

ABSTRAK

Erna Susanti. 2026, di bawah bimbingan Dr Wasilatul Murtafiah, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd. selaku Pembimbing II, dalam tesis berjudul Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V SDN Kersoharjo 2 Geneng bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran digital interaktif yang inovatif, sistematis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar, khususnya pada materi mengurutkan dan membandingkan bilangan cacah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi matematika siswa yang ditunjukkan melalui keterbatasan dalam memahami konsep numerasi secara kontekstual, menganalisis permasalahan, serta menginterpretasikan informasi kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, perancangan produk berbasis Canva, pengembangan media secara bertahap, validasi oleh para ahli untuk menjamin kelayakan isi dan desain, serta uji coba lapangan guna mengetahui efektivitas produk secara empiris. Subjek penelitian ini berjumlah 29 siswa kelas V SDN Kersoharjo 2 Geneng, dengan teknik pengumpulan data berupa angket, tes hasil belajar (pre-test dan post-test), serta observasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika siswa secara signifikan. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 77,97 pada saat pre-test menjadi 85,59 pada saat post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 7,62 poin atau setara dengan kenaikan 9,78%, yang mencerminkan adanya perbaikan pemahaman konseptual, ketepatan dalam membandingkan dan mengurutkan bilangan cacah, serta peningkatan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa dalam menyelesaikan soal berbasis literasi. Dengan demikian, media digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar yang menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, tetapi juga efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam memperkuat kompetensi literasi matematika siswa kelas V SDN Kersoharjo 2 Geneng.

Kata kunci: Media Digital Interaktif, Canva, Kemampuan Literasi Matematika.

ABSTRACT

Erna Susanti. 2026. under the supervision of Dr Wasilatul Murtafiah, M.Pd. as Advisor I and Dr. Lingga Nico Pradana, M.Pd. as Advisor II, in her thesis entitled *Development of Canva-Based Interactive Digital Media to Improve the Mathematical Literacy Skills of Fifth-Grade Students at SDN Kersoharjo 2 Geneng*, aimed to produce an innovative, systematic, and relevant interactive digital learning media product tailored to the needs of elementary school students, particularly in the topic of ordering and comparing whole numbers. This research was motivated by the low level of students' mathematical literacy skills, as reflected in their limited ability to understand numeracy concepts contextually, analyze problems, and interpret quantitative information in everyday life. The study employed the Research and Development (R&D) method, which consisted of needs analysis to identify learning problems, product design using Canva, gradual media development, expert validation to ensure the feasibility of content and design, and field testing to empirically determine the effectiveness of the product. The research subjects were 29 fifth-grade students of SDN Kersoharjo 2 Geneng, and the data were collected through questionnaires, learning achievement tests (pre-test and post-test), and structured and continuous classroom observations.

The findings revealed that the developed Canva-based interactive digital media demonstrated a high level of feasibility and was proven to be effective in significantly improving students' mathematical literacy skills. This effectiveness was indicated by an increase in the students' average score from 77.97 in the pre-test to 85.59 in the post-test, showing a gain of 7.62 points or an improvement of 9.78%. The improvement reflects enhanced conceptual understanding, greater accuracy in ordering and comparing whole numbers, and improved logical and analytical thinking skills in solving literacy-based mathematical problems. Therefore, the developed Canva-based interactive digital media is not only feasible as an engaging and technology-adaptive alternative learning resource, but also effective in supporting the achievement of mathematics learning objectives at the elementary school level, particularly in strengthening the mathematical literacy competence of fifth-grade students at SDN Kersoharjo 2 Geneng.

Keywords: Interactive Digital Media, Canva, Mathematical Literacy Skills.