BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi baru kearah kemajuan dengan cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi. Pendidikan bertujuan mengembangkan kualitas diri, kecerdasan spiritual, agama, karakter, pengendalian diri, adab mulia, dan keterampilan kognitif peserta didik melalui proses pembelajaran yang sistematis. Negara Indonesia juga mengatur jalannya pendidikan melalui Undang Undang No. 20 tahun 2003 pasal 3:[1]

> Pendidikan nasional bertujuan dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinnya dan masyarakat. Pendidikan

[1] perpusna, *Undang-Undang Republik Indonesia N0 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pusdiklat.Perpusnas.Go.Id*, 2003.

dalam KBBI berasal dari kata dasar didik (mendidik), yaitu : memelihara dan memberi latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan juga bisa membawa manusia dalam kebahagiaan dan kemuliaan Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Alaq (96) ayat 1-5 :[2]

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ . خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ . اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ . الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ . عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

1-5.*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al-Alaq/96:1-5)*

Ayat diatas merupakan petunjuk dan perintah wajib untuk mempelajari ilmu pengetahuan. Pembelajaran memiliki peran penting dalam keberhasilan tujuan pendidikan. Pembelajaran ialah sebuah usaha yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik atau guru, dilakukan secara sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang sehingga keluarlah potensi yang dimilikinya dan mencapai kualitas diri yang lebih baik[3]

Pembelajaran dapat dilaksanakan pada lembaga pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur, memiliki jenjang atau tingkatan, berada

[2] Q.S. Al- Alaq Ayat 1, Dapartemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: PT. Pantja Cemerlang, 2015), h.597

[3] *Ngalimun, Kapita Selekta Pendidikan (Yoyakarta: Parama Ilmu, 2017),* h.15

di dalam periode waktu tertentu, dilangsungkan dari sekolah dasar sampai dengan jenjang universitas. Pendidikan formal selain mencakup program pendidikan akademis umum, juga meliputi berbagai program khusus serta lembaga yang dipergunakan untuk berbagai macam pelatihan teknis dan professional.[4] Pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak lepas dari peran pendidik dalam proses belajar mengajar, pendidik atau guru tetap menjadi pilar utama dalam proses pendidikan khususnya dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.[5]

Belajar mengajar di sekolah merupakan proses dan kegiatan yang sangat penting dalam peningkatan kualitas pendidikan, dimana proses belajar mengajar ini di harapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional dan dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Peneliti melakukan observasi, pengamatan proses pembelajaran dan wawancara di salah satu lembaga pendidikan formal yakni di SDN 3 Sumberdadi, ketika peneliti melakukan observasi di dalam kelas ternyata saat itu wali kelas sedang mengajar pembelajaran matematika, ketika bel istirahat berbunyi, peneliti mewawancarai wali kelas IV yakni ibu Ria S.Pd, beliau mengatakan bahwa "terdapat beberapa masalah dari kelas IV masalah yang paling menonjol yakni rendahnya nilai belajar peserta didik dalam beberapa mata pelajaran, dan yang paling rendah adalah mata pelajaran matematika pada kelas IV rendahnya nilai hasil belajar ini bersalah dari

[4] A Arabiatul, Adawiyah, *Implikasi Pendidikan Nonformal Pada Remaja* (Jurnal Equilibrium Pendidikan Sosiologi). Vol. Iv.No.2, November 2016), h.2.

[5] Sutirna dan Asep Samsudin, *Landasan Kependidikan Teori dan Praktek* (Bandung:PT. Refika Aditama, 2015), h.29

kurangnya pemahaman pembelajaran"[6], terdapat masalah dari segi pembelajaran Matematika yang dilakukan oleh guru, karena guru belum kreatif, variatif, dan inovatif dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan belajar cenderung masih menggunakan cara yang umum, dimana peserta didik kebanyakan mendengarkan penjelasan dari pendidik, aktifitas saat penyampaian pelajaran masih didominasi oleh guru sedangkan peserta didik cenderung pasif.

Buku cetak masih menjadi satu-satunya Sumber belajar peserta didik hal ini kurang menarik bagi peserta didik, karena penyajian materinya terlalu singkat dan padat, tampilannya pun monoton kurang menarik. Pembelajaran yang kurang efektif akan berdampak pada banyaknya peserta didik yang tidak mengikuti dan antusias disaat pembelajaran[7]. Peneliti mendapati saat peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak memberikan tanggapan atau diam saja. Hasil dari *pretest* awal berupa soal uraian menunjukkan hasil yang kurang maksimal.

Observasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN 3 Sumberdadi, beberapa peserta didik masih belum mencapai KKM, mayoritas peserta didik menganggap pelajaran Matematika khususnya materi panjang dan berat cenderung membosankan, kurang menarik dan relatif tidak mudah, untuk hasil yang dicapai oleh peserta didik masih kurang memuaskan, nilai tersebut diindikasikan bahwa pelajaran

---

[6] Wawancara dengan wali kelas IV, Ria S.Pd, 10 April 2026 pukul 09.28 di ruang kelas IV

[7] Ramayulis. *Dasar-dasar Kependidikan: Suatu Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kalam Mulia 2015) h.25

yang disampaikan oleh pendidik belum mampu diterima dengan baik oleh peserta didik.

Matematika adalah salah satu pembelajaran wajib di sekolah dasar. Matematika memiliki peranan sangat besar dalam kehidupan mendatang, namun dewasa ini mata pelajaran matematika masih menjadi pobia bagi kebanyakan peserta didik[8], Pembelajaran Matematika juga mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan berkomunikasi dengan sesama. Saat memecahkan masalah matematika, peserta didik sering kali berdiskusi dengan teman-teman mereka untuk mencari solusi yang tepat. Proses ini tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis, tetapi juga mengajarkan peserta didik tentang pentingnya kerjasama dan menghargai pendapat orang lain[9].

Matematika memainkan peran yang sangat vital sebagai alat untuk berpikir ilmiah dan berkontribusi dalam kemajuan ilmu eksakta serta ilmu-ilmu social. Pembelajaran matematika mempunyai fungsi utama, yakni untuk mengembangkan pola pikir logis, rasional, kritis, kreatif, sistematis, dan praktis, belum sepenuhnya terwujud secara optimal di banyak lingkungan pendidikan, oleh karena itu pembelajaran matematika sangat penting difahami dan didapatkan oleh peserta didik.

---

[8] Tim Super Math. *18 Strategi Pemecahan Masalah Matematika SD*. Surabaya : Literatur (Yayasan Peduli Matematika,2022) h.32

[9] Maulida, F. I, *Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Peserta didik*. (Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FKIP UMP, 2020) h.387–396.

Teknologi yang berkembang pesat dapat mempermudah guru mendapatkan berbagai macam komponen penunjang dalam pembelajaran seperti berbagai alat bantu dan penunjang pembelajaran yang kini sudah semakin beravariasi.[10] Media komunikasi saat ini sudah sangat maju berdampak baik bagi dunia pendidikan di antarannya dapat mempermudah, mengefektifkan proses pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menarik.

Teknologi di era digital menyebabkan setiap orang tidak dapat terlepas dari teknologi, seiring dengan perkembangan teknologi, dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat tak terkecuali pendidikan. Teknologi yang berkembang sangat pesat dapat mempermudah guru mendapatkan berbagai macam komponen penunjang dalam pembelajaran seperti berbagai alat bantu dan penunjang pembelajaran yang kini sudah semakin beravariasi[11]. Media komunikasi saat ini sudah sangat maju berdampak baik bagi dunia pendidikan di antarannya dapat mempermudah, mengefektifkan proses pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih menarik selain itu teknologi juga bisa dimaanfaatkan sebagai sarana untuk membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran para guru saat ini tidak hanya bisa didapatkan dari buku saja tetapi dengan memanfaatkan internet juga bisa dijadikan sebagai

---

[10] Suparno, S. "*Development of E-Book Multimedia Model to Increase Critical Thinking of Senior High School Students*". Dinamika Pendidikan, 12(2), 2018 h. 197

[11] Junierissa Marpaung, "P*engaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan*," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 2018, h.48

sumber media pembelajaran.[12] Media pembelajaran elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan keseluruhan dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas interaktif.

Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan penting dalam menunjang keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah berpendapat bahwa media pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu media audio, visual dan audiovisiual. Media audio adalah media yang dapat dilihat menggunakan indra pendengaran seperti kaset, *tape recorder*. Media visual merupakan media yang dapat dilihat menggunakan indra pengelihatan seperti gambar, charta, kartun. Media audiovisual media ini merupakan media yang mengkombinasikan suara dan gambar seperti media TV.[13]

Media pembelajaran yang tepat dapat mendorong peserta didik dalam memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik salah satunya media pembelajaran *e-book.* Media *e-book* dianggap mudah dalam upaya penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dibuat dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menyesuaikan metode pembelajaran peserta didik saat ini sebagai sarana pendampingan pendidik

[12] Devia Safitri and Prima Mutia Sari, 'P*engembangan E-Modul Berbasis Kemampuan Literasi Sains Pada Pembelajaran IPA Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*', *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7.4 (2023), 1571

[13] Djamarah dan Zain, 'Strategi Belajar Mengajar', *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013. h.16

dalam menginformasikan materi agar tidak sukar dimengerti saat ditangkap oleh peserta didik.

Studi terdahulu menunjukkan penggunaan *digital book* dalam pembelajaran lebih efektif dan dapat diterapkan dalam pembelajaran, Hasil studi antara lain mulai dari penerapan media pembelajaran *digital book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker* yang mengukur kemampuan pemahaman konsep,[14] Pengembangan media pembelajaran *digital book* pada materi aljabar yang mengukur hasil belajar peserta didik,[15] Pengembangan media pembelajaran *e-book* untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Canva merupakan salah satu aplikasi pembuatan media pembelajaran *digital book* di luncurkan tahun 2013. *Canva* adalah platform alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun, dengan *Canva*, guru dapat dengan mudah membuat materi dalam format visual (gambar) yang menarik dengan template dan materi-materi visual lainnya yang siap pakai dan dapat dimodifikasi.

Canva menawarkan cara sederhana untuk meningkatkan kreativitas dalam pengembangan kurikulum dengan memotivasi pendidik dalam

[14] Neng Nenden Mulyaningsih And Dandan Luhur Saraswati, '*Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2017 h.671

[15] Andi Dian Angriani, Andi Kusumayanti, And Nur Yuliany, '*Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Pada Materi Aljabar*', *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2020 h.233

pembuatan media pembelajaran dan membantu peserta didik mengembangkan kognitif dan keterampilan yang siap untuk masa depan. Keunggulan dari *canva,* yaitu tools yang disediakan lengkap dan pembuatan konten sangat sederhana.[16]

Anugerah safa,at[17], Rosane medriati[18], Hafsah[19] membuktikan melalui jurnal bahwa aplikasi *canva* membantu guru ataupun pendidik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Aplikasi *Canva* terbukti dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang bermuara pada meningkatnya pemahaman peserta didik.

Benang merah dari masalah yang muncul diatas mengarah pada pendidik yang perlu menyesuaikan media pembelajaran yang tepat untuk materi pelajaran yang akan disampaikan karena rendahnya kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika berlangsung. Peneliti mencoba menawarkan media pembelajaran yang tidak sulit digunakan dan efektif untuk menyampaikan pembelajaran Matematika, mengacu pada wawancara yang dilakukan dengan guru, guru hanya menggunakan metode pembelajaran lama sehingga peserta didik merasa tidak tertarik yang

---

[16] Rosid Tamami, "*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Aplikasi Geogebra Pada Materi Lingkaran,*" *Jurnal Teknodik,* 2021. h.143

[17] Hisam Anugerah Safa,at dkk, "*Media Pembelajran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*" (DIDAKTIKA : UPI kampus Serang,2024) Vol 4

[18] Medriati Rosane dkk, *Media Pembelajran Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa"* JoTaLP: UIN Sunan Gunung Jati 2024 (1) h. 57-68

[19] Hafsah dkk, *"Efektivitas media canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Labuapi" (*Jurnal Ilmiah Telaah : Universitas Muhammadiyah Mataram , 2024) Vol 9 h. 130-136

berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih dibawah KKM.

Penelitian ini dilakukan pada materi matematika kelas IV, dengan menggunakan media *e-book* berbasis *canva*. Peserta didik diharapkan lebih mengerti dengan materi tersebut. Materi matematika perlu dijelaskan dengan menggunakan media agar peserta didik dapat lebih mengerti dan paham tentang materi tersebut tidak hanya menghafal maka diperlukan juga bimbingan dan pengawasan dari guru agar tercapainya tujuan dari materi yang dipelajari tersebut, berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *E-Book* Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Pehamanan Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah, mengacu pada latar belakang yang telah di paparkan, maka didapat permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik pasif dalam pembelajaran matematika, karena dirasa sulit dan membosankan.
2. Peserta didik kurang minat dengan pelajaran matematika.
3. Pendidik di SDN 3 Sumberdadi belum pernah mengembangkan *elektronik book* berbasis *canva* untuk media pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Penelitian dibatasi agar lebih fokus pada tujuan yang ingin dicapai, batasan yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *canva* memuat materi pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran *elektronik book* berbasis *canva* di validasi oleh ahli media, ahli media dan uji efektivitas dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika.
3. Objek penelitian merupakan peserta didik kelas IV SDN 3 Sumberdadi

D. Rumusan Masalah

Pengembangan media pembelajaran ini mengacu dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain model media pembelajaran *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV SDN 3 Sumberdadi Tulungagung?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran e-*book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung ?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan yang akan disaksanakan ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Menjelaskan desain model media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung
2. Menjelaskan pengembangan media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung
3. Menjelaskan efektivitas penggunaan media *e-book* berbasis *canva* dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran matematika kelas IV di SDN 3 Sumberdadi Tulungagung

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah berupa *elektronik book* dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran dikembangkan untuk materi matematika kelas IV Sekolah Dasar
2. Produk dikemas dalam bentuk digital yang mengkombinasikan konten text, gambar, audio dan video pada bagian materi
3. Aplikasi yang digunakan dalam membuat *e-book* adalah *canva*
4. *E-book* berisi materi matematika dengan kurikulum yang berlaku saat ini yakni kurikulum merdeka.
5. Produk pengembangan ini berisi : sampul depan (cover), identitas pengembang, kata pengantar, daftar isi, glosarium, pendahuluan, Elemen, Alur tujuan Pembelajaran, Lingkup materi, Sub lingkup materi, isi pada tiap kegiatan pembelajaran (uraian materi, rangkuman

dan latihan soal), penutup (soal evaluasi, *game* pembelajaran, daftar pustaka dan biography)

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media e-book berbasis *canva* memiliki kegunaan yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

   Penelitian berkontribusi sebagai pijakan referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *canva*, serta memberikan sumbangan pikiran bagi pembaharuan kurikulum di Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan perkembangan peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

   a. Peserta didik : Peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman langsung mengenai media e-book berbasis *canva* yang mudah di mengerti dan mudah untuk difahami

   b. Guru : Guru dapat memperkaya media pembelajaran dan menjadi bahan pertimbangan sehingga memberikan kontribusi pada guru dalam rangka memberikan inovasi pembelajaran berbasis digital

   c. Sekolah : Media pembelajaran *e-book* diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran matematika disekolah yang bersangkutan dan dapat menjadi salah satu

alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti : Media ini diharapkan dapat memberi pengalaman belajar untuk menumbuhkan kemampuan, keterampilan lebih mendalam terutama pada pembelajaran matematika yang dikaji dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, serta menjadi bekal selanjutnya untuk terjun ke dunia pendidikan.

H. Penegasan Istilah

Penulis perlu memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang termuat dalam judul tesis, agar pembaca tidak keliru dalam memahami atau menafsirkan kata yang ada, penegasan istilah dipaparkan sebagai berikut :

A. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.[20]

b. *E-book*

E-book adalah buku yang berbentuk elektronik atau digital yang berisi informasi atau panduan, tutorial, novel, layaknya buku pada umumnya. *E-book* (*electronic book*) ini hanya bisa dibuka dan

[20] Wandah S.Sn. M.Ds. Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif - Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds. - Google Books*, *Penerbit Cerdas Ulet Kreatif*, 2017.

dibaca dengan menggunakan perangkat *gadge*t seperti komputer, tablet, dan handphone pintar.[21]

c. *Canva*

Canva adalah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk mengekspresikan kreativitas dan membuat berbagai konten visual. Canva dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, seperti presentasi, logo, dan postingan media sosial.[22]

d. Peningkatan pemahaman

Peningkatan adalah proses, cara, perbuatan menigkatkan (usaha, kegiatan, dan sebagainya), sedangkan pemahaman adalah proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Peningkatan pemahaman adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kefahaman terhadap suatu hal, yang dimaksud adalah meningkatkan kefahaman siswa terhadap suatu materi atau topik[23]

e. Matematika

Ilmu tentang logika mengenai bentuk,susunan,besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lain, dengan jumlah yang banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yakni : aljabar, analisi dan geometri.[24]

---

[21] Nasrul Makdis, 'P*enggunaan E-Book Pad Era Digita*l', *Al-Maktabah*, 2020.

[22] Pelangi, G. *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/MA*. Jurnal Sasindo Unpam. 2020 Vol 8 No 2 h.179

[23] Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Yogyakarta: Media Abdi, 2019), h.72

[24] Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013), h.16

B. Penegasan Operasional

Pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *canva* ini digunakan dalam mata pelajaran Matematika peserta didik kelas IV di SDN 3 Sumberdadi, dimana peserta didik menganggap materi pelajaran Matematika sulit dan mereka lebih sering menyerah sebelum mencoba. Pengembangan media *e-book* berbasis *canva* dalam mata pelajaran Matematika ini merupakan tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik serta merubah persepsi mereka yang menganggap mata pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sulit. Penggunaan media pembelajaran Matematika bertujuan untuk memberikan motivasi dan dorongan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan menyenangkan