

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA MATERI LITERASI DAN
NUMERASI RUMAH LIMAS PADA FASE B**

SKRIPSI

Oleh

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM : 06131182025003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA MATERI LITERASI DAN
NUMERASI RUMAH LIMAS PADA FASE B**

SKRIPSI

Oleh

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM : 06131182025003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana

Menyetujui,

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA MATERI LITERASI DAN
NUMERASI RUMAH LIMAS PADA FASE B**

SKRIPSI

Oleh

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM : 06131182025003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

Pembimbing



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

Ketua Jurusan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.

NIP. 195901011986032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA MATERI LITERASI DAN
NUMERASI RUMAH LIMAS PADA FASE B**

SKRIPSI

Oleh

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM : 06131182025003

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diajukan dan lulus pada:

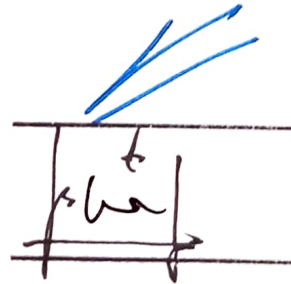
Hari : Kamis

Tanggal : 26 Oktober 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

2. Anggota : **Bunda Harini, S.Pd., M.Pd.**



Indralaya, November 2023

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM : 06131182025003

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Materi Literasi dan Numerasi Rumah Limas Pada Fase B” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 26 Oktober 2023

Yang membuat pernyataan



Ayu Fitriyanti Syawaliyah

NIM. 06131182025003

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT yang telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalananku dari SD hingga kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT, segenap perjuangan dan ikhtiar serta do'a skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Muhammad Ladis Mi'raj, S.Pd. dan Ibu Nurmawati yang selalu memberikan dukungan dari berdo'a, materi, mendukung pendidikanku, mendengarkan keluh kesah. Semoga ilmu ini menjadi pintu utama dalam menjemput masa depanku yang terhormat dan membuat papa dan mama bangga dengan putrinya.
2. Kedua adikku, Muhammad Alvinur Rahmat dan Gladis Musyayyadah yang telah menghiburku walaupun itu tanpa sadar, temanku bercerita, saling menolong dan saling memotivasi.
3. Bakdeh dan makdeh, H. Aminuddin dan Hj. Misnariah membantu mendidikku, mengantar dan menjemputku dulu sekolah, semua kenangan bersama kalian, mulai kini semogaku dapat membanggakan bakdeh dan makdeh disana.
4. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku dosen pembimbing saya dan Koordinator Program Studi PGSD yang selalu memberi saran, memotivasi, membimbing pada penyusunan skripsi maupun kegiatan diperkuliahan, serta kemudahan dalam pengurusan administrasi diperkuliahan.
5. Seluruh dosen-dosen PGSD yang saya banggakan telah banyak membantuku terus belajar, memberi saran, memotivasi dan lain-lain didalam perkuliahan.
6. Seluruh keluarga besar SD Plus IGM Palembang, kepala sekolah, wakil kepala sekolah, seluruh staf, guru-guru, dan lain-lain, ibu Fera Yuliana

Dewi, M.Hum. sebagai perwakilan guru kelas 4 yang telah banyak membantu saya khususnya dalam proses penelitian serta seluruh peserta didik kelas 4A yang telah membantu sehingga data pada skripsi ini dapat terkumpul.

7. Teman-teman terbaikku yaitu tim sumbu pendek, yang sudah bersedia mendengarkan keluh kesahku, membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas pada mata kuliah, saling menghibur, tetap memikirkan perasaan orang lain, berkomunikasi dengan tidak egois walaupun semua itu tentu dengan berapi-api. Setiap orang berkata kuliah tidak seasyik SMA tetapi saya bersyukur semua itu tidak terjadi pada saya dan Allah sangat baik mempertemukan saya kepada kesebelasan orang ini.
8. Seluruh teman-teman PGSD 2020 Universitas Sriwijaya, walaupun waktu kuliah kebanyakan daring tetapi telah banyak membantu dan memotivasi saya lebih kreatif.
9. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang selalu saya banggakan.
10. Nadia Lubis, Fatima Aurelia Putri, Kurnia Dwi Utami dan Nurekeheni Viola Rahmi teman-teman PGSD 2020 PKM di SDN 29 Lahat.
11. Segenap tim panitia kuliah umum, Fatima Aurelia Putri, Nadia Lubis, Kurnia Dwi Utami, Deden Nur Fatahillah dan Aden Nopriyan Deni.
12. Alya, Yudha dan Adel teman-teman dekatku SMA, walaupun cerita kita sudah banyak berbeda saat kuliah tetapi kalian tetaplah menghibur disaat tidak diduga-duga.
13. Terakhir, kepada diriku sendiri, semua yang ada diperjalanan hidupku tidak dapatku deskripsikan selain berterima kasih sebanyak-banyaknya.

MOTTO

“BE THE BEST VERSION OF YOURSELF”

PRAKARTA

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Materi Literasi dan Numerasi Rumah Limas Pada Fase B” disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan. Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga terhadap anggota penguji yaitu ibu Bunda Harini, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Kemudian penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, orang tua penulis dan seluruh orang yang terlibat dalam memberikan bantuan, bimbingan serta dukungan selama dalam kegiatan perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat lebih bermanfaat untuk pembelajaran dalam bidang studi Sekolah Dasar dan dalam pengembangan teknologi, ilmu pengetahuan serta seni.

Palembang, 26 Oktober 2023

Penulis



Ayu Fitriyanti Syawalayah

NIM. 06131182025003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKARTA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Pengembangan.....	6

2.1.1	Pengertian Penelitian dan Pengembangan	6
2.1.2	Karakteristik Penelitian Pengembangan	7
2.1.3	Macam-Macam Model Penelitian Pengembangan	7
2.1.3.1	Model Pengembangan 4D (<i>four-d</i>)	7
2.1.3.2	Model Pengembangan Rowntree	8
2.1.3.3	Model Pengembangan ADDIE	9
2.2	Media Pembelajaran	10
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	10
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	11
2.2.3	Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2.4	Prinsip Media Pembelajaran	13
2.2.5	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
2.3	Aplikasi Canva.....	15
2.3.1	Pengertian Aplikasi Canva	15
2.3.2	Kelebihan Aplikasi Canva	16
2.3.3	Kekurangan Aplikasi Canva	16
2.4	Literasi dan Numerasi.....	16
2.4.1	Pengertian Literasi dan Numerasi.....	16
2.4.2	Pengertian Literasi	17
2.4.3	Macam-macam Literasi	18
2.4.4	Pengertian Numerasi.....	18
2.5	Rumah Limas.....	19
2.6	Kurikulum Merdeka.....	21
2.6.1	Pengertian Kurikulum.....	21
2.6.2	Pengertian Kurikulum Merdeka.....	22
2.6.3	Konsep Kurikulum Merdeka	22
2.6.4	Kelebihan Kurikulum Merdeka	23
2.6.5	Komponen Utama Kurikulum Merdeka	24
2.6.6	Struktur Kurikulum Merdeka.....	24
2.6.7	Profil Pelajar Pancasila	26
2.7	Penelitian Relavan	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Subjek Penelitian	30
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.4 Prosedur Penelitian	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	34
3.5.1 Observasi	34
3.5.2 Wawancara	34
3.5.3 Lembar Validasi	35
3.5.4 Angket	35
3.5.5 Dokumentasi	36
3.6 Instrumen Penelitian	36
3.6.1 Lembar Validasi Materi	36
3.6.2 Lembar Validasi Media	38
3.6.3 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas	40
3.6.4 Kuesioner	42
3.6.5 Dokumentasi	43
3.7 Teknik Analisis Data	43
3.7.1 Analisis Data Observasi	44
3.7.2 Analisis Data Wawancara	44
3.7.3 Analisis Data Lembar Validasi	44
3.7.4 Analisis Data Kuesioner (Angket)	45
3.7.5 Analisis Data Dokumentasi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.1.1 Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	48
4.1.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	49
4.1.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	55
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Pelaksanaan)	87
4.2 Pembahasan	100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru.....	35
Tabel 2 Kisi-kisi Ahli Materi	36
Tabel 3 Instrumen Validasi Ahli Materi	37
Tabel 4 Kisi-kisi Ahli Media	38
Tabel 5 Instrumen Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 6 Instrumen Validasi Praktisi Guru Kelas.....	40
Tabel 7 Instrumen Kuesioner Respon Peserta Didik	42
Tabel 8 Kategori Jawaban Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli.....	45
Tabel 9 Kategori Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran oleh Ahli.....	45
Tabel 10 Kategori Nilai Jawaban Kuesioner Uji Coba Peserta Didik	46
Tabel 11 Kategori Nilai Hasil Kuesioner Respon Peserta Didik	46
Tabel 12 Jadwal Kegiatan Penelitian	47
Tabel 13 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	50
Tabel 14 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 15 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	59
Tabel 16 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Materi	73
Tabel 17 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	74
Tabel 18 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 19 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 20 Hasil Pengisian Instrumen Praktisi Guru Kelas	77
Tabel 21 Hasil Penilaian Praktisi Guru Kelas.....	79
Tabel 22 Hasil Revisi dari Ahli Materi	80
Tabel 23 Hasil Revisi dari Ahli Media	82
Tabel 24 Hasil Revisi dari Praktisi Guru Kelas	84

Tabel 25 Hasil Pengisian Uji Coba Perorangan.....	89
Tabel 26 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	90
Tabel 27 Hasil Pengisian Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 28 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	93
Tabel 29 Hasil Pengisian Uji Coba Kelompok Besar	96
Tabel 30 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	97
Tabel 31 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Para Ahli.....	99
Tabel 32 Rekapitulasi Hasil Penilaian Angket Uji Coba Peserta Didik	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Pengembangan 4D (<i>four-D</i>)	8
Gambar 2 Model Pengembangan Rowntree	8
Gambar 3 Model Pengembangan ADDIE	9
Gambar 4 Modifikasi Prosedur Model Pengembangan ADDIE.....	33
Gambar 5 Kerangka Media Pembelajaran Interaktif	51
Gambar 6 <i>Log In</i> Canva	55
Gambar 7 Pilihan Akun <i>Log in</i> Canva	56
Gambar 8 Tampilan Awal Canva.....	56
Gambar 9 Pemilihan <i>Background</i> Desain Canva.....	57
Gambar 10 Fitur-fitur Dalam Canva	57
Gambar 11 Fitur Pada Menu Unggahan.....	58
Gambar 12 Menautkan <i>Link</i> Pada Canva.....	58
Gambar 13 Bagikan Desain Canva	59
Gambar 14 Uji Coba Perorangan	88
Gambar 15 Uji Coba Kelompok Kecil.....	92
Gambar 16 Uji Coba Kelompok Besar	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	112
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	113
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian FKIP UNSRI.....	115
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol	116
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	117
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari SD Plus IGM Palembang.....	118
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru Kelas	119
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	120
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	121
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	124
Lampiran 11 Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	125
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media	126
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	129
Lampiran 14 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas.....	130
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Praktisi Guru Kelas	133
Lampiran 16 Pengisian Angket Uji Coba Peserta Didik.....	134
Lampiran 17 Jawaban Kuesioner Uji Coba Perorangan	137
Lampiran 18 Jawaban Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil	138
Lampiran 19 Jawaban Kuesioner Uji Coba Kelompok Besar	139
Lampiran 20 Kartu Bimbingan Skripsi	140
Lampiran 21 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i>	143
Lampiran 22 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i>	144
Lampiran 23 Modul Ajar	145
Lampiran 24 Tabel Perbaikan Skripsi.....	187
Lampiran 25 Bukti Perbaikan Skripsi	207
Lampiran 26 Izin Penjilidan Skripsi	208

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA MATERI LITERASI DAN
NUMERASI RUMAH LIMAS PADA FASE B**

Oleh:

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

06131182025003@student.unsri.ac.id

Pembimbing: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada fase B dilakukan di SD Plus IGM Palembang bertujuan untuk mengetahui prosedur dari pembuatan produk, tingkat kevalidan dan kepraktisan dari produk media yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, dan Evaluation*). Penelitian hanya dibatasi sampai tahap *Implementation* kemudian menghasilkan produk akhir. Validitas pada media dilakukan oleh validasi ahli materi, ahli media dan praktisi guru kelas. Hasil penilaian dari ahli materi sebesar 3,81 (sangat valid), hasil penilaian dari ahli media sebesar 3,67 (sangat valid) dan hasil penilaian dari praktisi guru kelas sebesar 3,44 (sangat valid). Kepraktisan dilakukan dengan total 19 orang peserta didik kelas 4 yang melalui tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Didapatkan nilai rata-rata sebesar 89% yang tergolong kategori “sangat praktis”. Maka, dikatakan bahwasannya media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada fase B telah layak digunakan untuk penyampaian materi dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran interaktif, literasi, numerasi

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
ASSISTED BY CANVA MATERIALS FOR LITERACY AND
NUMERACY HOUSE OF LIMAS IN PHASE B***

By:

Ayu Fitriyanti Syawaliyah

06131182025003@student.unsri.ac.id

Supervisor: Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

Siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education

Faculty Of Teacher Training and Education, Sriwijaya University

ABSTRACT

Development of interactive learning media assisted by canva materials for literacy and numeracy house of limas in phase B was carried out at SD Plus IGM Palembang with the aim of knowing the procedures for making products and the level of validity and practicality of the media products that have been developed. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development Implementation, and Evaluation) development model. Research is only limited to the implementation stage and then produces the final product. Validation of the media is carried out by validating material experts, media experts, and classroom teacher practitioners. The assessment results from material experts were 3.81 (very valid), the assessment results from media experts were 3.67 (very valid), and the assessment results from class teacher practitioners were 3.44 (very valid). Practicality was carried out with a total of 19 grade 4 students who went through three stages, namely one to one, small group, and field test. An average score of 89% was obtained, which was classified as "very practical". From these results interactive learning media assisted by canva materials for literacy and numeracy house of limas in phase B is suitable for use in delivering material in the teaching and learning process in schools.

Keywords: *development, interactive learning media, literacy, numeracy*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depan (Fauzi et al., 2022). Indonesia memiliki harapan besar terhadap peran pendidikan dalam membangun masa depan bangsa, karena melalui pendidikan akan terbentuk generasi muda yang menjadi penerus harapan bangsa. Perundang-undangan nomor 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam mewujudkan pendidikan nasional memerlukan suatu kurikulum sebagai posisi utama. Menurut Hidayani dalam (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) Hal utama pada setiap kegiatan pendidikan adalah kurikulum, kurikulum harus dipersiapkan dengan cermat untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum perlu ditingkatkan kualitas dan disesuaikan dengan konteks masing-masing sekolah dengan mempertimbangkan tahapan perkembangan peserta didik. Sementara itu, memperhatikan kebutuhan pengembangan nasional serta mengingat bahwa pendidikan nasional berakar pada kebudayaan dan prinsip yang tercantum berdasarkan Pancasila dalam Undang-Undang Dasar 1945.

Dalam kurikulum merdeka, salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik yang diberi kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal (Manalu et al., 2022). Konsep pendidikan kurikulum merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan teknologi (Manalu et al., 2022).

Literasi dan numerasi adalah sebuah kemampuan sesuai dengan kecakapan abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dengan tantangan. Berdasarkan dari survei yang dilakukan PISA tahun 2009–2015 menyatakan bahwa kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih tergolong sangat rendah dibandingkan dengan negara peserta PISA lainnya (Ayuningtyas & Sukriyah, 2020). Literasi dan numerasi adalah pengetahuan yang harus dimiliki sejak usia dini terutama pada sekolah dasar (Putri, 2022). Melalui kecakapan abad ke-21, peserta didik dapat berinovasi dan memiliki keterampilan belajar, keterampilan menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi, serta dapat bekerja dan bertahan dengan menggunakan kecakapan hidup (Kartowagiran, 2021). Kemajuan teknologi yang terus meningkat mengharuskan banyak orang menganggap sebagai suatu kebutuhan utama. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah pengaruh pada lingkungan pendidikan, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses belajar mengajar dan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. *Partnership for 21st Century Skills* mengembangkan kerangka yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan keahlian yang harus dikembangkan peserta didik, yaitu: (1) keterampilan belajar dan berinovasi; dan (2) keterampilan menggunakan media, informasi, dan teknologi; (3) keterampilan hidup dan karir; (P21, 2019).

Pemanfaatan teknologi dalam lingkup pendidikan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Guru dan peserta didik memiliki kesempatan untuk menggunakan teknologi agar memudahkan proses belajar mengajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Pemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran dapat dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup manusia, benda, atau konteks lingkungan sekitar yang berfungsi memberi informasi dalam proses pembelajaran, untuk menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Hamid et al., 2020).

Penelitian telah dilakukan dalam menerapkan media pembelajaran interaktif untuk kegiatan belajar dan mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Astri Sutisnawati, Hamidah Suryani Lukman, dan Elnawati tahun 2022 dari Universitas Muhammadiyah Sukabumi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Kopi D’Lima (Konten Pendidikan Inovatif berbasis digital, literasi dan numerasi) Untuk Pembelajaran Merdeka” penelitian ini untuk menjembatani guru dan peserta didik ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan oleh Ramlah, Nancy Riana, Agung Prasetyo Abadi tahun 2023 dari Universitas Singaperbangsa Karawang yang berjudul “Mengembangkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran *Puzzle* Edukatif-Interaktif” menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi pada aspek berhitung anak usia dini, melalui kegiatan pendampingan dan pelatihan pembuatan media *puzzle* edukatif-interaktif ini memperoleh tanggapan yang sangat positif, antusias dan partisipasi yang aktif dari para peserta dengan tingkat kepuasan yang diberikan oleh para peserta, yaitu sebesar 87,5% tanggapan ‘sangat setuju’ apabila media *puzzle* edukatif-interaktif diterapkan pada anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi. Sehingga media tersebut dapat diimplementasikan oleh guru dan orang tua untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi pada aspek berhitung anak usia dini.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas 4, SD Plus IGM Palembang telah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas 1,2,4 dan 5. Dalam menerapkan kurikulum merdeka SD Plus IGM melakukan kunjungan ke Museum Balaputera Dewa di Palembang pada tahun ajaran 2021/2022 kepada peserta didik kelas 4 yang mengusung tema “Kearifan Lokal” sebagai bentuk dari kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Kegiatan P5 mengunjungi museum merupakan kegiatan yang pertama kali dilakukan. selaras dengan masalah tersebut adalah pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (SD) terdapat mata pelajaran IPAS di kelas 4 Bab 6 Indonesia Kaya Budaya pada topik B Kekayaan Budaya Indonesia. Literasi dan Numerasi dapat dikaitkan dengan budaya lokal seperti tempat-tempat bersejarah atau karya wisata di suatu daerah tempat tinggal peserta didik agar konteks kehidupan sehari-hari yang nyata dan

berkebhinekaan global dapat muncul. Melalui permasalahan diatas, penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual berupa media interaktif dan sumber dari penelitian sebelumnya. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Materi Literasi dan Numerasi Rumah Limas Pada Fase B”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat merumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada fase B di SD Plus IGM Palembang?
2. Bagaimana validitas terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada fase B di SD Plus IGM Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada fase B di SD Plus IGM Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada pada fase B di SD Plus IGM Palembang.
2. Mengetahui validitas terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada pada fase B di SD Plus IGM Palembang.
3. Mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan canva materi literasi dan numerasi rumah limas pada pada fase B di SD Plus IGM Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran materi literasi dan numerasi untuk kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi dan menarik sesuai kondisi sosial tempat tinggal peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru serta dapat membantu meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan motivasi dalam membuat materi literasi dan numerasi menggunakan media pembelajaran dengan bersamaan mengenalkan keanekaragaman budaya.
3. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang beragam mengenai materi literasi dan numerasi terkhusus berbasis teknologi.
4. Bagi sekolah, peneliti mengharapkan dari penelitian pengembangan media interaktif berbantuan canva dapat memberikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/sipose.v1i1.9>
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191–202. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v2i2.8151>
- Ayuningtyas, N., & Sukriyah, D. (2020). Analisis Pengetahuan Numerasi Mahasiswa Matematika Calon Guru. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 237–247. <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2299>
- Barkah, H. S., & Fadli, U. M. (2023). Peranan Kompensasi Dalam Meningkatkan Kesejahteraan dan Kinerja Karyawan Pada Roti Bakar Hj.Ade. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(3), 196–202.
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Faresta, R. A., Kosim, & Gunawan. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Pendekatan Konflik Kognitif. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 1(3), 88–95.
- Fathurohman, A., Auliya Kurdiati, L., & Susiloningsih, E. (2022). Perancangan Aplikasi Sumber dan Media Pembelajaran Berbasis Android bagi Guru dan Siswa Indonesia. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(1), 48–55. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i1.260>

- Faujiah, N., Septiani, Sekar Nanda, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fauzi, M. F., Sumarna, S., & Indriyani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 12(2), 78–93.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 181–188.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Herlina, V. (2019). *Buku Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. Alex Media Komputindo.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4.
- Kartowagiran, B. (2021). Pengembangan Asesmen Nasional Berbasis Kelokalan. *Prosiding Seminar Nasional Sensasada*, 1(1), 7–26.
- Khoirurrijal, Fadriati, Sofia, Makrufi, A. D., Gandi, S., Muin, A., Tajeri, Fakhrudin, A., Hamdani, & Suprapno. (2022). *Pengembangan Kurikulum Merdeka*. Literasi Nusantara Abadi.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Maharani. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis HOTS dengan Cerita Bergambar pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya*.

- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Turnip, N. H. H. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Meliyanti, M., Raraswati, P., Nuruddin Hidayat, D., & Aryanto, S. (2021). Kajian Literatur: Perkembangan Literasi dan Numerasi di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6504–6512.
- Nuraini, Nufus, H., Muliana, & Fakhrah. (2023). Sosialisasi Penggunaan Modul Literasi dan Numerasi Berbasis Kebudayaan Aceh di SD IT Al-Markazul Islami Lhokseumawe. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat*, 2(7), 7588–7662.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- P21. (2019). Framework for 21st Century Learning. *P21 Partnership for 21st Century Learning*, 2. http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_framework_0816_2pgs.pdf
<http://www.p21.org/our-work/p21-framework>
- Pardede, S., Lusiana, D., Kristini, I., Hutahean, J., Lesfani, G., Oktaviana, A., Loko, M., Sastra, K., Lokal, P. B., & Kelompok, I. (2023). Pengembangan Literasi dan Numerasi Melalui Pembuatan Karya Sastra dan Produk Budaya Lokal. *Communnity Development Journal*, 4(2), 1204–1209.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pratama, Y. (2019). Rumah Limas: Refleksi Sejarah Akulturasi Kebudayaan Masyarakat Sumatera Selatan. *Jambura History and Culture Journal*, 1(1), 26–37.
- Putri, F. S. (2022). Aplikasi Multimedia dan Model Pembelajaran Blended Learning untuk Literasi Numerasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 22(2), 155–161. <https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3918>
- Rahayuningtiyas, W. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif “NISILA” Materi Nilai-nilai Pancasila Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Universitas

Nusantara PGRI Kediri.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7175–7187.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek* (T. Rokhmawan (ed.)). Lembaga Academic & Research Intitute. <https://doi.org/978-623-93491-2-7>
- Rizki, M. A., Johar, A., & Faurina, R. (2021). Aplikasi Animasi Edukasi Kesiapsiagaan Menghadapi Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), 184–192. <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17248>
- Sa'adah, A., Ningrum, F. Z., & Farikha, N. (2021). Scaffolding Dalam Pembelajaran Trigonometri Berbantuan Soal Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika UNIKAL*, 2(1), 167–174.
- Sari, R. W. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Sibarani, G. A. H., & Ekomadyo, A. S. (2021). Penguraian Tanda (Decoding) Pada Rumah Limas dengan Pendekatan Semiotika. *Tesa Arsitektur*, 19(1), 51. <https://doi.org/10.24167/tesa.v19i1.3123>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 141–157. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, A. (2022). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Materi KPK dan FPB Untuk Kelas IV SD Negeri 1 Palembang. *Skripsi. Inderalaya: FKIP Universitas Sriwijaya*.
- Umam, N. (2022). *Implementasi Penggunaan Modul Berbasis Literasi dan Numerasi di Kelas IV SD Ma'arif Ponorogo*. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

- Yuliaty, R. (2022). Pengembangan E-LKPD Menggunakan Liveworksheet Pada Tema 3 Subtema 1 Kelas IV SDN 04 Palembang. *Skripsi. Indralaya: FKIP Universitas Sriwijaya.*
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kualitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. . (2020). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)* (pertama). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.