

## Efektivitas *Multimedia Interaktif* Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Penjumlahan 50 – 100 pada Anak *Cerebral Palsy*

*Priscilia Islamia*<sup>1\*</sup>, *Nurhastuti*<sup>2</sup>, *Damri*<sup>3</sup>, *Ardisal*<sup>4</sup>  
<sup>1234</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: [prisciliaislamia@gmail.com](mailto:prisciliaislamia@gmail.com)

### Kata kunci:

Multimedia Interaktif,  
Canva, Penjumlahan,  
*Cerebral Palsy*.

### ABSTRACT

This article discusses the effectiveness of interactive multimedia based on the Canva application to improve the ability to add 50-100 in Cerebral Palsy students. This research uses a quantitative research approach with experimental methods in the form of Single Subject Research (SSR) with an A1 (Baseline) - B (Intervention) - A2 (Baseline) design. The data was analyzed using graphic visual analysis techniques. Data collection techniques include tests and data collection tools for test questions. The subjects of this research were Cerebral Palsy students in Class 4 SLB Al-Azhar Bukittinggi. The research results show that three observations were made in the baseline condition (A1) and obtained percentages of 20.40%, 40%, 40%. In the Intervention condition (B), seven observations were made and obtained percentages of 40%, 70%, 100%, 100%, 100% and in the baseline condition (A2), three observations were made, students obtained percentages of 100%, 100%, 100%, 100%. Based on the research results, it can be concluded that the ability to recognize symbols for numbers 50-100 increases through interactive multimedia based on the Canva application for grade 4 cerebral palsy students.

### ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang efektivitas multimedia interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan 50-100 pada peserta didik *Cerebral Palsy*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A1 (*Baseline*) - B (*Intervensi*) - A2 (*Baseline*). Data dianalisis dengan Teknik analisis visual grafik. Teknik dalam pengumpulan data berupa tes dan alat pengumpulan data soal tes. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik *Cerebral Palsy* di Kelas 4 SLB Al- Azhar Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan pada kondisi *baseline* (A1) yang dilakukan sebanyak tiga kali pengamatan dan memperoleh persentase 20,40%,40%,40%. Pada kondisi *Intervensi* (B) yang dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan dengan memperoleh persentase 40%,70%,100%,100%,100% dan pada kondisi *baseline* (A2) yang dilakukan sebanyak tiga kali pengamatan siswa memperoleh persentase 100%, 100%, 100%, 100%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan kemampuan mengenal lambang bilangan 50-100 meningkat melalui multimedia interaktif berbasis aplikasi canva bagi peserta didik *cerebral palsy* kelas 4.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License. This license lets others remix, tweak, and build upon your work even for commercial purposes, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms ©2018 by author and Universitas Negeri Padang.

## Pendahuluan

*Cerebral Palsy* ialah hambatan spesifik dari bagian klasifikasi Tunadaksa. Tunadaksa yaitu anak yang mengalami hambatan dalam fungsi otot dan alat gerak yang mengganggu pertumbuhan dan perkembangan sejak *prenatal*, *natal* dan *postnatal* (Nurhastuti, Kasiyati, et al., 2019). *Cerebral Palsy* ialah hambatan yang terdapat pada otot, gerak dan koordinasi tubuh. Anak dengan hambatan *Cerebral*

*Palsy* merupakan suatu hambatan yang terjadi kerusakan otak yang sangat kompleks. Kerusakan pada anak *cerebral palsy* terjadi pada waktu lahir dan sesudah lahir. *Cerebral palsy* adalah kerusakan pada otak yang dapat mempengaruhi kerja otak dan jaringan saraf sehingga dapat menyebabkan kurangnya perhatian pada pembelajaran, menghambat gerakan tubuh, dan juga menghambat kemampuan berfikir mereka. (Nurhastuti, 2019).

Anak dengan disabilitas hambatan tunadaksa (*Cerebral Palsy*) dapat bersekolah di lingkungan masyarakat baik itu di sekolah inklusi atau pun sekolah di SLB. Hal tersebut tertuang di dalam peraturan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2016 tentang penyandang di sabilitas di BAB VI bahwa Anak Berkebutuhan Khusus berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan dapat bersekolah di SLB atau pun sekolah inklusi. UUD 1945 Pasal 34 Ayat 1 yang berbunyi “ setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan ”dari Undang Undang Dasar Pasal 34 Ayat 1 maka dapat di simpulkan bahwa anak disabilitas tunadaksa (*Cerebral Palsy*) juga memiliki hak dan kewajiban yang sama dalam mendapatkan pendidikan, salah satu pendidikan bagi anak tunadaksa disekolah yang dapat diberikan adalah pembelajaran matematika.

Anak dengan hambatan *cerebral palsy* akan mempunyai perkembangan yang baik jika orang tua berperan selama tumbuh kembangnya. Salah satu peranan yang dapat orang tua berikan yaitu dengan memaksimalkan pendidikan yang ada disekolah yaitu dengan mengikuti pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diberikan yaitu mata pelajaran matematika (Nurhastuti et al., 2022).

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mapel yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada aktifitas sehari-hari kita pasti menggunakan matematika. Belajar matematika bagi anak *cerebral palsy* merupakan pelajaran yang tidak cukup mudah, karena memiliki hambatan seperti kesulitan mobilitas gerak serta kemampuan intelegensi pada beberapa kasus juga mengalami dibawah rata-rata sehingga terhambatnya dalam pemahaman pembelajaranb (Sucitra & Nurhastuti, 2023). Pembelajaran matematika merupakan pembejaraan yang memiliki peran peting dalam aspek pendidikan ia juga berperan penting dalam di siplin ilmu pengetahuan dan meningkatkan pola pikir manusia, di masa sekarang. Masa sekarang menguasai bidang studi matematika merupakan hal yang mutlak karena matematika merupakan jalan atau pintu gerbang untuk masuk dalam era pengetahuan dan teknologi yang kita rasakan berkembangnya sangat cepat. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika adalah operasi hitung penjumlahan (Rohman & Syaifudin, 2021).

Penjumlahan bilangan salah satu kegiatan operasi berhitung. Operasi hitung sendiri terbagi dalam beberapa kegiatan mulai dari pengurangan, perkalian, pembagian dan penjumlahan (Tati & Iswari, 2021). Materi berhitung adalah kemampuan mendasar yang diharapkan untuk dikuasai dalam materi selanjutnya. Materi ini adalah materi pembelajaran dasar, jadi dalam memberikannya juga harus sesuai dengan kemampuan peserta didik. (Iswari & Nurhastuti, 2000).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah dalam pemecahan masalah diharapkan siswa bisa menguasai konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep dan menggunakan algoritma atau konsep, luwes, teliti, dan efisiensi, dari uraian tujuan pelajaran matematika tersebut tampak bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi yang penting dan harus dimiliki serta dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan matematika terdiri dari berbagai macam konsep, yang

tersusun secara berurutan. Konsep yang dipelajari pada materi sebelumnya akan digunakan untuk mempelajari konsep selanjutnya. Sehingga jika peserta didik tidak memahami konsep yang telah dipelajari maka ia akan kesulitan untuk melanjutkan materi pelajaran.

Pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka terbagi menjadi beberapa fase yaitu fase A, fase B, fase C, dan fase D setiap fase dalam pembelajaran matematika di kurikulum merdeka disesuaikan kepada kemampuan masing masing peserta didik dan disesuaikan dengan lingkungan setiap peserta didik, dengan demikian jika peserta didik mampu di fase A atau disebuah materi pada fase A maka dapat melanjutkan ke materi berikutnya atau pun fase berikutnya. Salah satu bagian terpenting dari pembelajaran matematika adalah operasi penjumlahan bilangan karena jika peserta didik tidak menguasai operasi penjumlahan maka akan berdampak pada kemampuan pengurangan, perkalian, dan lain lain (Alvyenti et al., 2023). Operasi penjumlahan pada fase B adalah kegiatan menjumlahkan dua bilangan menggunakan simbol (+), contohnya  $56 + 3 = 59$ , operasi penjumlahan bilangan ini adalah langkah awal dalam memahami materi selanjutnya misalkan dalam pembelajaran perkalian contohnya  $4 \times 12 = 48$  kalau diubah menjadi penjumlahan yaitu empat kali dua belasnya ( $12 + 12 + 12 + 12 = 48$ ) maka apa bila peserta didik tidak memahami atau menguasai operasi penjumlahan maka peserta didik tidak akan dapat menguasai atau pun memahami operasi perkalian.

Berdasarkan hasil studi yang di lakukan di SLB Al Azhar Bukittinggi terkait dengan anak hambatan Cerebral Palsy yang penulis obsevasi, pertama penulis wawancarai guru SLB tersebut yaitu wali kelas dari peserta didik hambatan Cerebral Palsy tersebut terkait hambatan akademik yang di miliki oleh peserta didik tersebut dan guru kelas menyampaikan memang benar mereka memiliki peserta didik disabilitas dengan hambatan Cerebral Palsy yang memiliki hambatan dalam kemampuan akademiknya yaitu peserta didik dengan ini sial R yang duduk di bangku kelas IV SLB. Hambatan akademik yang dapat di perhatikan pada peserta didik dengan ini sial R ini, peserta didik telah mampu mengenal huruf A-Z akan tetapi dalam kemampuan membaca peserta didik masih perlu banyak pengulangan karena belum terlalu mampu membaca tetapi sedangkan pada kemampuan mengenal angka anak telah mampu mengenal angka 1 – 100, dalam penjumlahan 1 – 10 anak mampu sedangkan dalam penjumlahan puluhan misalnya penjumlahan 50 sampai 100 anak kesulitan dalam melakukan penjumlahan tersebut.

Penulis juga melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang di lakukan guru kelas, hasil dari pengamatan yang penulis lakukan tidak Nampak nya masalah yang cukup serius dalam pembelajaran yang di lakukan guru kelas, guru kelas telah berusaha memberikan lingkungan dan proses pembelajaran yang baik, guru kelas seringkali memberikan media pembelajaran yang konkret dan juga gambar animasi yang di print yang bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar akan tetapi hasil dari usaha guru untuk menarik minat peserta didik dalam belajar masih kurang membuahkan hasil. Menurut wawancara yang telah di lakukan pada guru kelas peserta didikan ini sial R ini faktor penyebab terhambatnya kemampuan akademik yang di miliki peserta didik ini sial R ini yaitu kecendrungan peserta didik malas melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah, dan konsentrasi yang mudah

terganggu oleh lingkungan sekitar.

Penulis melakukan asesmen pada kemampuan akademik di SLB Al Azhar Bukittinggi pada peserta didik inisial R terkait pemahaman peserta didik dalam mengenal bilangan 50 – 100 secara acak ataupun berurutan dan pemahaman konsep operasi penjumlahan bilangan 50 – 100 ataupun nilai tempat pada penjumlahan bilangan 50 – 100, dan didapatkan hasil bahwa peserta didik tidak paham nilai tempat pada penjumlahan bilangan 50 – 100 dan anak kesulitan dalam melakukan penjumlahan deret kebawah dan menyisipkan hasil dari penjumlahan tersebut.

Pada asesmen yang dilakukan penulis melakukan pengamatan faktor apa yang menyebabkan skor pada asesmen tersebut rendah, di dapatkan hasil dari pengamatan yaitu anak memiliki faktor kecendrungan malas dalam mengerjakan soal yang di berikan asesor dan faktor lingkungan yaitu terganggunya peserta didik oleh lingkungan sekitar, keinginan bermain di sekolah yang tinggi, dan peserta didik masih perlu bantuan untuk menempatkan posisi angka satuan dengan satuan, puluhan dengan puluhan dan pada penjumlahan menyisipkan angka peserta didik tidak bisa menyisipkan hasil penjumlahan angka satuan dengan satuan di atas angka puluhan, hasil dari penjumlahan peserta didik masih memiliki skor rendah terhadap soal asesmen yang di berikan, pada asesmen yang di lakukan penulis juga melakukan pengamatan kenapa skor dari asesmen tersebut rendah dan di dapatkan hasil bawah peserta didik malas dalam mengerjakan soal yang di berikan dan tidak menyimak apa yang telah di jelaskan, peserta didik juga tidak mood dalam mengerjakan soal tersebut karena bagi peserta didik pembelajaran matematika bukan pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu perlunya kemampuan yang layak bagi peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal penjumlahan 50 – 100 dengan menggunakan media yang menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang penulis jelaskan, penulis tertarik untuk menggunakan sebuah aplikasi yang dapat menunjang kemampuan penjumlahan yang di sebut canva. Keunggulan dari *Multimedia Interaktif* Berbasis Canva ini tidak membuat peserta didik menjadi jenuh, gambar serta warna warni yang terdapat dalam media di harapkan dapat membuat peserta didik dapat tertarik dan tidak bosan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami yang sedang di pelajari, dari keunggulan tersebut penulis tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian yang berjudul “ Efektivitas *Multimedia Interaktif* Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan kemampuan operasi Penjumlahan Bilangan 50-100 Pada Anak *Cerebral Palsy* ”.

## Metode

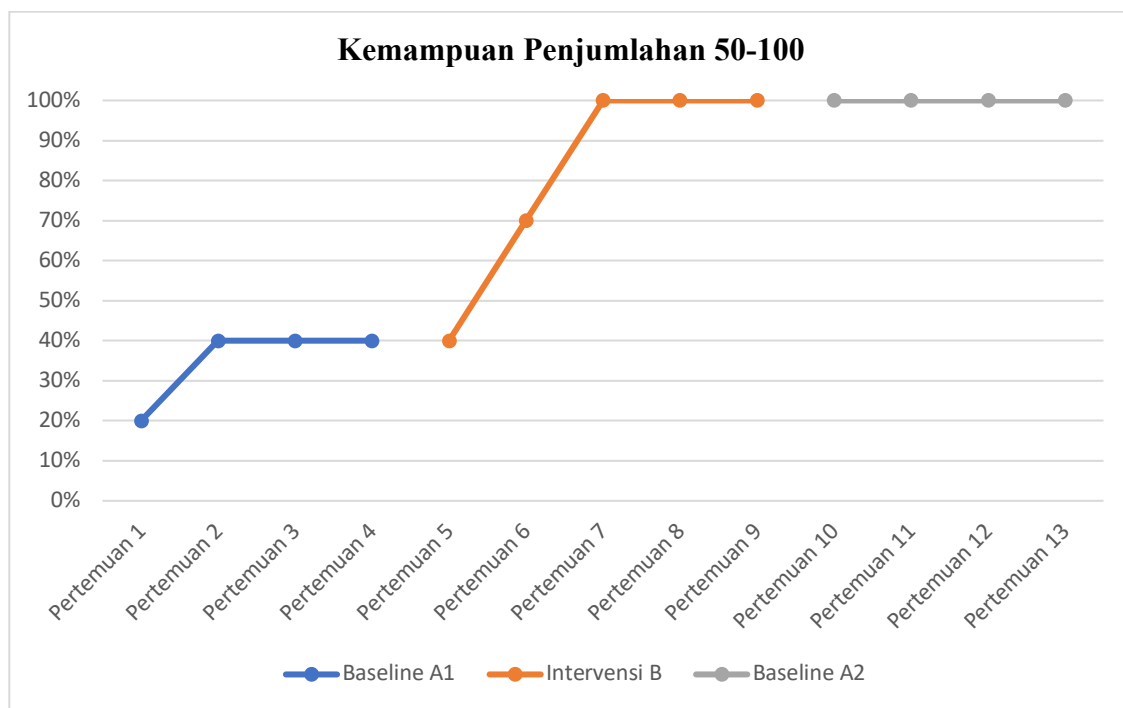
Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu *Single Subject Research (SSR)*. *Single Subject Research* merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat seberapa efektif intervensi yang diberikan (Indra, 2021). Penelitian yang dilaksanakan menggunakan *reversal design* yang terbagi menjadi *Baseline A1– Intervensi B–Baseline A2* (Marlina, 2021). Subjek penelitian ini ialah peserta didik *cerebral palsy* yang belum maksimal dalam penjumlahan

50-100. Peserta didik *cerebral palsy* tersebut saat ini berada di kelas 4 SLB A1- Azhar Bukittinggi.

Teknik Pengumpulan data menggunakan tes. Tes yang dilakukan berbentuk soal penjumlahan 50-100 deret kebawah sebanyak 10 soal. Intervensi yang dilaksanakan melalui multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva. Alat pengumpulan data menggunakan *checklist* pada instrumen dan diukur melalui presentase. Analisis data menggunakan analisis visual grafik dengan cara memasukkan data pada grafik yang terdiri dari analisis data dalam kondisi dan analisis data antar kondisi

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Dalam penelitian yang dilakukan 13 kali pertemuan, terdiri dari 3 fase yaitu : pada kondisi *baseline* (A1) yang dilakukan sebanyak tiga kali pengamatan dan memperoleh persentase 20,40%,40%,40%. Pada kondisi *Intervensi* (B) yang dilakukan sebanyak tujuh kali pengamatan dengan memperoleh persentase 40%,70%,100%,100%,100% dan pada kondisi *baseline* (A2) yang dilakukan sebanyak tiga kali pengamatan siswa memperoleh persentase 100%,100%,100%,100%. Supaya mudah dimengerti, peneliti merangkum setiap tahapan dalam bentuk grafik dibawah ini :









Grafik 1. Rekapitulasi Kondisi *Baseline* A1, *Intervensi* B, *Baseline* A2

Berdasarkan data pada tabel di atas, dijelaskan bahwa pada kondisi A1 terdapat angka 20% yang merupakan hasil awal dari pengamatan, dan kemudian angka 40% merupakan hasil akhir dari pengamatan. Pada kondisi *intervensi* (B) terdapat angka 40% yang merupakan hasil awal dari pengamatan, dan kemudian angka 100% merupakan hasil akhir pengamatan. Pada kondisi terakhir yaitu *baseline* (A2) terdapat angka 100% yang merupakan hasil awal dari pengamatan dan kemudian angka




100% merupakan hasil akhir dari pengamatan. Hal ini terlihat dan terbukti melalui tabel analisis data dalam kondisi dan analisis antar kondisi pada pengamatan dibawah ini:

Tabel 1. Analisis Data Dalam Kondisi

NO	Kondisi	A1	B	A2
1	Panjang kondisi	4	5	4
2	Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (=)
3	Kecenderungan Stabilitias	Tidak Stabil ( 0% )	Tidak stabil ( 0% )	Stabi ( 100% )
4	Kecenderungan jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5	Level stabilitas dan rentang	Tidak stabil 20%-40%	Tidak stabil 40%-100%	Stabil 100%-100%
6	Level perubahan data	40-20 =20 (+)	100-40=60 (+)	100-100=0 (=)

Ada 6 aspek analisis dalam kondisi, yaitu: Panjang kondisi, Estimasi kecenderungan arah, Kecenderungan stabilitas, Kecenderungan jejak data, Level stabilitas dan rentang, Level perubahan data. Pertama yaitu Panjang kondisi *Baseline* A1 adalah 4, Intervensi B adalah 5, *Baseline* A2 adalah 4. Kedua Estimasi kecenderungan arah pada *Baseline* A1 meningkat, Intervensi B menaik, *Baseline* A2 mendatar; Ketiga Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu *Baseline* A1 stabil dengan presentase 0% - Intervensi B tidak stabil dengan presentase 0% - *Baseline* A2 stabil dengan presentase 100%. Keempat kecenderungan jejak data *Baseline* A1 meningkat, Intervensi B meningkat, *Baseline* A2 mendatar. Kelima Level Perubahan data *Baseline* A1 40-20 = 20, Intervensi B 100-40=60, *Baseline* A2 100- 100 = 0.

Tabel 2. Analisis Data Antar Kondisi

No	Kondisi	A1/B/A2		
1	Jumlah variabel yang dirubah	1		
2	Perubahan kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Tidak Stabil – Tidak stabil-Stabil		
4	Level Perubahan			

	a. Level Perubahan kondisi B/A1	$40\% - 40\% = 0\%$
	b. Level Perubahan kondisi B/A2	$100\% - 40\% = 60\%$
5	Data Overlap	
	a. Persentase overlap dari A1 ke B	0%
	b. Persentase overlap dari A2 ke B	60%

Ada 5 aspek analisis dalam kondisi, yaitu: jumlah variable yang dirubah, Perubahan kecenderungan arah, Perubahan kecenderungan stabilitas, Level Perubahan, data overlap. Pertama jumlah variabel yang dirubah adalah 1 variabel. Kedua perubahan kecenderungan arah pada *Baseline* A1 menaik, Intervensi B menaik, *Baseline* A2 mendatar. Ketiga Perubahan kecenderungan stabilitas yaitu *Baseline* A1 tidak stabil - Intervensi B tidak stabil - *Baseline* A2 stabil. Keempat level perubahan kondisi B/A1 sebanyak  $40\% - 40\% = 0\%$  dan Level Perubahan kondisi B/A2 sebanyak  $100\% - 40\% = 60\%$ . Kelima Data Overlap dengan Persentase overlap dari A1 ke B 0% dan b. Persentase overlap dari A2 ke B 60%.

Tujuannya untuk membahas efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan 50-10 pada anak *cerebral palsy* yang bersekolah di SLB Al-Azhar Bukittinggi.

Cerebral Palsy adalah merupakan kerusakan otak yang sangat kompleks, yang terjadi pada masa konsepsi pada waktu lahir dan sesudah lahir, sehingga mengakibatkan terganggunya pusat sensometrik (Nurhastuti, 2019). Cerebral palsy adalah suatu gangguan atau kelainan yang terjadi pada suatu kurun waktu dalam perkembangan anak, mengenai sel-sel motorik di dalam susunan saraf pusat, bersifat kronik dan tidak progresif akibat kelainan atau cacat pada jaringan otak yang belum selesai pertumbuhannya (Nurhastuti, Iswari, et al., 2019).

Penjumlahan bilangan salah satu kegiatan operasi berhitung. Operasi hitung sendiri terbagi dalam beberapa kegiatan mulai dari pengurangan, perkalian, pembagian dan penjumlahan (Tati & Iswari, 2021). Materi berhitung adalah kemampuan mendasar yang diharapkan untuk dikuasai dalam materi selanjutnya. Materi ini adalah materi pembelajaran dasar, jadi dalam memberikannya juga harus sesuai dengan kemampuan peserta didik. Penjumlahan adalah kegiatan menjumlahkan dua bilangan menggunakan simbol (+), contohnya  $56 + 3 = 59$ , operasi penjumlahan bilangan ini adalah langkah awal dalam memahami materi selanjutnya misalkan dalam pembelajaran perkalian contohnya  $4 \times 12 = 48$  kalau di ubah menjadi penjumlahan yaitu empat kali dua belasnya ( $12 + 12 + 12 + 12 = 48$ ) maka apa bila peserta didik tidak memahami atau menguasai operasi penjumlahan maka peserta didik tidak akan dapat menguasai atau pun memahami operasi perkalian (Iswari & Nurhastuti, 2000).

Pada penelitian ini mengajarkan peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan penjumlahan bilangan 50-100. Penjumlahan 50-100 dilakukan dengan cara melakukan operasi hitung deret kebawah agar mudah dipahami peserta didik dengan banyak 10 Soal. Untuk membantu proses pembelajaran berhitung penjumlahan 50-100 tersebut peneliti tertarik menggunakan sebuah media pembelajaran

interaktif berbasis aplikasi Canva.

Media Pembelajaran bisa dideskripsikan sebagai media yang berisikan pesan yang dapat digunakan ketika pembelajaran berlangsung (Rizky & Nurhastuti, 2024). Media pembelajaran *interaktif* adalah media pembelajaran yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam prosesnya akan memberikan pengaruh antara satu dengan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran (Aviqtry & Nurhastuti, 2024). *Multimedia* adalah gabungan dari berbagai elemen informasi seperti grafik, gambar, teks, audio, foto, atau video dan dua aktifitas belajar mengajar sedangkan *interaktif* merupakan hubungan komunikasi dua arah yang bersifat saling aksi, saling aktif dan saling berkaitan dan mendapat timbal balik antara satu dengan lainnya. Canva Merupakan program desain online yang menyajikan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk desain grafis dan lainnya (Lara, 2022). Maka dari itu dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran *Multimedia Interaktif* berbasis Aplikasi Canva yaitu media pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat menimbulkan ketertarikan individu dengan media pembelajaran, karena memuat animasi gambar ataupun suara, teks audio dalam aktifitas belajar dan mengajar sehingga proses belajar dan mengajar yang di lakukan aktif dan interaktif. Dengan menggunakan *Multimedia Interatif* berbasis aplikasi Canva maka pembelajaran yang di lakukan di sekolah tidak hanya harus monoton dengan simbol dan kata kata saja.

Berdasarkan hasil penelitian untuk meningkatkan penjumlahan bilangan 50-100 pada anak kelas 4 SLB A1- Azhar Bukittinggi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Penelitian dilakukan sebanyak 13 kali pertemuan dengan 3 kondisi : pertama, Baseline (A1) dilaksanakan 4 kali pertemuan. Kedua Intervensi (B) Dilaksanakan 5 kali pertemuan serta Ketiga Baseline (A2) dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pada kondisi sebelum intervensi (A1) kemampuan peserta didik menampilkan stabil pada pertemuan kedua hingga keempat dengan persentase 40%. Sedangkan pada saat intervensi (B) kemampuan peserta didik menampilkan stabil pada pertemuan ke-3 hingga ke-5 dengan persentase 100%. Pada kondisi setelah intervensi (A2) kemampuan peserta didik menampilkan stabil pada pertemuan ke-10 hingga ke-13 dengan persentase 100%. Dari baseline (A1) ke- Intervensi pertemuan kedua terjadi peningkatan presentase dari 40% ke 70% hal itu terjadi bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva ini sangat membantu dan menarik bagi peserta didik serta tampilan menarik yang dapat menambah semangat belajar peserta didik dalam penjumlahan 50-100.

Berdasarkan hasil analisis data, terbukti bahwa multimedia ineraktif berbasis aplikasi canva efektif meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan 50-100 bagi peserta didik *Cerebral Palsy* kelas 4. Hal ini dibuktikan pada kondisi anak selama dan setelah diberikan intervensi berupa multimedia ineraktif berbasis aplikasi canva adalah meningkat. Dimana pada kondisi sebelum intervensi (A1) didapatkan data bahwa kemampuan peserta didik mengalami stabil dengan mean level 35. Selanjutnya pada kondisi intervensi (B) didapatkan data bahwa kemampuan peserta didik mengalami peningkatan dan stabil dengan mean level 82 Kemudian pada kondisi Baseline (A2) didapatkan data bahwa kemampuan peserta didik mengalami stabil dengan mean level 100.



Berdasarkan hasil pemaparan yang di telah dipaparkan diatas, maka diperoleh hasil dari penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva efektif untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan bilangan 50-100 pada anak *cerebral palsy* kelas 4 di SLB Al-Azhar Bukittinggi.

## Kesimpulan

Tujuan artikel ini yaitu untuk memaparkan peningkatan kemampuan Penjumlahan 50-100 melalui multimedia interaktif berbasis aplikasi canva. Penelitian ini dilakukan Kelas 4 SLB Al – azhar Bukittinggi selama 13 pertemuan dalam tiga kondisi yaitu *baseline* (A1) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, intervensi (B) dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan, *baseline* (A2) dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Terlihat setelah dilakukan intervensi melalui multimedia sampai kondisi *baseline* (A2) menunjukkan hasil yang meningkat.

## Daftar Rujukan

- Alvyenti, P., Mahdi, A., Kunci:, K., Balok, A. :, & Bilangan Bulat, A. ; (2023). Efektivitas Media Balok Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Puluhan bagi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. *Efektivitas Media Balok Angka Dalam Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Bulat Puluhan Bagi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder*, 11, 1–9.
- Aviqtry, & Nurhastuti, N. (2024). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan*. 2(2), 326–331. [http://repository.unp.ac.id/51836/1/B1\\_2\\_AVIQTRY\\_20003004\\_734\\_2024.pdf](http://repository.unp.ac.id/51836/1/B1_2_AVIQTRY_20003004_734_2024.pdf)
- Faira, Y., & Nurhastuti, N. (2022). Efektifitas Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Peningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Bagi Siswa Tunadaksa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 10, 7–14.
- Indra, P. R. C. (2021). Single Subject Research (teori dan implementasinya: suatu pengantar). In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/24309>
- Iswari, M., & Nurhastuti. (2000). *Determinasi Gerak Dasar dan Irama di Dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar Bilangan Cacah 0-20 Aanak Tunagrahitan Kelas D.2 DI SLB Perwari Kota Padang*.
- Marlina. (2021). *Single Subject Research Penelitian Subjek Tunggal* (Issue 1). Universitas Negeri Padang. [file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2021\\_SSR\\_Penelitian\\_Subjek\\_Tunggal\\_Bu\\_Marlina.pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2021_SSR_Penelitian_Subjek_Tunggal_Bu_Marlina.pdf)
- Nurhastuti. (2019). *Perspektif Pendidikan Anak Tunadaksa*. [http://repository.unp.ac.id/21924/1/BAHAN\\_AJAR\\_BUK\\_NURHASTUTI.pdf](http://repository.unp.ac.id/21924/1/BAHAN_AJAR_BUK_NURHASTUTI.pdf)
- Nurhastuti, Kasiyati, Zulmiyetri, & Irdamurni. (2019). Need assessment of parents of children with cerebral palsy observed from family counselling. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(6), 197–207.
- Nurhastuti, N., Iswari, M., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Irdamurni, I. (2019). *Analysis of the Needs of Parents Who Have Cerebral Palsy Children Reviewed from the Family Counseling*. 382(Icet), 700–702. <https://doi.org/10.2991/icet-19.2019.169>
- Nurhastuti, N., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., Iswari, M., Irdamurni, I., & Oktaviani, J. N. (2022). *The Effectiveness of Family Counseling Based on the Quality of Family Life to Increase the*

*Independence of Cerebral Palsy Children During the COVID-19 Pandemic. 668, 121–124.*

- Rizky, V. M., & Nurhastuti, N. (2024). Effectiveness of Counting Box Learning Media to Improve the Ability to Sum Numbers 1-10 for Children with Cerebral Palsy. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 302–306. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.7590>
- Rohman & Syaifudin, N. A. (2021). kemampuan pemahaman konsep pada pembejaran matematika menggunakan metode penemuan terbimbing di SMA Negeri 14 Palembang. *Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembejaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang*, 5, 165–173.
- Sucitra, S. D., & Nurhastuti. (2023). *Efektifitas Aplikasi Math Master Kids untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bilangan Cacah bagi Anak Tunadaksa Kelas III di SDN 28 Sijunjung*. 7, 16558–16563.
- Tati, S. S., & Iswari, M. (2021). *Efektifitas Permainan Fuinthinker untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung 1- 10 pada Anak Autisme di SLB Autisma Mutiara Bangsa Pratama Padang Solmita* *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*.