar mendorong siswa untuk menggunakan sikap, informasi, dan kemampuan yang mereka peroleh di dalam situasi dunia nyata.
- d. Bahan ajar menghantarkan para peserta didik untuk menguasai kompetensi tertentu dengan metode pembelajaran yang jelas dan sistematis.
- e. Bahan ajar menyajikan pula sejumlah latihan, kegiatan sekaligus perangkat evaluasi, dalam rangka mengukur ketuntasan belajar peserta didik terkait dengan kompetensi tertentu.<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian-uraian di atas, bahan ajar memberikan banyak manfaat, baik itu kepada guru atau kepada peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Bahan ajar memberikan pengalaman konkret dan langsung kepada siswa dalam kegiatan belajar mereka.
2. Bahan ajar menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diamati secara langsung. Bahan ajar dapat menyajikan gambar, grafik, tabel, dan model lainnya sebagai perwakilan dari objek nyata.
3. Bahan ajar memperluas cakrawala berpikir di kelas karena materi itu sendiri mengandung berbagai pengetahuan dan kegiatan, terutama yang berkaitan dengan keterampilan bahasa dan sastra.
4. Bahan ajar membantu membaca masalah pendidikan atau pedagogis. Bahan ajar dapat merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dalam pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan baru bagi siswa

## **B. Bahan Ajar Elektronik Interaktif**

Sejalan dengan perkembangan peralatan teknologi saat ini. Penyediaan buku sebagai sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku cetak, tetapi ada juga buku dalam format digital, yang dikenal sebagai buku elektronik (e-book). Salah satu keuntungan menggunakan e-book adalah menghemat kertas sehingga lebih ramah lingkungan. Namun, untuk menggunakannya diperlukan perangkat komputer untuk membukanya.<sup>24</sup>

Bahan ajar elektronik interaktif adalah yang dipublikasikan dalam format digital, yang berisi teks, gambar, yang dapat dibaca dan diakses melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya seperti smartphone. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang didesain untuk membantu proses pembelajaran di kelas juga dapat menyimpan nilai dari beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik. Sebagian besar peserta didik masih menggunakan bahan ajar cetak, padahal untuk dari segi biaya bahan ajar cetak lebih mahal dibandingkan dengan bahan ajar elektronik.

Dasna dkk ( Imelda Uma Riwu) dalam pembelajaran sering disebut pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Multimedia berarti beberapa media yang dicakup oleh media tersebut, seperti video, audio, gambar, animasi dan grafik lainnya. Multimedia dapat membantu peserta didik memvisualisasikan sesuatu yang abstrak. Belajar dengan bantuan multimedia dapat memotivasi peserta didikdan menciptakan pembelajaran aktif.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021), 1-8.

<sup>24</sup> Rikma Fitrialeni Darlen Dkk, 'PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA SMP', *Jurnal Tekno-Pedagogi*, 5.1 (2022), 13–23.

<sup>25</sup> Imelda uma riwu, dkk 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada', *Jurnal of Education Technology*, 2.no 2. (2019), 56-64

Bahan ajar elektronik interaktif adalah bahan ajar didaktik yang menggabungkan berbagai media pembelajaran, seperti teks, video, audio atau grafik, yang bersifat interaktif untuk mengontrol suatu perintah sehingga terjadi hubungan dua arah atau materi bahan ajardengan penggunaannya. Bahan ajar interaktif didesain dengan teknologi multimedia. Penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan efisiensi, motivasi dan memfasilitasi pembelajaran aktif serta konsisten dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk belajar lebih baik.<sup>26</sup>

## C. Canva

### 1. Pengertian Canva

Canva adalah salah satu aplikasi online yang bisa kita gunakan untuk membuat bahan ajar elektronik . Sejumlah alat dalam aplikasi desain online *canva* digunakan untuk membuat desain grafis yang menakjubkan, termasuk poster, infografis, logo, vidio, brosur, presentasi, grafik, dan banyak lagi. *Canva* juga dapat digunakan untuk membuat konten untuk jejaring sosial.<sup>27</sup>

Canva adalah platform desain grafis online yang mudah digunakan yang memungkinkan siapa saja untuk membuat desain indah , kreatif dan profesional tanpa perlu pelatihan khusus dalam desain atau keterampilan teknis yang kompleks. Jutaan template, elemen desain, dan font tersedia di *canva* dan dapat dengan mudah dipilih dan digabungkan untuk membuat desain untuk memenuhi kebutuhan. Platform ini juga memiliki fitur-fitur canggih seperti alat untuk mengedit dan mengunggah foto atau gambar pribadi untuk menambahkan personalisasi pada desain. *Canva* dapat digunakan untuk membuat berbagai desain, termasuk presentasi, kartu nama, poster infografis, dan banyak lagi. Menciptakan desain yang lebih indah dan efektif karena kemudahan penggunaan dan kecepatannya, platform ini sangat ideal untuk individu, bisnis, atau organisasi yang ingin membuat desain profesional tanpa harus menghabiskan banyak uang untuk desainer grafis atau mempelajari program desain yang rumit.<sup>28</sup>

Cara ntuk menggunakan program ini meliputi, mendaftar untuk akun canva, membuat desain, pilih Background, buat perubahan pada latar belakang, tambahkan teks, unduh atau membagikan desain.<sup>29</sup>

### 2. Kelebihan Canva

Canva adalah sebuah perangkat lunak desain grafis yang mempermudah para penggunanya dalam membuat desain yang menarik, berikut adalah beberapa kelebihan *canva*.

- a. Mudah digunakan, *canva* memiliki tata letak yang mudah digunakan yang memudahkan pemula untuk membuat desain yang menarik.
- b. Berbagai macam template, *canva* menawarkan ribuan template gratis yang dapat dipilih berdasarkan kebutuhan, karena aplikasi ini menawarkan berbagai macam template yang tersedia dan menarik, sehingga lebih mudah bagi seseorang untuk membuat desain yang disediakan, hanya dengan memodifikasi keinginan dan pilihan tulisan, ukuran , warna, gambar, dan elemen lainnya.
- c. Canva memiliki library yang cukup besar dan terus berkembang yang dapat digunakan pengguna untuk menemukan berbagai elemen desain untuk dimasukkan ke dalam proyek.

<sup>26</sup> Sri Latifah and Ardini Utami, 'Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology', *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2.1 (2019), 36–45 <<https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i1.3924>>.

<sup>27</sup> Ika Parma Dewi, Rani Sofyan, dan Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (Padang: UNP Press, 2021), 122.

<sup>28</sup> Hamid sakti Wibowo, *Canva Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah* (Semarang: Tiram Media, 2023).

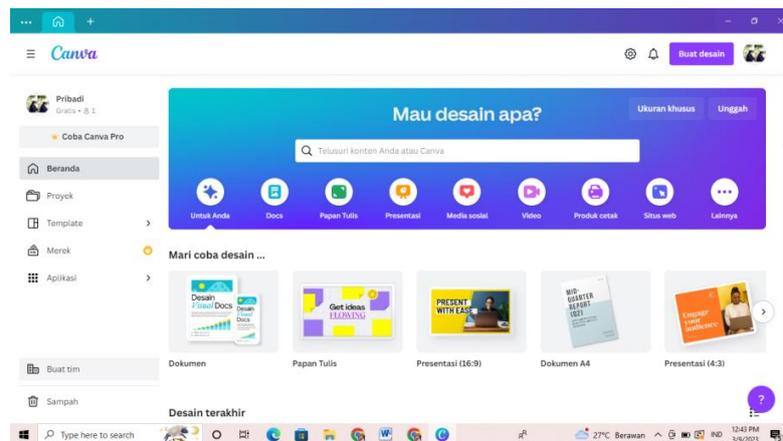
<sup>29</sup> Rahmatullah Rahmatullah, Inanna Inanna, dan Andi Tenri Ampa, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 122 (2020), 319–20.

- d. Mudah berkolaborasi, *canva* memungkinkan banyak pengguna untuk mengerjakan desain yang sama sekaligus, mempercepat proses kerja sama.
- e. Pengguna dapat memanfaatkan aplikasi *canva* dari berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, dan smartphone, memungkinkan mereka untuk bekerja di mana saja.<sup>30</sup>

### 3. Langkah-langkah Pembuatan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva

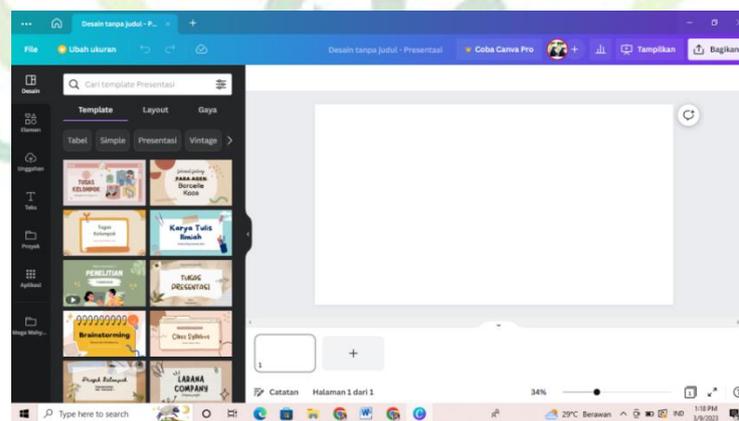
Sebelum membuat desain pembelajaran berbasis *Canva*, terlebih dahulu kita persiapkan perangkat pembelajaran dan bahan materi yang akan kita sajikan seperti buku sumber belajar, software *Canva*, pendukung lain seperti gambar, video dan sebagainya. Setelah semuanya disiapkan, selanjutnya adalah menginstal aplikasi *canva*. Setelah terinstal makaberikut tampilan lembar kerja *Canva*.

- a. Mengaktifkan program *Canva* kemudian klik dua kali icon *Canva*



**Gambar 2.1**  
**Tampilan Awal Aplikasi Canva**

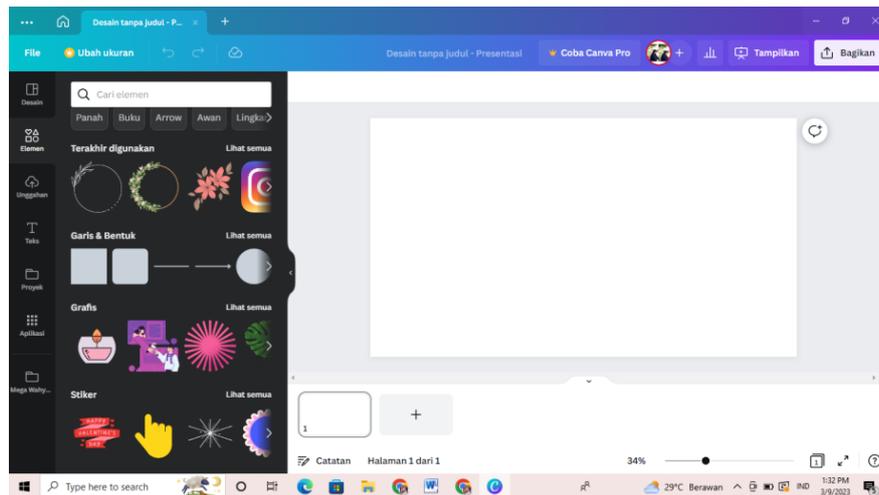
- b. Setelah terbuka klik buat desain , muncul lembar kerja pada aplikasi *Canva*.



**Gambar 2.2**  
**Tampilan Lembar Kerja Canva**

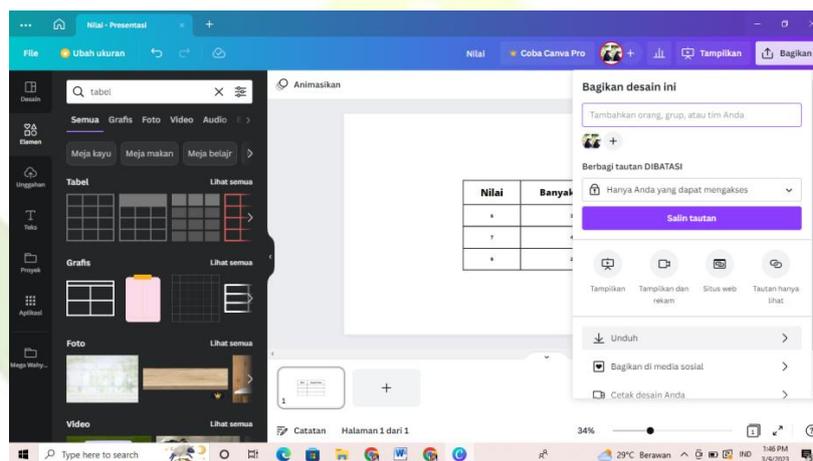
- c. Selanjutnya tambahkan elemen yang diperlukan untuk bahan ajar elektronik interaktif seperti gambar, video dan sebagainya.

30 Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, 1088–1089 <<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>>.



**Gambar 2.3**  
Tampilan insert untuk memasukan elemen, teks, gambar, animasi dan lainnya dalam aplikasi *Canva*

- d. Setelah bahan ajar selesai pengeditan, pilih icon bagikan kemudian pilih salin link untuk membagikan bahan ajar elektronik interaktif tersebut.



**Gambar 2.4**  
Tampilan membagikan Link proyek *Canva*

#### D. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan usaha yang direncanakan untuk membuat peserta didik belajar, kemudian terjadi perubahan tingkah laku pada peserta didik di dalam proses belajar, bentuk perubahan tersebut membentuk karakter peserta didik. Pembelajaran memiliki beberapa komponen utama seperti adanya pendidik dan peserta didik, media pembelajaran, adanya sumber belajar, serta sarana dan prasarana dalam pembelajaran. Belajar adalah kegiatan individu atau kelompok, dan melibatkan pengembangan pola perilaku baru sebagai dampak dari pengalaman belajar. Dalam lingkungan belajar, unsur pembelajaran adalah ketika siswa berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar.<sup>31</sup>

Matematika berasal dari bahasa latin manthanein atau mathema yang berarti "belajar atau apa yang harus dipelajari". Sementara istilah Belanda untuk matematika adalah wiskunde, yang

<sup>31</sup> Rahmi Ranadhani and Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dan Pengembangan* (tt. p: Yayasan Kita Menulis, 2020), 22.

berarti “ilmu pasti”. Matematika merupakan ilmu tentang pola keteraturan dan struktur terorganisir, mulai dari elemen yang tidak terdefinisi hingga elemen yang didefinisikan, hingga aksioma atau postulat, dan akhirnya ke postulat, ini adalah bahasa simbol dan ilmu deduktif.<sup>32</sup>

Matematika dikatakan sebagai ilmu pengetahuan. Menurut Haryono (Yosua Damas), matematika merupakan cabang pengetahuan dengan kekhasan bersifat pasti sehingga kedudukan matematika sebagai ilmu pengetahuan dapat memberi inspirasi dalam mengembangkan dasar pemikiran. Studi dalam matematika diturunkan ke dalam berbagai cabang sains sebagai ilmu, dan cabang-cabang ini untuk dipelajari dan dikembangkan.<sup>33</sup>

Matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang. Matematika menekankan kegiatan (penalaran) dalam dunia rasio, daripada menekankan hasil eksperimen atau hasil observasi, yang merupakan hasil pemikiran manusia dan terkait dengan pemikiran, proses dan penalaran.

Soedjadi (Arum Dkk) mengemukakan bahwa matematika memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki objek yang abstrak.
2. Bertumpu pada kesepakatan.
3. Berpola pikir deduktif.
4. Memperhatikan pembicaraan.
5. Memiliki simbol-simbol tanpa signifikansi nyata.
6. Konsisten dalam sistemnya.

Objek matematika adalah objek mental yang tidak dapat dirasakan, seperti dilihat, disentuh atau dirasakan. Jadi, matematika adalah ilmu yang mengkaji struktur abstrak melalui penalaran logis yang didukung bukti dalam pernyataan, dan sebagai kegiatan pemecahan masalah dan alat komunikasi melalui kegiatan pencarian yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan, pengetahuan angka dan perhitungan serta hubungan antar hal-hal penting.<sup>34</sup>

Tujuan pembelajaran matematika harus diarahkan kepada tujuan yang lebih komprehensif seperti berikut ini :

1. Memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep matematika, mampu mengartikulasikan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain, dan menerapkan ide atau algoritma pada masalah secara fleksibel, akurat, efisien, dan tepat.
2. Membuat kesimpulan berdasarkan pola dan sifat, menerapkan operasi matematika untuk membangun bukti, atau menjelaskan konsep dan pernyataan matematika.
3. Keterampilan pemecahan masalah, yang meliputi kapasitas untuk memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan model, dan mengevaluasi hasil.
4. Untuk menjelaskan gagasan atau masalah, komunikasikan ide menggunakan simbol, tabel, diagram, atau media lainnya.
5. Memiliki pola pikir mengenali nilai matematika dalam kehidupan, yang mensyaratkan rasa ingin tahu, memperhatikan, dan tertarik untuk belajar tentang matematika serta memiliki sikap ulet dan percaya diri ketika memecahkan masalah.

---

32 Aan Putra and Ines Feltia Milenia, ‘Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika’, *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3. no 1. (2021), 39 <<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>>.

Putra and Milenia.

33 Yosua Damas Sadewo, Pebria Dheni Purnasari, and Suyitno Muslim, ‘Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika’, *Inovasi Pembangunan : Jurnal Kelitbangan*, 10. no 01. (2022), 15 <<https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>>.

34 Arum Weni, Ryky Mandar Sary, and Verylana Purnamasari, ‘Analisis Buku “Mari Belajar Matematika” Karya Dewi Nuharini Dan Sulis Priyanto Tahun 2017’, *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4. no 2. (2022), 93–94 <[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4129](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4129)>.

Berdasarkan tujuan-tujuan diatas, jelas bahwa semua peserta didik harus mempelajari matematika mulai dari sekolah dasar untuk memberi mereka keterampilan berpikir logis, sistematis, analitis, kritis, dan kreatif yang peserta didik butuhkan untuk berhasil dalam hidup. Keterampilan ini diperlukan bagi peserta didik untuk dapat mengumpulkan, mengatur, dan menggunakan pengetahuan untuk bertahan hidup di lingkungan yang tidak stabil dan kompetitif.

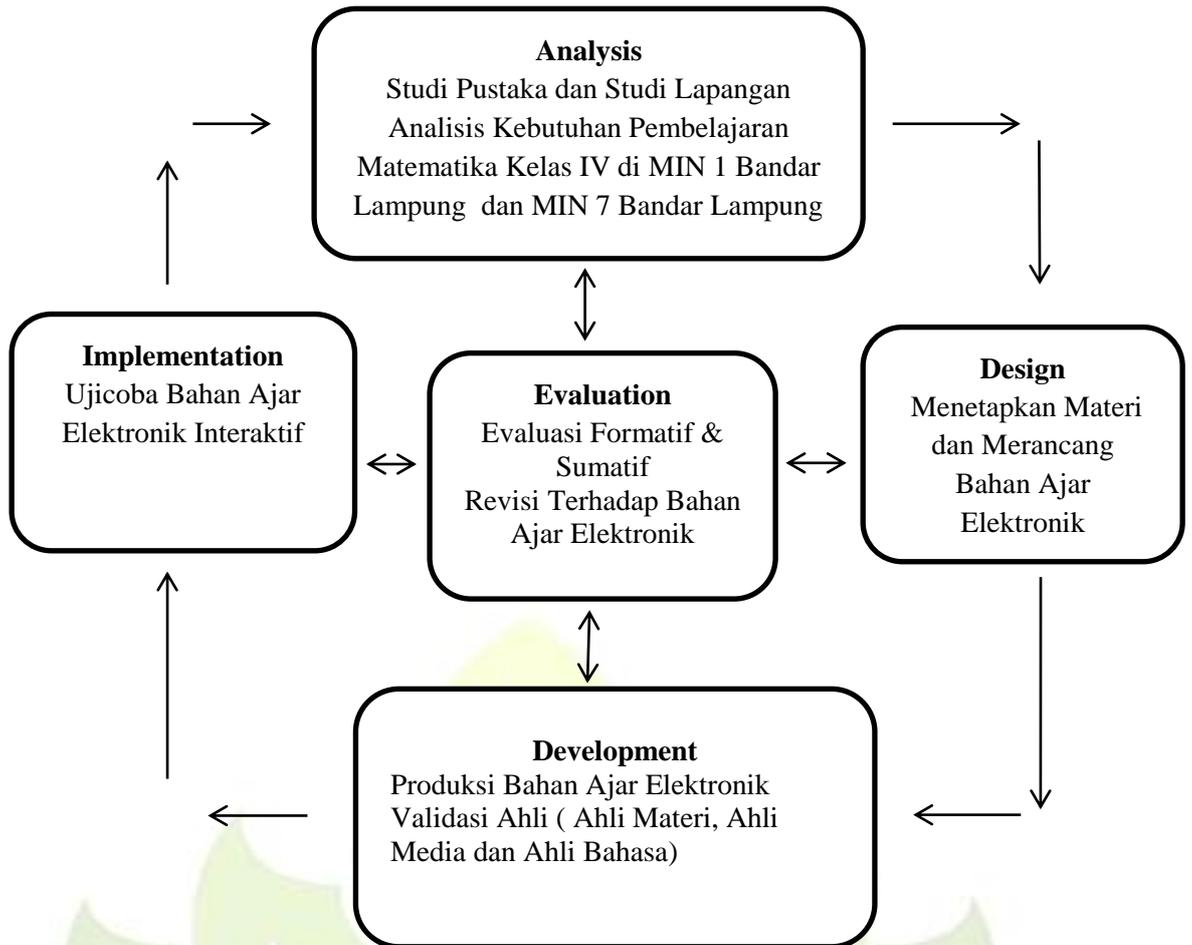
35

Dari uraian diatas pengertian matematika dapat disimpulkan bahwa matematika adalah bahasa simbol yang didefinisikan secara sistematis, antara satu konsep dan konsep lainnya saling terkait dan pembuktian objek abstrak matematika dibangun dengan penalaran deduktif dan matematika adalah ilmu yang tepat dan universal yang mendasari perkembangan teknologi modern.

### **E. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teori yang telah dikemukakan, bahan ajar merupakan komponen penting dari proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar elektronik interaktif di dalam proses pembelajaran bisa membangkitkan keinginan dan minat yang baru untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Bahan ajar elektronik interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman dan menyajikan materi secara menarik. Dalam pembelajaran di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung pada kelas IV pendidik belum pernah menggunakan bahan ajar elektronik interaktif dalam pembelajaran matematika.

Bahan ajar elektronik interaktif harus mudah digunakan dan harus menarik guna merangsang peserta didik minat dalam proses pembelajaran, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat diserap dengan baik, materi yang terkandung di dalamnya harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik mengandung banyak manfaat. Agar bahan ajar elektronik yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran dan sesuai dengan aspek-aspek bahan ajar elektronik interaktif, maka pengembangan bahan ajar ini dilakukan dengan model ADDIE, Analisis (analysis), Perancangan (design), Pengembangan (development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (evaluation). Untuk menggambarkan alur pemikiran di sini penulis dapat menggambarkan melalui kerangka berpikir sebagai berikut.



**Gambar 2.5**  
**Kerangka Berfikir**

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, Ika Parma, Rani Sofyan, and Asrul Huda, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3* (Padang: UNP Press, 2021)
- Evenda Ceria, Dkk 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva Pada Materi Kubus Dan Balok Dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu', *Science, and Technology*, 5.2 (2022), 82–094 <<http://jemst.ftk.uinjambi.ac.id/>>
- Indah Sriwahyuni, Dkk 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma', *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.3 (2019), 145–52 <<https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>>
- Nasruddin, Dkk *Pengembangan Bahan Ajar* (Padang: PT GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI, 2022)
- Rikma Fitriani Darlen, Dkk 'PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN FISIKA SMP', *Tekno-Pedagogi*, 5.1 (2022), 13–23
- Elya Siska, Nasriah, *PERENCANAAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI* (Jakarta: KENCANA, 2023)
- Halawati, F, 'Pengaruh Pembelajaran Matematika Terhadap Kemandirian Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman Kuningan*, 3.2 (2022), 131 <<https://jurnal.unisa.ac.id/index.php/jfik/article/view/239%0Ahttps://jurnal.unisa.ac.id/index.php/jfik/article/download/239/241>>
- Hamidah, Ida, 'Pembelajaran Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Pembentukan Karakter Siswa', *Journal of Teaching and Learning*, 2.1 (2023), 29–36 <<http://journals.eduped.org/index.php/inte>>
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2384–94 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>>
- Imelda uma riwu, Dkk, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Bermuatan Multimedia Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Iv Di Kabupaten Ngada', *Journal of Education Technology*, 2.2 (2019), 56–64 <<https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16182>>
- Kosasih, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021)
- Kurniawati, Fitri Erning, 'Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah', *Jurnal Penelitian*, 9.2 (2015), 367 <<https://doi.org/10.21043/jupe.v9i2.1326>>
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020)
- Latifah, Sri, and Ardini Utami, 'Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology', *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2.1 (2019), 36–45 <<https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.3924>>
- Gustin, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva*, 2023
- Miyanto, D, 'Analisis Terhadap Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 Tentang Nilai-Nilai Pendidikan Islam', *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan ...*, 5.1 (2021), 99
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling, 'Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru', *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 2021, 1088–89 <<https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>>

- Nana, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jawa Tengah: IKAPI, 2020)
- Yuliana, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva*, 2023
- Putra, Aan, and Ines Feltia Milenia, 'Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika', *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3.1 (2021), 39 <<https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>>
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa, 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12.2 (2020), 319–20
- Rahmi Ranadhani, and Dkk, *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dan Pengembangan* (tt. p: Yayasan Kita Menulis, 2020)
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020)
- Sa'adah, Risa Nur, and Wahyu, *Metode PENGEMBANGAN R&D (Research and Development)* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022)
- Sadewo, Yosua Damas, Pebria Dheni Purnasari, and Suyitno Muslim, 'Filsafat Matematika: Kedudukan, Peran, Dan Persepektif Permasalahan Dalam Pembelajaran Matematika', *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 10.01 (2022), 15 <<https://doi.org/10.35450/jip.v10i01.269>>
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, and Henny Johan, 'Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma', *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.3 (2019), 145–52 <<https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152>>
- Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Bandung: ALFABETA, 2022)
- Wahyuni, Rika, and Safrida Napitupulu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01 (2022), 335
- Weni, Arum, Ryky Mandar Sary, and Veryliana Purnamasari, 'Analisis Buku "Mari Belajar Matematika" Karya Dewi Nuharini Dan Sulis Priyanto Tahun 2017', *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4.2 (2022), 93–94 <[https://doi.org/10.30762/factor\\_m.v4i2.4129](https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4129)>
- Wibowo, Hamid sakti, *Canva Panduan Lengkap Untuk Desain Grafis Dengan Cepat Dan Mudah* (Semarang: Tiram Media, 2023)
- Xursanova Zilola Mirzaxomatovna, Dkk, 'Methods And Techniques of Teaching in Mathematics Lessons in Primary School and Their Positive and Negative Aspects', *Peerian Journal*, 5.1 (2022), 18
- Zariono, Abud, 'Jurnal Cakrawala Pendas PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), 117–27

# LAMPIRAN



**SOAL PRETEST DAN POSTEST**

Nama :  
Kelas :  
Mata Pelajaran : Matematika ( Kelipatan dan Faktor Bilangan)

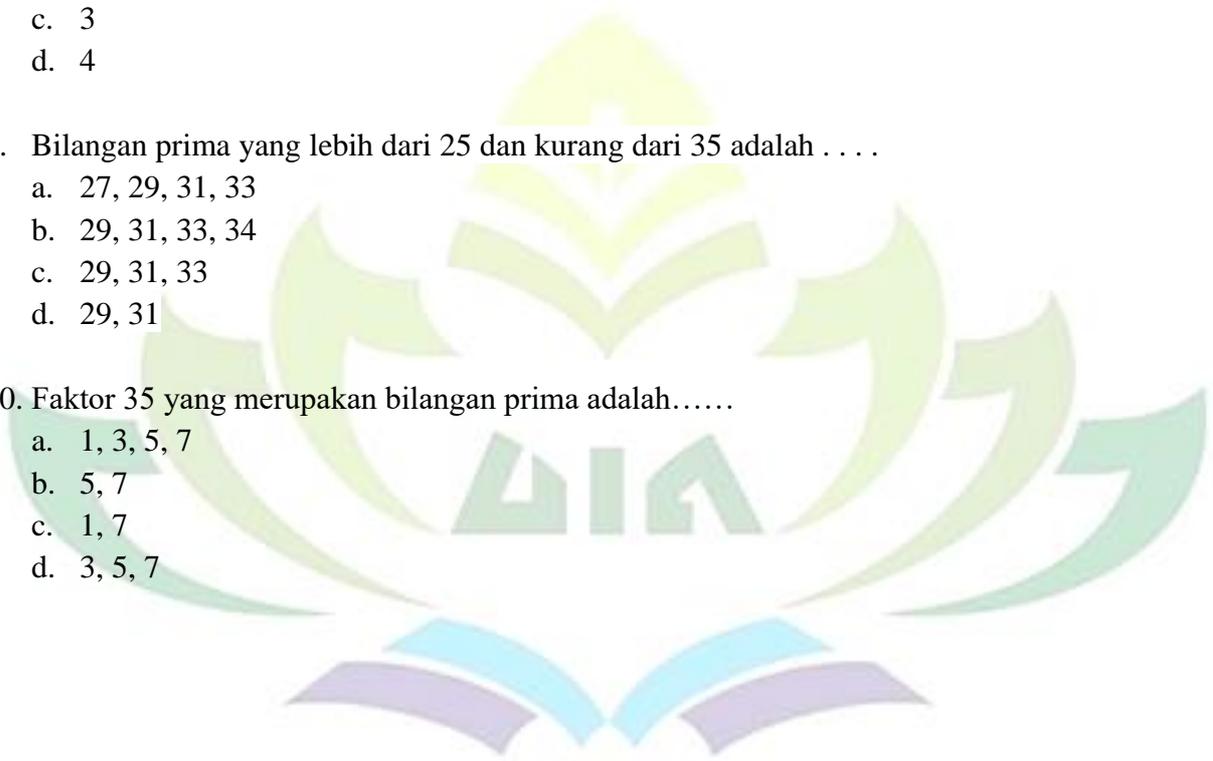
---

Petunjuk Pengerjaan :

1. Bacalah do'a sebelum mengerjakan.
2. Tulislah nama dan kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
3. Perhatikan dan bacalah dengan teliti soal yang akan Anda dikerjakan.
4. Kerjakan soal dengan jujur.
5. Periksa kembali jawaban sebelum di kumpulkan.

**SOAL PRETEST DAN POSTEST**

1. Bilangan kelipatan 4 adalah . . . .
  - a. 4, 6, 12, 16, 20, ....
  - b. 4, 8, 13, 16, 20, ...
  - c. 4, 8, 12, 16, 20, ...
  - d. 4, 8, 10, 16, 20, ..
2. Bilangan kelipatan 6 yang kurang dari 20 adalah . . . .
  - a. 6, 12, 16
  - b. 6, 12, 18
  - c. 6, 14, 16
  - d. 6, 14, 18
3. Bilangan kelipatan 3 yang kurang dari 30 dan lebih dari 10 adalah . . . .
  - a. 3, 6, 9
  - b. 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27
  - c. 12, 15, 18, 21, 24, 27
  - d. 33, 36, 39
4. Bilangan kelipatan 4 yang habis dibagi 3 adalah . . . .
  - a. 12, 15, 24
  - b. 12, 24, 36
  - c. 12, 16, 24
  - d. 12, 24, 32
5. Bilangan kelipatan 2 yang lebih dari 10 dan habis dibagi 5 adalah . . . .
  - a. 15, 20, 25
  - b. 20, 35, 30
  - c. 20, 30, 40
  - d. 25, 35, 45

6. Faktor dari bilangan 12 adalah . . . .
    - a. 1, 2, 3, 4, 6, 12
    - b. 1, 2, 3, 5, 6, 12
    - c. 1, 3, 4, 6, 8, 12
    - d. 1, 2, 3, 4, 8, 12
  
  7. Faktordari bilangan 45 adalah . . . .
    - a. 1, 3, 5, 9, 12, 45
    - b. 1, 3, 5, 9, 15, 45
    - c. 1, 3, 7, 9, 15, 45
    - d. 1, 3, 7, 9, 12, 45
  
  8. Bilangan prima mempunyai . . . faktor
    - a. 1
    - b. 2
    - c. 3
    - d. 4
  
  9. Bilangan prima yang lebih dari 25 dan kurang dari 35 adalah . . . .
    - a. 27, 29, 31, 33
    - b. 29, 31, 33, 34
    - c. 29, 31, 33
    - d. 29, 31
  
  10. Faktor 35 yang merupakan bilangan prima adalah.....
    - a. 1, 3, 5, 7
    - b. 5, 7
    - c. 1, 7
    - d. 3, 5, 7
- 

**KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST***

1. C
2. B
3. C
4. B
5. B
6. A
7. B
8. B
9. D
10. B



## SURAT TUGAS AHLI BAHASA



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260*

**SURAT TUGAS**

**Nomor: B. 143 /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23**

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

**Nama/NPM/Jurusan** : Mega Wahyuni / 1911100337/ PGMI

**Judul** : “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI”

**Menugaskan kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Erna Wati, M.Pd	Bahasa
2	Fitri Angraini, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M.Pd**  
NIP. 199110312019031011

## SURAT TUGAS AHLI MATERI



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260*

**SURAT TUGAS**

**Nomor: B. 143 /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23**

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

**Nama/NPM/Jurusan** : Mega Wahyuni / 1911100337/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI"

**Menugaskan kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Sri Purwanti Nasution, M.Pd	Materi
2	Guru :	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M.Pd**  
NIP. 199110312019031011

## SURAT TUGAS AHLI MEDIA



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0821) 783260*

### SURAT TUGAS

**Nomor: B. 143 /VALIDASI/S.P/PGMI/08/23**

- Dasar :**
1. Surat Keputusan Rektor UIN Raden Intan Lampung Nomor 634.a Tanggal 10 November tahun 2017 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung.
  2. Hasil Keputusan Rapat Jurusan PGMI Tanggal 1 Mei 2001 tentang Pembentukan Tim Validator Jurusan PGMI UIN Raden Intan Lampung.
  3. Pembuatan skripsi mahasiswa :

**Nama/NPM/Jurusan** : Mega Wahyuni / 1911100337/ PGMI  
**Judul** : "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI"

**Menugaskan kepada:**

No	Nama Validator	Keahlian
1	Suhardiansyah, M.Pd	Media
2	M. Muchsin Afriyadi, M.Pd	

Untuk melaksanakan tugas sebagai Tim Validasi Produk bagi mahasiswa tersebut di atas. Surat tugas ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk melaksanakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M.Pd**  
NIP. 199110312019031011

## BERITA ACARA



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

*Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 783260*

**BERITA ACARA VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN  
MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Terhitung dari tanggal ..... s.d ..... Agustus 2023 bertempat di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, telah dilakukan Validasi Instrumen penelitian terhadap mahasiswa berikut:

**Nama/NPM/Jurusan** : Mega Wahyuni / 1911100337/ PGMI  
**Judul** : “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI”

**Tim Validasi:**

No	Nama Validator	Keahlian	Tanda Tangan
1	Suhardiansyah, M.Pd	Media	1.
2	M. Muchsin Afriyadi, M.Pd		2.
3	Sri Purwati Nasution, M.Pd	Materi	3.
4	Guru : Yuliana Permata Sari, M.Si		4.
5	Erna Wati, M.Pd	Bahasa	5.
6	Fitri Angraini, M.Pd		6.

Bandar Lampung, 25 Agustus 2023  
Sekretaris Prodi PGMI

**Deri Firmansah, M.Pd**  
NIP. 199110312019031011

## VALIDASI AHLI MEDIA

## ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Alternative Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Ukuran Bahan Ajar</b>	1. Kesesuaian ukuran Bahan Ajar Elektronik dengan standar ISO			✓		
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi.			✓		
<b>B. Desain Cover</b>	1. Penampilan unsur tata letak pada cover irama dan kesatuan serta konsisten.			✓		
	2. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.			✓		

	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				
	a. Ukuran huruf judul		✓		
	b. Warna judul Bahan Ajar Elektronik kontras dengan warna latar belakang			✓	
	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasihuruf.				
	5. Ilustrasi Cover				
	a. Menggambarkan isi			✓	
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita.		✓		
<b>C. Desain Isi Bahan Ajar Elektronik</b>	1. Konsistensi tata letak.				
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten.			✓	
	b. Pemisahan antar paragraf jelas.			✓	
	Unsur tata letak harmonis.				
	a. Marjin proporsional.			✓	
	b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.				✓
	2. Unsur tata letak lengkap.				
	a. Judul kegiatan belajar.				✓
	3. Tata letak mempercepat halaman				
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul dan teks.			✓	
	b. Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman.			✓	
	4. Tipografi isi Bahan Ajar.				
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.			✓	
	b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, allcapital, small capital</i> ) tidak berlebihan.			✓	
	c. Lebar susunan teks normal.		✓		
	d. Spasi antar baris susunan teks normal.		✓		
	e. Spasi antar huruf normal.			✓	

5. Topografi isi Bahan Ajar memudahkan pemahaman.					
a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional			✓		
b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan		✓			
6. Ilustrasi isi.					
a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek			✓		
b. Kreatif dan dinamis		✓			

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar : - tambahkan simbol/logo matematika yg Relevan dgn materi  
 - bentuk soal disesuaikan dgn pola interaktif, gambar/angle disesuaikan

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

- Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
- Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Lingkari salah satu pilihan

#### Kriteria Interpretasi kelayakan

Skor Presentase	Skor
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

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

$$\text{Dik : } f = 72$$

$$H = 105$$

$$\text{Dit : } P : \dots ?$$

$$\text{Jawab : } P = \frac{f}{H} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{105} \times 100\%$$

$$P = 68,57\% //$$

Kriteria Interpretasi kelayakan ahli media adalah Layak

Bandar Lampung,  
Validator

2023

## VALIDASI AHLI MEDIA

## ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Alternative Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Ukuran Bahan Ajar</b>	1. Kesesuaian ukuran Bahan Ajar Elektronik dengan standar ISO					✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi.					✓
<b>B. Desain Cover</b>	1. Penampilan unsur tata letak pada cover irama dan kesatuan serta konsisten.				✓	
	2. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.					✓

	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca					
	a. Ukuran huruf judul				✓	
	b. Warna judul Bahan Ajar Elektronik kontras dengan warna latar belakang				✓	
	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasihuruf.					
	5. Ilustrasi Cover					
	a. Menggambarkan isi				✓	
	b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita.			✓		
	<b>C. Desain Isi Bahan Ajar Elektronik</b>	1. Konsistensi tata letak.				
		a. Penempatan unsur tata letak konsisten.				✓
		b. Pemisahan antar paragraf jelas.			✓	
Unsur tata letak harmonis.						
a. Margin proporsional.					✓	
b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.					✓	
2. Unsur tata letak lengkap.						
a. Judul kegiatan belajar.					✓	
3. Tata letak mempercepat halaman						
a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul dan teks.				✓		
b. Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman.					✓	
4. Tipografi isi Bahan Ajar.						
a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenishuruf.				✓		
b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, allcapital, small capital</i> ) tidak berlebihan.					✓	
c. Lebar susunan teks normal.					✓	
d. Spasi antar baris susunan teks normal.					✓	
e. Spasi antar huruf normal.					✓	

5. Topografi isi Bahan Ajar memudahkan pemahaman.					
a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				✓	
b. Bentuk akurat dan proporsional		✓			
6. Ilustrasi isi.					
a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek					
b. Kreatif dan dinamis					

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar :

Acc Layak di uji cobakan  
dgn kategori 78% Layak!

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

- Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
- Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Lingkari salah satu pilihan

Bandar Lampung,  
Validator

20  
2023

03  
Sulhardiana Syah, m.pd.

## VALIDASI AHLI MEDIA

## ANGKET VALIDASI (AHLI MEDIA)

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator Penilaian	Butir penilaian	Alternative Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Ukuran Bahan Ajar</b>	1. Kesesuaian ukuran Bahan Ajar Elektronik dengan standar ISO					✓
	2. Kesesuaian ukuran dengan materi isi.					✓
<b>B. Desain Cover</b>	1. Penampilan unsur tata letak pada cover irama dan kesatuan serta konsisten.					✓
	2. Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.					✓

	3. Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca				
	a. Ukuran huruf judul				✓
	b. Warna judul Bahan Ajar Elektronik kontras dengan warna latar belakang			✓	
	4. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasihuruf.				
	5. Ilustrasi Cover				
	a. Menggambarkan isi				✓
b. Bentuk, warna, ukuran, proporsi objek sesuai realita.			✓		
<b>C. Desain Isi Bahan Ajar Elektronik</b>	1. Konsistensi tata letak.				
	a. Penempatan unsur tata letak konsisten.			✓	
	b. Pemisahan antar paragraf jelas.			✓	
	Unsur tata letak harmonis.				
	a. Marjin proporsional.				✓
	b. Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.				✓
	2. Unsur tata letak lengkap.				
	a. Judul kegiatan belajar.			✓	
	3. Tata letak mempercepat halaman				
	a. Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul dan teks.			✓	
	b. Penempatan judul tidak mengganggu pemahaman.			✓	
	4. Tipografi isi Bahan Ajar.				
	a. Tidak menggunakan terlalu banyak jenishuruf.				✓
	b. Penggunaan variasi huruf ( <i>bold, italic, allcapital, small capital</i> ) tidak berlebihan.			✓	
	c. Lebar susunan teks normal.			✓	
	d. Spasi antar barissusunan teks normal.			✓	
e. Spasi antar hurufnormal.				✓	

	5. Topografi isi Bahan Ajar memudahkan pemahaman.				
	a. Jenjang judul-judul jelas, konsisten dan proporsional				✓
	b. Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan				✓
	6. Ilustrasi isi.				
	a. Mampu mengungkap makna/arti dari objek				✓
	b. Kreatif dan dinamis				✓

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar :

.....

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

- a. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
- c. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

**Lingkari salah satu pilihan**

Bandar Lampung, 21 -9- 2023

Validator

  
M. Muhsin Ariyadi

## VALIDASI AHLI MATERI



## ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

Judul penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
Materi Pelajaran	: Matematika
Nama Validator	: Yuliana Permata Sari, M.Si
Hari / Tanggal	: Sabtu, 23 September 2023.

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Kesesuaian materi dengan modul ajar</b>	1. Kelengkapan materi.					✓
	2. Keluasan Materi.					✓
	3. Kedalaman Materi.				✓	
<b>B. Keakuratan Materi</b>	1. Keakuratan konsep dan definisi.				✓	
	2. Keakuratan data dan fakta.					✓
	3. Keakuratan contoh.					✓
	4. Keakuratan gambar dan ilustrasi.					✓

C. Kemutakhiran Materi	1. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-sehari.					✓
D. Mendorong keingintahuan	1. Mendorong rasa ingintahu.					✓
	2. Menciptakan kemampuan bertanya.				✓	
E. Teknik Penyajian	1. Keruntutan Konsep.					✓
F. Pendukung Penyajian	1. Contoh-contoh gambar dalam setiapkegiatan belajar.					✓
G. Penyajian Pembelajaran	1. Keterlibatan pesertadidik.					✓
H. Hakekat Kontekstual	1. Keterkaitan semua materi yang diajarkandengan situasi dunia nyata siswa.				✓	
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupansehari-hari.					✓

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar :

Produk atau perangkat ajar yang dibuat sudah sangat baik

mudah dipahami dan penggunaannya. Ada baiknya lagi produk ini

dapat dibuat dalam bentuk Aplikasi yang dapat di unduh di Appstore

dan play store juga dapat betterga sama dengan Mapel Lain.

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

- ① Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Lingkari salah satu pilihan

Bandar Lampung,  
Validator

2023

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

$$P = \frac{71}{75} \times 100\%$$

$$P = 94,66\%$$

*AS.*

## VALIDASI AHLI MATERI



## ANGKET VALIDASI (AHLI MATERI)

**Judul penelitian** : Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI  
**Materi Pelajaran** : Matematika  
**Nama Validator** :  
**Hari / Tanggal** :

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Kesesuaian materi dengan modul ajar</b>	1. Kelengkapan materi.					✓
	2. Keluasan Materi.					✓
	3. Kedalaman Materi.					✓
<b>B. Keakuratan Materi</b>	1. Keakuratan konsep dan definisi.				✓	
	2. Keakuratan data dan fakta.					✓
	3. Keakuratan contoh.					✓
	4. Keakuratan gambar dan ilustrasi.					✓

<b>C. Kemutakhiran Materi</b>	1. Menggunakan contoh yang terdapat dalam kehidupan sehari-sehari.				✓	
<b>D. Mendorong keingintahuan</b>	1. Mendorong rasa ingintahu.					✓
	2. Menciptakan kemampuan bertanya.				✓	
<b>E. Teknik Penyajian</b>	1. Keruntutan Konsep.				✓	
<b>F. Pendukung Penyajian</b>	1. Contoh-contoh gambar dalam setiap kegiatan belajar.					✓
<b>G. Penyajian Pembelajaran</b>	1. Keterlibatan peserta didik.					✓
<b>H. Hakekat Kontekstual</b>	1. Keterkaitan semua materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa.				✓	
	2. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.					✓

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar :

perbaiki konsep yang masih kurang, perbaiki tata penulisan

perbaiki letak animasi, perbaiki sub judul & video

gunakan kata penghubung yang benar untuk memahami materi

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- ② Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Lingkari salah satu pilihan

Bandar Lampung,

2023

Validator



Sri Purwanti Nasution, M.Pd.

## VALIDASI AHLI BAHASA

## ANGKET VALIDASI (AHLI BAHASA)

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
2. Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

## C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Kesesuaian penulisan dan penggunaan huruf</b>	1. Kesesuaian bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).				✓	
	2. Penggunaan huruf serta tanda baca benar, jelas dan tepat.					✓
	3. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam bahan ajar elektronik ini jelas dan mudah dipahami Sesuai dengan perkembangan pemikiran peserta didik					✓
	4. Huruf yang digunakan dalam bahan ajar elektronik Ini sederhana dan mudah dibaca.					✓
	5. Bahasa yang digunakan mampu meningkatkan motivasi, interaktif dan dialogis .				✓	
<b>B. Kejelasan petunjuk dan arahan</b>	1. Istilah yang digunakan mudah dipahami.					✓
	2. Kesesuaian gambar dengan warna bervariasi menarik sehingga dapat menyampaikan pesan.				✓	
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.				✓	
	4. Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda.				✓	
	5. Kerapian jarak spasi antar bagian satu dengan yang lain.					✓

**D. Kritik dan Saran Perbaikan**

Komentar :

.....

.....

.....

**E. Kesimpulan**

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

**Lingkari salah satu pilihan****Bandar Lampung,  
Validator****2023**

.....

## SURAT TUGAS AHLI BAHASA

## ANGKET VALIDASI (AHLI BAHASA)

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
2. Gunakan indikator  
Nilai 1 = Sangat Kurang  
Nilai 2 = Kurang  
Nilai 3 = Cukup  
Nilai 4 = Baik  
Nilai 5 = Sangat Baik
3. Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

## C. Aspek Penilaian

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
<b>A. Kesesuaian penulisan dan penggunaan huruf</b>	1. Kesesuaian bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD).					✓
	2. Penggunaan huruf serta tanda baca benar, jelas dan tepat.				✓	
	3. Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam bahan ajar elektronik ini jelas dan udah dipahami Sesuai dengan perkembangan pemikiran peserta didik					✓
	4. Huruf yang digunakan dalam bahan ajar elektronik Ini sederhana dan mudah dibaca.					✓
	5. Bahasa yang digunakan mampu meningkatkan motivasi, interaktif dan dialogis .					✓
<b>B. Kejelasan petunjuk dan arahan</b>	1. Istilah yang digunakan mudah dipahami.					✓
	2. Kesesuaian gambar dengan warna bervariasi menarik sehingga dapat menyampaikan pesan.					✓
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.					✓
	4. Kalimat yang digunakan tidak mengandung arti ganda.				✓	
	5. Kerapian jarak spasi antar bagian satu dengan yang lain.					✓

**D. Kritik dan Saran Perbaikan**

Komentar :

pencetakan pada bahan ajar berbasis multimediamasih terdapat sedikit kekurangan dalam hal tanda  
baca, selanjutnya sudah logis.**E. Kesimpulan**

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
3. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

**Lingkari salah satu pilihan**

Bandar Lampung,

2023

Validator

Ernawati, M.Pd.

## ANGKET RESPON PENDIDIK 1

## ANGKET RESPON PENDIDIK

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Alternative Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Materi pembelajaran	Bahan ajar elektronik memuat materi sesuai tujuan yang ingin dicapai					✓
	Bahan ajar elektronik yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran					✓
	Bahan ajar elektronik mempermudah pendidik dalam mengajar					✓

	Bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi <i>Canva</i> sudah memenuhi kriteria sebagai Bahan ajar elektronik						✓
	Ketepatan ilustrasi dengan materi						✓
Bahan Ajar Elektronik	Bahan ajar elektronik mudah digunakan						✓
	Bahan ajar elektronik dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran						✓
	Bahan ajar elektronik memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik						✓
	Bahan ajar elektronik interaktif sangat berperan dalam pembelajaran						✓

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar :

.....

.....

.....

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

4. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
5. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
6. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

**Lingkari salah satu pilihan**

Bandar Lampung,  
Pendidik

2023

*RUS*  
.....  
Juliana, M.Si

## ANGKET RESPON PENDIDIK 2

## ANGKET RESPON PENDIDIK

<b>Judul penelitian</b>	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
<b>Materi Pelajaran</b>	: Matematika
<b>Nama Validator</b>	:
<b>Hari / Tanggal</b>	:

**A. Pengantar**

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai bahan ajar elektronik interaktif yang akan digunakan pada penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**”. Aspek penilaian Bahan Ajar Elektronik ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Pendapat, penilaian saran dan koreksi dari Bapak/Ibu Akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. atas Perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Petunjuk Pengisian**

- Berilah tanda (✓) pada kolom " nilai " sesuai penelitian terhadap Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.
- Gunakan indikator  
 Nilai 1 = Sangat Kurang  
 Nilai 2 = Kurang  
 Nilai 3 = Cukup  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 5 = Sangat Baik
- Apabila penilaian Bapak/Ibu 1 atau 2 maka berilah saran terkait hal-hal yang masih kurang mengenai Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI.

**C. Aspek Penilaian**

Indikator penilaian	Butir Penilaian	Alternative Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Materi pembelajaran	Bahan ajar elektronik memuat materi sesuai tujuan yang ingin dicapai				✓	
	Bahan ajar elektronik yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran				✓	
	Bahan ajar elektronik mempermudah pendidik dalam mengajar					✓

	Bahan ajar elektronik interaktif berbasis aplikasi <i>Canva</i> sudah memenuhi kriteria sebagai Bahan ajar elektronik					✓
	Ketepatan ilustrasi dengan materi					✓
Bahan Ajar Elektronik	Bahan ajar elektronik mudah digunakan					✓
	Bahan ajar elektronik dikembangkan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran					✓
	Bahan ajar elektronik memuat materi yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik					✓
	Bahan ajar elektronik interaktif sangat berperan dalam pembelajaran					✓

#### D. Kritik dan Saran Perbaikan

Komentar:

Bahan ajar ini sangat bermanfaat dan bisa digunakan pada peserta didik, akan tetapi kebebasan untuk mengakses dibatasi karena keterbatasan Media yang digunakan.

#### E. Kesimpulan

Bahan Ajar Elektronik ini dinyatakan :

4. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
5. Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi terlebih dahulu
6. Tidak layak diuji cobakan di lapangan

Lingkari salah satu pilihan

Bandar Lampung, 23-9-2023

Pendidik

  
Gustin Raharjati, S.Pd.

## LEMBAR VALIDASI PESERTA DIDIK

Judul penelitian : **Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada**

**Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI**

Peneliti : Mega Wahyuni

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Siswa :

Petunjuk

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap bahan ajar elektronik dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Sangat Kurang (SK)

4 : Baik (B)

2 : Kurang (K)

5 : Sangat Baik (SB)

3 : Cukup (C)

No.	Aspek	Kriteria	Nilai Pengamatan				
			1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
1	Kelayakan Isi	Saya dapat mengingat materi yang disajikan dalam bahan ajar elektronik ini					
		Materi disampaikan dalam bahan ajar elektronik ini mudah dipahami					
		Saya tidak merasa bosan belajar matematika jika belajar menggunakan bahan ajar elektronik ini					
		Saya lebih mudah memahami materi jika belajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik ini					
		Soal pada bahan ajar elektronik ini mudah dijawab					
2	Penyajian Materi	Pemilihan warna pada bahan ajar elektronik interaktif menarik					
		Bahasa mudah untuk dipahami					
		Bahan ajar elektronik interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik					

Saran :

.....  
 .....

Bandar Lampung,  
Peserta Didik

2023

.....

## **WAWANCARA GURU KELAS IV MIN 1 BANDAR LAMPUNG DAN MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

1. Sudah berapa lama ibu/bapak mengajar di MIN ?
2. Sudah berapa lama ibu/bapak mengajar di kelas IV?
3. Berapa jumlah peserta didik yang saat ini berada di kelas ibu/bapak?
4. Bagaimana cara ibu/bapak menyampaikan materi?
5. Apa kesulitan yang dialami oleh ibu/bapak saat pembelajaran berlangsung terutama pada pembelajaran Matematika?
6. Faktor apa yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?
7. Apakah siswa cenderung aktif pada saat pembelajaran Matematika?
8. Apa kesulitan yang dialami oleh siswa pada saat pembelajaran Matematika berlangsung?
9. Faktor apa yang menyebabkan kesulitan pada siswa tersebut?
10. Bahan ajar apa saja yang ibu/bapak ketahui?
11. Apa bahan ajar yang sering ibu/bapak gunakan pada saat proses pembelajaran terutama pada pembelajaran Matematika?
12. Saat ulangan berlangsung apakah nilai siswa bagus?
13. Untuk pembelajaran Matematika, menurut ibu/bapak bagaimana hasil belajar siswa?
14. Apakah ibu/bapak mengetahui tentang bahan ajar elektronik?
15. Apakah ibu/bapak pernah menggunakan bahan ajar elektronik pada pembelajaran matematika?
16. Apakah dalam pembuatan seperti media pembelajaran, bahan ajar elektronik atau yang lainnya ibu pernah menggunakan aplikasi seperti berbasis aplikasi Canva?
17. Jika pernah, apakah dilanjutkan sampai sekarang? Jika tidak kenapa?

## Surat Izin Pra Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887 ; email.humas@radenintan.ac.id  
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-17.033/Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Bandar Lampung, 19 Desember 2022  
 Lampiran : 1 (Satu)  
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.  
 Kepala MIN 1 Bandar Lampung  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama	: Mega Wahyuni
NPM	: 1911100337
Semester	: VII (Tujuh)
Fakultas/Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 1 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

An. Dekan  
 Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S. Ag, M. Ag  
 NIP. 197306022001121001

Tembusan: .....



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887 ; email. humas@radenintan.ac.id  
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B-1908 /Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Bandar Lampung, 19 Desember 2022  
 Lampiran : 1 (Satu)  
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth.  
 Kepala MIN 7 Bandar Lampung  
 di-  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama	: Mega Wahyuni
NPM	: 1911100337
Semester	: VII (Tujuh)
Fakultas/Program Studi	: Tarbiyah dan Keguruan /Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di MIN 7 Bandar Lampung. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

An. Dekan  
 Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Deden Makbuloh, S. Ag, M.Ag  
 NIP. 197305032001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kassubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Mahasiswa/i Yang Bersangkutan

## Surat Balasan Pra Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. Sidodadi Kec. Kedaton Bandar Lampung  
NSM : 111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minbandarlampung1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

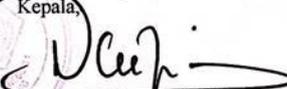
Nomor : B-009/Mi.08.01/TL.03/01/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Izin Melaksanakan Pra Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Nomor B-17.036/Un.16/DT/PP.009.7/12/2022 Tanggal 19 Desember 2022 menerangkan bahwa :

Nama : Mega Wahyuni  
NPM : 1911100337  
Semester/T.A : VII (Tujuh)  
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI

Telah diberikan izin pra penelitian yang akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan proposal Skripsi.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 19 Januari 2023  
Kepala,  
  
Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I  
NIP. 197212251994032003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**  
 Jalan Pulau Buton Gang Gunung Kanclil Nomor 68 Jagabaya II Way Hallm Bandar Lampung 35132  
 Telepon (0721) 782829  
 e-mail: mlnjagabaya2@yahoo.co.id mlnjagabaya2@kemonag.go.id

Nomor : B-35/MI.08.07/TL.00./1/2023  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Perihal : Pemberian Izin Pra Penelitian

20 Januari 2023

Kepada Yth.  
 Dekan Fakultas Tarbiyah  
 UIN Raden Intan Lampung  
 Jl. Endro Suratmin Sukarame I  
 Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-17.038/Un.16/DT.009.7/12/2022 Tanggal 19 Desember 2022 perihal Permohonan Mengadakan Pra Penelitian, pada mahasiswa yang bernama :

Nama : Mega Wahyuni  
 NPM : 1911100337  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Program Studi : PGMI

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan pra penelitian di MIN 7 Bandar Lampung tanggal 19 Januari 2023

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Kepala,  
  
 Agustomi

## PRA PENELITIAN



**Foto bersama Kepala Sekolah  
MIN 1 Bandar Lampung**



**Foto bersama wali kelas IV B  
MIN 7 Bandar Lampung**



**Foto bersama wali kelas IV C  
MIN 1 Bandar Lampung**



**Suasana di kelas pada saat Observasi  
MIN 7 Bandar Lampung**



**Suasana di kelas pada saat Observasi  
MIN 7 Bandar Lampung**

## SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURURAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B.10560 Un.16/DT/PP.009.7/09/2023  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Mengadakan Penelitian

Bandar Lampung, September 2023

Kepada Yth.

Kepala Sekolah MIN 1 Bandar Lampung  
 Kepala Sekolah MIN 7 Bandar Lampung  
 di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Mega Wahyuni  
 NPM : 1911100337  
 Semester/T.A : IX (Sembilan)  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI

Akan mengadakan penelitian di MIN 1 Bandar Lampung dan MIN 7 Bandar Lampung,, Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai tanggal 8 September 2023 sampai dengan selesai.

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Diana, M.Pd.  
 NPM 1911100337

Tembusan :

1. Wakil Dekan Bidang Akademik;
2. Kajur/Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Kabag TU FTK;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

## BALASAN SURAT PENELITIAN MIN 7 BANDAR LAMPUNG



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**  
 Jalan Pulau Buton Gang Gunung Kancil Nomor 68 Jagabaya II Way Halim Bandar Lampung 35132  
 Telepon (0721) 782929  
 e-mail: minjagabaya2@yahoo.co.id minjagabaya2@kemenag.go.id

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: B-162/MI.08.07/TL.00./10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. Agustami, S.Pd.I  
 NIP : 197208221997031003  
 Pangkat/Gol : Pembina / IV a  
 Jabatan : Kepala MIN 7 Bandar Lampung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Lampung :

Nama : Mega Wahyuni  
 NPM : 1911100337  
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
 Program Studi : PGMI  
 Semester : IX (Sembilan)

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyusun Skripsi/Tugas Akhir, dengan judul: **"Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SD/MI"** pada tanggal 26 s.d 27 September 2023.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 07 Oktober 2023  
 Kepala  
  
 H. Agustami, S.Pd.I  
 NIP. 197208221997031003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7 BANDAR LAMPUNG**  
 Jalan Pulau Buton Gang Gunung Kancil Nomor 68 Jagabaya II Way Halim Bandar Lampung 35132  
 Telepon (0721) 782929  
 e-mail: minjagabaya2@yahoo.co.id minjagabaya2@kemenag.go.id

Nomor : B-161/MI.08.07/TL.00/10/2023  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Perihal : Pemberian Izin Penelitian

07 Oktober 2023

Kepada Yth.  
 Dekan Fakultas Tarbiyah  
 UIN Raden Intan Lampung  
 Jl. Endro Suratmin Sukarame I  
 Bandar Lampung

Assalamualaikum Wr. Wb.

Berdasarkan Surat Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Nomor : B-10568/Un.16/DT/PP.009.7/9/2023 Tanggal 05 September 2023 perihal Izin Penelitian, pada mahasiswa yang bernama :

Nama	: Mega Wahyuni
NPM	: 1911100337
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	: PGMI

Dengan ini memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di MIN 7 Bandar Lampung tanggal 26 s.d 27 September 2023.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.



## BALASAN SURAT PENELITIAN MIN 1 BANDAR LAMPUNG



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA BANDAR LAMPUNG  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1**

Jl. Teuku Umar/Gajah No. 2 Kel. SidodadiKec. Kedaton Bandar Lampung  
NSM : 1111118710001 Telp (0721) 786362 Email : minbandarlampung1@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : B-170/Mi.08.01/PP.00.1/10/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung. Berdasarkan Surat Permohonan Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Nomor B-10568/Un.16/DT/PP.009.7/09/2023 Tanggal September 2023 menerangkan bahwa :

Nama : MEGA WAHYUNI  
NPM : 1911100337  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melakukan penelitian sebagai salah satu syarat untuk menyusun Skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV MI/SD".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bandar Lampung, 11 Oktober 2023

Kepala,

*Desi Deria Herawati, S.Ag, M.Pd.I*  
NIP. 197212251994032003

**PENELITIAN****PRETEST KELOMPOK KECIL MIN 7 BANDAR LAMPUNG****POSTTEST KELOMPOK KECIL MIN 7 BANDAR LAMPUNG**

**PENGENALAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK  
KELOMPOK KECIL MIN 7 BANDAR LAMPUNG**



**PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK  
KELOMPOK KECIL MIN 7 BANDAR LAMPUNG**





**PRETEST KELOMPOK BESAR MIN 1 BANDAR LAMPUNG****POSTTEST KELOMPOK BESAR MIN 1 BANDAR LAMPUNG****PENGENALAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK  
KELOMPOK BESAR MIN 1 BANDAR LAMPUNG**



**PROSES PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK  
KELOMPOK BESAR MIN 1 BANDAR LAMPUNG**







### PENGISIIAN ANGKET RESPON PESERTA DIDIK



HASIL TURNITIN



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
 Telp. (0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-2494/Un.16 / P1 /KT/X/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
 NIP : 197308291998031003  
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
 Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI  
 CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD/MI**  
 Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
MEGA WAHYUNI	1911100337	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek tingkat kemiripan sebesar **17%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 24 Oktober 2023  
 Kepala Pusat Perpustakaan



**Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I**  
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository Perpustakaan.
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD/MI

### ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b>	<b>16%</b>	<b>3%</b>	<b>9%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<a href="https://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<b>5%</b>
<b>3</b>	<a href="https://repository.iainbengkulu.ac.id">repository.iainbengkulu.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>4</b>	<a href="https://repository.uinbanten.ac.id">repository.uinbanten.ac.id</a> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<b>1%</b>
<b>6</b>	Aldo Pramana Putra, Endie Riyoko, Ali Fakhruddin. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Hots Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD", Indonesian Research Journal On Education, 2023 Publication	<b>&lt;1%</b>

[journal.uny.ac.id](https://journal.uny.ac.id)