

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI
PENJUMLAHAN KELAS 1 SD NEGERI 29 SUNGAI NIPAH**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*

**Oleh
ANNISA WARDA
NPM. 2110013411056**



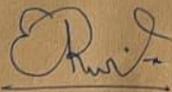
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Annisa Warda
NPM : 2110013411056
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan
Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi
Penjumlahan Kelas 1 SD Negeri 29 Sungai Nipah

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd

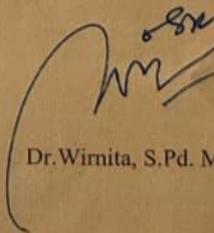
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

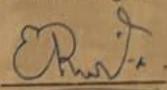
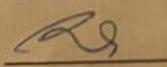
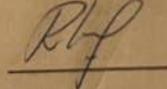


Dr. Wirmita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

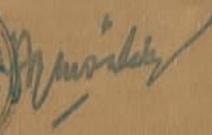
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Tiga** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa : Annisa Warda
NPM : 2110013411056
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Penjumlahan Kelas 1 SD Negeri 29 Sungai Nipah

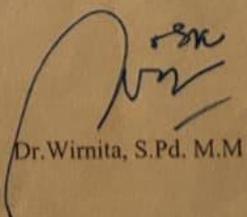
Nama	Tanda Tangan
1. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd	
2. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd	
3. Dr. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi


Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Warda
NPM : 2110013411056
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Penjumlahan Kelas I SD Negeri 29 Sungai Nipah

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Penjumlahan Kelas I SD Negeri 29 Sungai Nipah” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan pemilisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Agustus 2025

Saya yang menyatakan



ANNISA WARDA

**B PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI
PENJUMLAHAN
KELAS 1 SD NEGERI 29 SUNGAI NIPAH**

Annisa Warda¹, Arlina Yuza¹

**¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: annisawarda888@gmail.com**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi Canva yang berorientasi kearifan lokal pada materi penjumlahan untuk siswa kelas I SD Negeri 29 Sungai Nipah. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D) melalui tahapan 3-D (*Define, Design, dan Develop*), tanpa tahap *Disseminate* karena keterbatasan waktu. Tahap *Define* mencakup analisis kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik. Tahap *Design* melibatkan perancangan media interaktif Canva melalui *storyboard*. Tahap *Develop* difokuskan pada uji validasi dan uji praktikalitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat baik. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 90,62% (sangat valid), sedangkan validasi oleh ahli desain mencapai 83,33% (sangat valid), dengan rata-rata keseluruhan 87,5% (sangat valid). Pada uji praktikalitas, instrumen diuji oleh satu guru dan 16 peserta didik kelas I. Data diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik. Hasilnya, praktikalitas dari guru mencapai 95,83% (sangat praktis), dan dari peserta didik 92,44% (sangat praktis), dengan rata-rata keseluruhan 94,13% (sangat praktis). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang berorientasi kearifan lokal memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan bagi peserta didik kelas I di Sekolah Dasar

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, Kearifan Lokal, Matematika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Penjumlahan Kelas 1 SD Negeri 29 Sungai Nipah”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing.
2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd sebagai Penguji I.
3. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si. sebagai penguji II dan validator materi pembelajaran matematika materi penjumlahan aspek materi
4. Bapak Ashabul Khairi, S.Kom, M.Kom sebagai validator Media Canva aspek desain.
5. Ibu Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Bapak Dr. Erwinsyah Satria, M.Si, M.Pd. Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu Dr. Yetty Morelent, M. Hum. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
8. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd. Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
9. Ibu Zulmarni, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 29 Sungai Nipah.
10. Ibu Marnis selaku Guru Kelas I SD Negeri 29 Sungai Nipah.

11. Peserta didik kelas I SD Negeri 29 Sungai Nipah sehingga media ini dapat digunakan dalam penelitian dengan baik dan tepat pada waktunya.
12. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang sudah banyak memberikan ilmu dan bimbingannya selama perkuliahan.
13. Orang Tua, saudara, dan keluarga besar yang selalu mendoakan, memberi semangat dan masukan dalam proses pengerjaan skripsi sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.
14. Sahabat seperjuangan yang memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua bantuan dan bimbingan yang Bapak dan Ibu serta rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah Subhanahu wa ta'ala. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Padang, September 2025

Annisa Warda

NPM. 2110013411056

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Media pembelajaran.....	11
2. Media Interaktif.....	12
3. Kearifan Lokal.....	13
4. Canva.....	15
4. Penjumlahan.....	19
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual.....	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	25
C. Uji Coba Produk.....	31

1.Subjek Uji Coba	31
2. Jenis Data	31
3.Instrumen Pengumpulan Data	31
4.Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Pengembangan	36
1. Penyajian Data Uji Coba	36
2. Hasil Analisis Data	43
3. Revisi Produk	48
B. Pembahasan.....	52
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Daftar Nama Dosen Validator Media	30
2. Daftar Nama Guru Praktikalitas Media	30
3. Skala Penilaian untuk Lembar Validitas dan Praktikalitas	33
4. Kriteria Penilaian Validitas	34
5. Kriteria Penilaian Praktikalitas	35
6. Saran-saran Validator	42
7. Hasil Analisis Validitas Media Aspek Materi.....	44
8. Hasil Analisis Validitas Media Aspek Desain.....	45
9. Rekapitulasi Hasil Validasi Media Oleh Validator	45
10. Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Guru.....	46
11. Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Siswa.....	47
12. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Media Oleh Guru dan Siswa	48
13. Revisi Produk.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Benda konkrit.....	4
2. Buku Mata Pelajaran Matematika.....	19
3. Tampilan <i>Story Board</i>	27
4. Gambar Perencanaan Canva	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Kisi-kisi Lembar Validitas Ahli Materi.....	61
II. Hasil Angket Validasi Media oleh Validator Ahli Materi	62
III. Hasil Lembar Validasi Media oleh Ahli Materi.....	65
IV. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Ahli Desain.....	67
V. Hasil Angket Validasi Media oleh Validator Ahli Desain.....	68
VI. Hasil Lembar Validasi Media oleh Validator Desain.....	71
VII. Rekapitulasi Hasil Analisis Validitas Media oleh Dosen.....	73
VIII. Modul Ajar	74
IX. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media oleh Guru.....	79
X. Hasil Angket Praktikalitas Media oleh Guru	80
XI. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Guru	82
XII. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Media oleh Peserta didik.....	84
XIII. Hasil Lembar Praktikalitas Media oleh Peserta Didik.....	85
XIV. Lembar Hasil Praktikalitas Respon Siswa.....	91
XV. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Media oleh Guru dan Peserta Didik.....	94
XVI. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	95
XVII. Surat permohonan Izin penelitian Kesbangpol.....	96
XVIII. Dokumentasi Penelitian.....	97
XIX. Surat Telah Selesai Penelitian	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Pristiwanti et al. (2022:7912) Pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran keahlian khusus, tetapi juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam, yaitu pemberian pendidikan tentang usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk mendukung pengembangan potensi tersebut melalui pendekatan yang kreatif dan inovatif. Menurut Hasan et al. (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran sebagai alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Fadilah et al. (2023:4).

Pendapat para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa, dengan tujuan memotivasi dan membantu siswa memahami proses pembelajaran secara bermakna. Media ini dapat berupa alat atau teknologi yang mendukung pembelajaran agar lebih efektif dan optimal, tidak terbatas pada buku dan papan tulis.

Menurut Hasiana, Affrida, dan Insani (2022:26) Media interaktif secara umum adalah alat yang membantu proses pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi peserta didik baik dari segi kemampuan, perhatian, pikiran maupun perasaan. Media interaktif dalam proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi dan audio. Diharapkan bahwa penggunaan media interaktif digital ini akan membantu siswa menjadi lebih termotivasi, mengeksplorasi, dan memahami topik yang diajarkan oleh guru. Putri et al. (2022:369)

Media pembelajaran interaktif yang dapat diwujudkan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi desain digital, salah satunya Canva. Menurut A. Putri, Arrasuli, dan Adelia (2022:316) media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat di desain sendiri oleh guru dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks. Canva berperan sangat penting sebagai media pembelajaran yang melibatkan pembuatan desain atau lembar kerja yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template, dan penomoran halaman untuk mendorong inovasi serta kreativitas. Syahrir et al., (2023:739)

Aplikasi Canva menjadi pilihan yang relevan karena kemampuannya menyediakan berbagai fitur desain yang kreatif, mudah diakses, dan fleksibel untuk digunakan. Namun, media pembelajaran yang tersedia sering kali kurang mengakomodasi nilai-nilai lokal yang penting untuk ditanamkan sejak dini kepada peserta didik. Menurut Akmal, (2021:7) Kearifan lokal dapat dipahami sebagai gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.

Seiring dengan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi penjumlahan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penjumlahan berasal dari kata sum yang berarti banyak (bilangan atau benda yang digabungkan). Pengertian penjumlahan adalah prosedur, metode, dan penjumlahan. Total dimaksudkan untuk menggabungkan dua komponen terpisah. Hasanah et al., (2022:94).

Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggabungkan media interaktif dengan kearifan lokal sangat bagus saat proses pembelajaran. Menurut Pembelajaran yang berorientasi kearifan lokal masih kurang digunakan di sekolah dasar. Media pembelajaran harus memasukkan kearifan lokal dalam pengajarannya, khususnya di sekolah dasar. Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk membuat materi lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dengan mengaitkan pelajaran dengan nilai-nilai dan praktik budaya yang ada di sekitar mereka, siswa tidak hanya dapat memahami konsep yang diajarkan, tetapi juga merasakan keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini mendorong mereka untuk lebih mengenal dan menghargai budaya mereka sendiri, sekaligus

membangun identitas yang kuat. Selain itu, pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat melibatkan komunitas setempat, memperkuat hubungan antara sekolah dan masyarakat, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan karakter dan kreativitas melalui pelestarian budaya yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 04 November 2024 dan 20 Januari 2025 di SDN 29 Sungai Nipah, pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan kelas I, Guru cenderung menggunakan papan tulis, buku cetak dan benda konkrit sebagai media utama. Hal ini menyebabkan sebagian peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami konsep penjumlahan dengan baik. Dikarenakan peserta didik masih kelas rendah yaitu kelas I dimana peserta didik masih belum bisa fokus dengan pembelajaran yang diberikan. Media konkrit yang digunakan guru seperti papan tulis, buku, balok-balok. Seperti penggunaan balok-balok guru akan bertanya kepada peserta didik berapa buah balok yang dipegang oleh guru.



Gambar 1. Benda Konkrit

Selain itu, integrasi kearifan lokal belum terlihat dalam media pembelajaran yang digunakan, padahal pengenalan budaya lokal dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga mendukung pengembangan sikap dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

Fakta-fakta tersebut diperkuat dengan dilakukannya wawancara pada tanggal 4 November 2024 dan 20 Januari 2025 dengan ibu Marnis, S.Pd sebagai guru kelas I. Menurut ibu Marnis mata pelajaran matematika khususnya materi penjumlahan peserta didik masih sulit dalam menjumlahkan angka dan juga peserta didik yang masih sulit untuk fokus saat pembelajaran. Beliau dalam pembelajaran menggunakan modul ajar dan dibantu dengan buku cetak lalu mempraktekannya dengan papan tulis dan benda atau media konkrit. Ibu Marnis juga mengatakan bahwa belum pernah menggunakan media interaktif Canva.

Canva dipilih karena memiliki berbagai keunggulan dibandingkan media konvensional. Media ini mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif melalui gambar, ilustrasi, dan animasi yang mudah dipahami siswa, sehingga dapat mengurangi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, Canva mudah digunakan oleh guru, serta memberikan fleksibilitas untuk mengintegrasikan unsur kearifan lokal Pesisir Selatan, seperti tarian, makanan tradisional ke dalam materi pembelajaran penjumlahan. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar berhitung secara abstrak, tetapi juga mengaitkannya dengan kehidupan nyata di lingkungan sekitarnya. Keunggulan lain dari media Canva adalah sifatnya yang dinamis, berbeda dengan media cetak yang statis, sehingga lebih relevan dengan tuntutan pembelajaran

abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi. Penggunaan media interaktif berbasis Canva dianggap lebih unggul dan tepat sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa pada materi penjumlahan.

Oleh karena itu dengan menggunakan media interaktif Canva dengan memanfaatkan elemen kearifan lokal, seperti tari tradisional, makanan khas daerah atau perhitungan berbasis aktivitas lokal contoh: menghitung banyak makanan khas daerah Pesisir selatan. Implementasi media yang dikembangkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Integrasi teknologi dan kearifan lokal melalui aplikasi Canva dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 29 Sungai Nipah, terutama pada materi penjumlahan kelas I. Media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru belum bervariasi terutama yang berbasis IT
2. Peserta didik mengalami kesulitan dalam penjumlahan karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan
3. Guru belum pernah mengintegrasikan kearifan lokal dan mengkolaborasi media pembelajaran menggunakan media interaktif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian yang dilakukan ini terarah maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Pengembangan Media Interaktif Berorientasi Kearifan Lokal dengan Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Penjumlahan Kelas I Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Canva materi penjumlahan Matematika untuk kelas I sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Canva materi penjumlahan Matematika untuk kelas I sekolah dasar yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan matematika untuk kelas I sekolah dasar, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria valid sesuai standar pengembangan media pendidikan.
2. Untuk Mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi penjumlahan matematika untuk kelas I sekolah dasar yang memenuhi kriteria praktis berdasarkan evaluasi dari pengguna, seperti guru dan peserta didik, dalam

penerapan di pembelajaran.

F. Manfaat Pengembangan

Dalam pengembangan ini, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga akan memberikan suatu referensi dalam rangka perbaikan ke arah yang lebih baik di masa yang akan datang. Adapun manfaat dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Manfaat yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teori, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Ada beberapa contoh manfaat Teoritis yaitu :

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital, khususnya menggunakan Canva, sebagai alternatif media pembelajaran inovatif
2. Mendukung konsep pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai pendekatan yang kontekstual dan relevan dalam pendidikan dasar
3. Memperkaya kajian dalam bidang pengembangan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa, seperti penjumlahan

Manfaat Praktis

Manfaat Praktis Kegunaan nyata dan kontribusi yang dapat diaplikasikan secara langsung dari hasil penelitian Ada beberapa contoh manfaat Praktis yaitu :

1. Bagi Peserta Didik

Dapat memicu ketertarikan dan motivasi peserta didik terhadap

pembelajaran matematika terutama pada materi penjumlahan dengan menggunakan teknologi dan kearifan lokal

2. Bagi Pendidik

- a. Pendidik memiliki akses ke sumber pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
- b. Pendidik dapat lebih mudah mengevaluasi pemahaman siswa melalui interaksi yang terjadi dalam media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.
- b. Menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi penjumlahan yang selain dapat meningkatkan kemampuan peserta didik juga dapat mengetahui apa saja kearifan lokal
- c. Sekolah yang menerapkan metode pembelajaran inovatif dan berorientasi pada kearifan lokal dapat meningkatkan reputasinya di mata masyarakat.
- d. lokal dapat meningkatkan reputasinya di mata masyarakat.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman bagi peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik yang profesional dan memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran matematika melalui aplikasi Canva dan juga dapat meningkatkan kesadaran tentang pentingnya integrasi kearifan lokal dalam pendidikan.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif Canva berbasis kearifan lokal kelas 1 SDN 29 Sungai Nipah memiliki beberapa spesifikasi.

Spesifikasi produk tersebut yaitu :

1. Materi pembelajaran kelas 1 SD, yaitu penjumlahan
2. Media yang dibuat dengan berorientasi pada kearifan lokal
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada pembelajaran yang akan diajarkan
4. Media pembelajaran berupa media interaktif menggunakan canva, memiliki banyak fitur yang menarik diharapkan media interaktif canva bisa membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran matematika
5. Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa slide yaitu : (1) Cover yang berisi judul, kelas dan nama sekolah. (2) Menu utama berisi arahan petunjuk, CP (Capain Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran), Materi dan kuis. Petunjuk menggunakan simbol-simbol yang memudahkan saat menggunakan media. CP dan TP untuk arahan berjalannya pembelajran, Materi yang berisi penjumlahan dan kearifan lokal beserta contoh soal, kuis yang berisi penjumlahan yang berbasis kearifan lokal seperti menjumlahkan makanan tradisional, kain tradisional, budaya dll.

Produk ini diharapkan menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan, berbasis budaya, dan meningkatkan pemahaman peserta didik kelas I SD terhadap konsep penjumlahan.

