

ABSTRACT

FRISKA APRIANI SIREGAR. The Development of Canva Application-Based Mathematical Learning Media on Fractions Material to Improve Learning Outcomes of Grade III Students at SD Swasta Betania Medan. Thesis. Medan: Postgraduate Program, Universitas Negeri Medan, 2023.

This research is motivated by the lack of multimedia-based mathematics learning media and the low motivation of students in participating in mathematics lessons. The purpose of this study was to produce a suitable and effective Canva application-based mathematics learning media in improving student learning outcomes at SD Swasta Betania Medan. The type of research used is ASSURE research and development. The research instruments used were initial needs questionnaires, material expert validation questionnaires, media experts, design experts and student response questionnaires. This study also uses quantitative data analysis techniques (data on the feasibility and effectiveness questionnaire assessment) and qualitative data (observation data and documentation). Product validation results show a score percentage of 89.16% for material expert validation, 83.47% for media expert validation, 95% for design expert validation and 98.75% for student responses. The results of the normality and homogeneity tests show that the research data has been declared normal and homogeneous. The results of the hypothesis test show that the value of t count is 1.98 and the value of t table is 1.66, where $t \text{ count} > t \text{ table}$. The results of this study indicate that Canva-based mathematics learning media is effective in improving student learning outcomes at SD Swasata Betania Medan.

Keywords: Learning Media, Canva, Mathematics Learning Outcomes.

ABSTRAK

FRISKA APRIANI SIREGAR. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Swasta Betania Medan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran matematika yang berbasis multimedia dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi *Canva* yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Swasta Betania Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *ASSURE*. Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa angket kebutuhan awal, angket validasi ahli materi, ahli media, ahli desain dan angket tanggapan siswa. Penelitian ini juga menggunakan teknik analisis data kuantitatif (data penilaian angket kelayakan dan efektifitas produk) dan data kualitatif (data observasi dan dokumentasi). Hasil validasi produk menunjukkan persentase skor sebesar 89,16% untuk validasi ahli materi, 83,47% untuk validasi ahli media, 95% untuk validasi ahli desain dan 98,75% untuk hasil tanggapan siswa. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian telah dinyatakan normal dan homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan perolehan nilai t_{hitung} yaitu 1,98 dan nilai t_{tabel} yaitu 1,66, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$. Perolehan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Canva* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Swasta Betania Medan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Canva*, Hasil Belajar Matematika.