

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* PADA
MATERI PENGURANGAN SEDERHANA KELAS 1 SDN PAKIS V
SURABAYA**

SKRIPSI



Oleh:

ANISAH KURNIASIH

NPM 22650006

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* PADA
MATERI PENGURANGAN SEDERHANA KELAS 1 SDN PAKIS V
SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Untuk memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :
ANISAH KURNIASIH
22650006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi oleh Anisah Kurniasih, NPM 22650006, dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Canva* Pada Materi Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya” telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 2 Juli 2026

Disetujui Oleh:

Pembimbing Pertama,



Friendha Yuanta S.Pd., M.Pd
NIK. 15742-ET

Pembimbing Kedua,



Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd
NIK. 15747-ET

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Anisah Kurniasih

NPM : 22650006

Judul : Pengembangan Media Berbasis Animasi Canva Pada Materi
Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada tanggal 7 Juli 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat.

PENGUJI

TANDA TANGAN

PENGUJI I

Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd

NIK. 15742-ET



PENGUJI II

Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd

NIK. 15747-ET



PENGUJI III

Leni Yuliana, S.Pd., M.Pd

NIK. 15738-ET



Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana, M.Pd

NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORSINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anisah Kurniasih

NPM : 22650006

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Jl. Manukan Luhur VII No. 2A/28, Kecamatan Tandes,
Kota Surabaya.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil dari kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik sebagian maupun seluruhnya).
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung risiko diperkirakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 7 Juli 2026



Anisah Kurniasih

NPM. 22650006

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt. Atas segala rahmat, karunia, serta kemudahan yang telah diberikan, sebuah karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Almamater Tercinta

Skripsi ini saya persembahkan kepada Almamater tercinta, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Sebagai wujud rasa terima kasih atas ilmu, pengalaman, dan kesempatan yang telah diberikan selama menempuh pendidikan.

2. Diri Saya Sendiri

Terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah bertahan sejauh ini dan tetap terus berjuang dalam menghadapi berbagai tantangan selama awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Terima kasih sudah berusaha sebaik mungkin tanpa menyerah sedikit pun.

3. Kedua Orang Tua

Skripsi ini saya persembahkan kepada ibu dan ayah yang selama ini selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang. Terima kasih telah bekerja keras untuk saya tanpa mengenal kata lelah sedikit pun.

4. Teman-Teman Seperjuangan

Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yaitu qonita, salma, andita, feri, dan lana yang telah menemani saya melewati masa perkuliahan hingga sekarang. Saya sangat senang atas kebaikan, kebersamaan, canda tawa, serta senang dan duka yang kita hadapi secara bersama-sama. Semoga pertemanan kita tetap terjalin selamanya.

ABSTRAK

Anisah Kurniasih, 2026, *Pengembangan Media Berbasis Canva Pada Materi Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya*, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd dan Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.,

Rendahnya pemahaman murid kelas 1 sekolah dasar terhadap materi pengurangan sederhana memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi *Canva* pada materi pengurangan sederhana kelas I SDN Pakis V Surabaya serta mengetahui tingkat kevalidan, dan keefektifannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 37 murid kelas 1C SDN Pakis V Surabaya.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dan 87,5%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh persentase 100%. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai post-test sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis animasi *Canva* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi pengurangan sederhana kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, pengurangan sederhana, ADDIE, sekolah dasar.

ABSTRACT

Anisah Kurniasih, 2026, *Pengembangan Media Berbasis Canva Pada Materi Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya*, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd dan Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd.,

The low level of understanding regarding simple subtraction among first-grade elementary school students necessitates the use of engaging and interactive learning media. This study aims to develop *Canva*-based animation learning media for the simple subtraction topic for first-grade students at SDN Pakis V Surabaya and to assess its validity, and effectiveness. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which comprises the stages of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The research subjects consisted of 37 students from class 1C at SDN Pakis V Surabaya.

Media expert validation yielded scores of 100% and 87.5%, while content expert validation resulted in a score of 100%. N-Gain analysis showed a post-test score of 0.72, falling into the high category. Based on these results, the *Canva*-based animation learning media is deemed valid, practical, and effective for teaching simple subtraction to first-grade elementary school students.

Keywords: Canva, learning media, simple subtraction, ADDIE, elementary school.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Berbasis *Canva* Pada Materi Pengurangan Sederhana Kelas I SDN Pakis V Surabaya" dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Anik Kirana, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. Noviana Desi Ningrum, S.Pd., M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
3. Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd. dan Desi Eka Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, memberikan ilmu dan memberikan arahan kepada penulis dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa yang mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membacanya, terutama dalam penggunaan media *Canva*.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEORSINILAN SKRIPSI.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Kajian Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	27
D. Pertanyaan Penelitian	30
BAB III	31
METODE PENGEMBANGAN.....	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	33

C. Desain Uji Coba Produk.....	35
1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba	37
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	37
D. Teknik Analisis Data	42
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	46
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	46
B. Hasil Uji Coba Produk	52
C. Revisi Produk	63
D. Kajian Produk Akhir	63
E. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V.....	65
SIMPULAN DAN SARAN.....	65
A. Simpulan Tentang Produk	65
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	66
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih lanjut.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Kisi-kisi instrumen Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3. 2	Lembar Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3. 4	Lembar Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 5	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Murid.....	40
Tabel 3. 6	Lembar Angket Respon Murid	41
Tabel 3. 7	Kisi-kisi soal pretest dan posttest	41
Tabel 3. 8	Daftar Soal Pre-Test dan Post-Test	42
Tabel 3. 9	Rentang Nilai	43
Tabel 3. 10	Kriteria Kategori Persentase Nilai Respon (NR).....	43
Tabel 3. 11	Kriteria Penilaian N-Gain	44
Tabel 3. 12	Kriteria Persentase Keefektifan Media.....	45
Tabel 4. 1	Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	52
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi	55
Tabel 4. 3	Hasil Uji Pre-Test dan Uji Pos-Test.....	58
Tabel 4. 4	Hasil Belajar Murid	60
Tabel 4. 5	Hasil Respon Murid	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Pengembangan Model ADDIE	33
Gambar 4. 1 Memasukkan background.....	49
Gambar 4. 2 Menyusun elemen.....	50
Gambar 4. 3 siap digunakan	50

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	29
---	----