

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Media *Canva* Interaktif pada Murid Disabilitas Intelektual

Mutiara Tree Rahayu¹⁾, Rahmahtrisilvia¹⁾, Zulmiyetri¹⁾, Mardhatillah Zulpiani¹⁾

Universitas Negeri Padang

*Corresponding Author: mutiaratree30@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual masih menjadi tantangan karena keterbatasan dalam memahami konsep simbolik dan mengingat bentuk lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual setelah diberikan intervensi menggunakan media *Canva* interaktif. Media *Canva* interaktif dipilih karena mampu mengintegrasikan gambar, animasi, dan aktivitas interaktif dalam satu media sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media yang hanya menyajikan materi secara statis, serta sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas intelektual. Penelitian menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B. Subjek penelitian terdiri atas satu murid disabilitas intelektual kelas VI di SLB Al-Azhar Bukittinggi. Data dikumpulkan melalui tes perbuatan yang diberikan pada fase *baseline* dan fase intervensi, kemudian dianalisis menggunakan analisis visual dalam kondisi dan antar kondisi yang meliputi kecenderungan arah, tingkat stabilitas, perubahan level, serta persentase *overlap*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan subjek setelah diberikan intervensi menggunakan media *Canva* interaktif. Penelitian dilaksanakan dalam 10 kali pertemuan yang terdiri atas fase *baseline* sebanyak 3 sesi dengan persentase 20%, 20%, dan 20% yang menunjukkan arah data mendatar dan stabil, serta fase intervensi sebanyak 7 sesi dengan persentase 20%, 20%, 40%, 40%, 60%, 60%, dan 60%. Analisis data menunjukkan perubahan level yang positif dan persentase *overlap* sebesar 0%, yang mengindikasikan efektivitas intervensi yang kuat. Penelitian ini memberikan kontribusi dengan menunjukkan bahwa penerapan media *Canva* interaktif pada pembelajaran mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 melalui desain *Single Subject Research* dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi murid disabilitas intelektual. Penerapan media *Canva* interaktif pada materi mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 dengan desain *Single Subject Research* pada murid disabilitas intelektual masih jarang dikaji dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual dapat dicapai melalui penggunaan media *canva* interaktif.

Kata Kunci: Disabilitas Intelektual; Media *Canva* Interaktif; Lambang Bilangan

This is an open access article under the CC - BY license.



PENDAHULUAN

Sebagai salah satu mata pelajaran dasar, matematika berperan dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, dan keterampilan pemecahan masalah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Clarke et al., 2019). Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai pada tahap awal pembelajaran matematika adalah mengenal lambang bilangan. Penguasaan kemampuan ini menjadi fondasi bagi perkembangan keterampilan berhitung serta pemahaman konsep-konsep matematika pada jenjang berikutnya (Koponen et al., 2019). Selain digunakan dalam kegiatan pembelajaran, kemampuan mengenal lambang bilangan juga diperlukan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, seperti mengenali nomor, menghitung benda, maupun menggunakan uang (Sriwanny et al., 2025).

Meskipun demikian, penguasaan lambang bilangan masih menjadi tantangan bagi murid disabilitas intelektual. Murid disabilitas intelektual memiliki keterbatasan pada fungsi intelektual dan perilaku adaptif yang berdampak pada kemampuan berpikir, mengingat informasi, memusatkan perhatian, serta memahami konsep yang bersifat abstrak (Schalock et al., 2021). Kondisi tersebut menyebabkan proses belajar berlangsung lebih lambat dibandingkan teman sebayanya sehingga murid memerlukan waktu dan pengulangan yang lebih banyak dalam memahami materi pembelajaran (Faisah et al., 2023). Oleh karena itu, materi pembelajaran perlu

disajikan secara konkret, sederhana, dan disesuaikan dengan karakteristik belajar murid agar lebih mudah dipahami (Maulidiyah & Maulidiyah, 2020). Penggunaan media pembelajaran yang menarik serta melibatkan aktivitas visual menjadi salah satu upaya yang dapat membantu murid memahami konsep lambang bilangan.

Kondisi tersebut ditemukan pada pembelajaran matematika di SLB Al-Azhar Bukittinggi. Berdasarkan hasil observasi, seorang murid disabilitas intelektual kelas VI masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 6 sampai 10. Kesulitan tampak ketika murid diminta memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai karena murid masih sering tertukar dalam membedakan lambang bilangan tersebut. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa murid telah mampu mengenal lambang bilangan 1 sampai 5 secara konsisten, sedangkan penguasaan lambang bilangan 6 sampai 10 masih belum optimal. Di sisi lain, media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada kartu angka sehingga kurang mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan murid selama kegiatan belajar berlangsung. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil asesmen awal menggunakan instrumen penelitian yang terdiri atas lima soal memasangkan lambang bilangan 6 sampai 10 dengan jumlah benda. Hasil asesmen menunjukkan bahwa murid hanya mampu menjawab benar satu soal dengan persentase capaian sebesar 20%, sedangkan empat soal lainnya (80%) masih dijawab dengan kurang tepat. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal murid dalam mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 masih tergolong rendah. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan kebutuhan belajar murid (Pinandita et al., 2025).

Sebagai salah satu multimedia interaktif yaitu Canva interaktif menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio, dan latihan interaktif pada satu media pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, Canva interaktif mampu mengubah penyajian materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan murid dalam memahami materi pembelajaran (Prismanata & Ismaniati, 2017). Selain itu, aktivitas interaktif yang tersedia dapat mendorong murid untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran sehingga perhatian dan motivasi belajar dapat meningkat. Penggunaan Canva interaktif juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif murid dalam proses belajar. Melalui proses mengamati, memilih, dan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, murid memperoleh pengalaman belajar yang membantu terbentuknya pemahaman mengenal lambang bilangan secara bertahap. Karakteristik Canva interaktif tersebut juga selaras dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan unsur multimedia dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, canva interaktif berpotensi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual melalui penyajian materi yang menarik, konkret, dan interaktif.

Hasil berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Dela Setyautami, Dedi Mulia, 2023; Fitri, 2023; Priyawijaya & Pristiwaluyo, 2023), menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar murid. Temuan serupa juga disampaikan oleh (Sani & Utoyo, 2025) yang menunjukkan bahwa Canva interaktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun. Namun, penelitian tersebut dilaksanakan pada anak usia dini dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian ini yang menerapkan metode *Single Subject Research* (SSR). Sementara itu, penelitian yang melibatkan murid disabilitas intelektual masih lebih banyak memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Canva interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual melalui metode *Single Subject Research* (SSR) desain A–B. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji penggunaan Canva interaktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual dengan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) desain A–B.

Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui penerapan Canva interaktif sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual dengan menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) desain A–B. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan PowerPoint, berfokus pada anak usia dini, atau menerapkan desain penelitian kelompok dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini mengkaji perubahan kemampuan satu murid secara berulang melalui fase baseline dan intervensi. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Canva interaktif sebagai alternatif media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas intelektual.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual setelah diberikan intervensi berupa media canva interaktif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) dengan desain A-B.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *Single Subject Research* (SSR) menggunakan desain A-B. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menekankan pada perumusan hipotesis sebagai dasar dalam proses penelitian (Hardani et al., 2020). *Single Subject Research* (SSR) merupakan salah satu jenis penelitian eksperimen yang bertujuan mengamati perubahan perilaku serta menilai efektivitas suatu intervensi terhadap subjek tunggal melalui pengukuran yang dilakukan secara berulang dalam periode tertentu (Indra, 2021). Desain A-B dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan pada satu subjek secara individual melalui perbandingan antara kondisi sebelum dan sesudah diberikan intervensi (Marlina, 2021a). Dengan desain ini, perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat diamati secara langsung dan dibandingkan antara kondisi *baseline* dan intervensi. Jika terjadi peningkatan kemampuan pada fase intervensi dibandingkan dengan fase *baseline*, perubahan tersebut dapat diasumsikan sebagai pengaruh dari intervensi yang diberikan (Yuwono, 2020), sehingga hubungan fungsional antara penggunaan media *Canva* interaktif dan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dapat diketahui secara lebih akurat.

Penelitian dilaksanakan dalam 10 sesi yang terdiri atas 3 sesi pada fase *baseline* (A) dan 7 sesi pada fase intervensi (B). Setiap sesi dilaksanakan selama 1 jam pelajaran di kelas VI SLB Al-Azhar Bukittinggi. Pada fase *baseline*, murid diberikan tes perbuatan untuk mengukur kemampuan awal mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 tanpa menggunakan media Canva interaktif. Pada fase intervensi, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media Canva interaktif yang diakses melalui laptop dengan materi mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 secara bertahap melalui penyajian teks, gambar, animasi, audio, dan latihan interaktif. Aktivitas pembelajaran meliputi mengamati materi dan memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, serta mengerjakan latihan sebagai penguatan pada setiap sesi. Di akhir setiap sesi, murid diberikan tes perbuatan menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan selama penelitian berlangsung.

Subjek penelitian terdiri atas satu murid disabilitas intelektual kelas VI di SLB Al-Azhar Bukittinggi dengan inisial MI yang berusia 13 tahun. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal dan asesmen yang menunjukkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, khususnya lambang bilangan 6 sampai 10, sedangkan lambang bilangan 1 sampai 5 telah dikuasai. Karakteristik tersebut sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengkaji peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 melalui penggunaan media Canva interaktif.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik, yaitu observasi, wawancara, dan tes perbuatan. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal pembelajaran serta karakteristik subjek penelitian. Tes perbuatan digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 melalui kegiatan memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai. Instrumen terdiri dari 5 soal yang masing-masing mengukur kemampuan mengenal lambang bilangan 6, 7, 8, 9, dan 10 dengan indikator kemampuan memasang setiap lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai, setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Dengan demikian, skor maksimum yang diperoleh adalah 5, sedangkan skor minimum adalah 0. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menggambarkan kemampuan murid pada setiap sesi penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi sesuai dengan karakteristik penelitian *Single Subject Research* (SSR) (Marlina, 2021b). Analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, kecenderungan jejak data, level stabilitas dan rentang, serta perubahan level. Estimasi kecenderungan arah ditentukan menggunakan metode *split-middle* dengan membentuk garis kecenderungan (*trend line*) berdasarkan nilai median data pada setiap

kondisi. Selanjutnya, stabilitas data dianalisis melalui stability envelope yang ditentukan menggunakan batas atas (upper limit) dan batas bawah (lower limit) untuk mengetahui apakah data berada dalam rentang stabil. Data dinyatakan stabil apabila sebagian besar titik data berada di dalam rentang tersebut. Analisis antar kondisi dilakukan dengan membandingkan data pada fase baseline dan fase intervensi berdasarkan perubahan kecenderungan arah, perubahan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 setelah pemberian intervensi (Ledford & Gast, 2024).

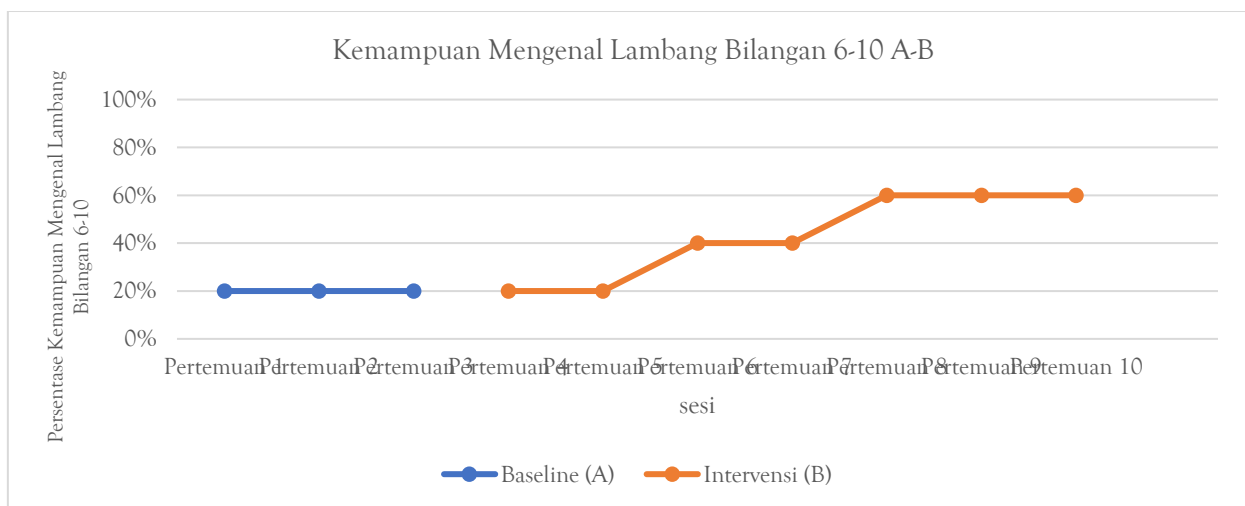
HASIL DAN PEMBAHASAN

Baseline

Kondisi *baseline* menggambarkan kemampuan awal murid dalam mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 sebelum memperoleh pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif. Pengamatan pada kondisi *baseline* dilakukan sebanyak 3 sesi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan murid berada pada persentase yang sama, yaitu 20% pada setiap sesi. Data yang diperoleh menunjukkan pola yang stabil sehingga pengamatan pada kondisi *baseline* dihentikan dan dilanjutkan pada tahap intervensi.

Intervensi

Kondisi intervensi merupakan tahap pemberian pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif sebagai perlakuan dalam penelitian. Intervensi dilaksanakan sebanyak 7 sesi setelah data pada kondisi *baseline* menunjukkan kestabilan. Hasil pengamatan selama intervensi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10. Persentase kemampuan murid menunjukkan peningkatan secara bertahap, yaitu dari 20%, 20%, menjadi 40%, 40%, kemudian mencapai 60%, 60%, dan 60% pada tiga sesi terakhir. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan murid dalam mengenal serta memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai semakin berkembang setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik media *Canva* interaktif yang menyajikan materi melalui visual, animasi, dan aktivitas interaktif sehingga membantu murid memusatkan perhatian, memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda, serta memberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang.

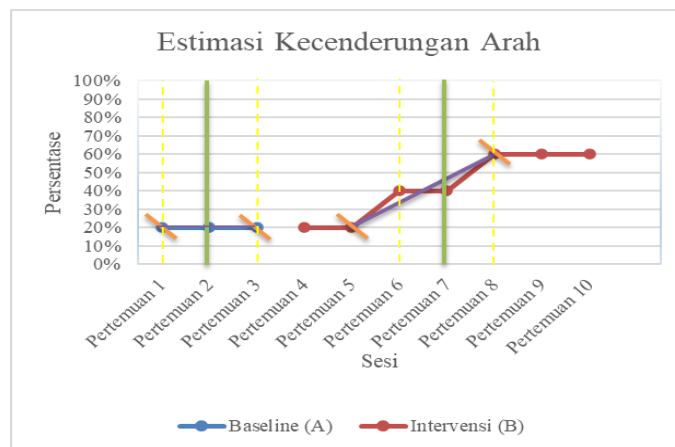


Gambar 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 6-10 A-B

Berdasarkan Gambar 1, kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada kondisi baseline menunjukkan pola yang stabil dengan persentase 20% selama tiga sesi. Setelah diberikan intervensi menggunakan media *Canva* interaktif, kemampuan murid mulai mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu tetap berada pada persentase 20% pada dua sesi awal intervensi, kemudian meningkat menjadi 40% pada sesi ketiga dan keempat intervensi, serta mencapai 60% pada tiga sesi terakhir. Grafik juga menunjukkan perubahan kecenderungan arah dari mendatar pada fase baseline menjadi meningkat pada fase intervensi. Pola tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan murid setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif.

Analisis Dalam Kondisi

Karakteristik data pada setiap kondisi dianalisis menggunakan analisis dalam kondisi yang meliputi panjang kondisi, estimasi kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, kecenderungan jejak data, tingkat stabilitas dan rentang, serta perubahan level data. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan pola perubahan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 selama penelitian berlangsung.



Gambar 2. Grafik Estimasi Kecenderungan Arah

Keterangan :

Baseline (A)

Intervensi (B)

Middate

Midrate

Splitmiddle

Estimasi Kecenderungan Arah

Analisis dalam kondisi menunjukkan bahwa panjang kondisi terdiri atas *baseline* (3) dan *intervensi* (7). Estimasi kecenderungan arah berubah dari mendatar pada kondisi *baseline* menjadi meningkat pada kondisi *intervensi*. Kecenderungan stabilitas pada kondisi *baseline* berada pada kategori stabil (100%), sedangkan kondisi *intervensi* menunjukkan pola peningkatan kemampuan secara bertahap. Kecenderungan jejak data pada kondisi *baseline* memperlihatkan pola mendatar dan berubah menjadi meningkat pada kondisi *intervensi*. Tingkat stabilitas dan rentang pada kondisi *baseline* berada pada nilai 20%-20%, sedangkan pada kondisi *intervensi* berada pada rentang 20%-60%. Adapun perubahan level pada kondisi *baseline* sebesar 0%, sedangkan pada kondisi *intervensi* sebesar 40%. Rekapitulasi hasil analisis dalam kondisi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Dalam Kondisi

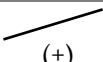
No	Kondisi	Baseline (A)	Intervensi (B)
1	Panjang Kondisi	3	7
2	Estimasi Kecenderungan Arah	(=)	(+)
3	Kecenderungan Stabilitas	100% (Stabil)	28,5 (Tidak Stabil)
4	Kecenderungan Jejak	(=)	(+)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Variabel 20% - 20%	Variabel 20% - 60%
6	Level Perubahan	20% - 20% = 0%	60% - 20% = 40%
7	Mean	20	42,8

Analisis Antar Kondisi

Analisis antar kondisi dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi antara fase *baseline* (A) dan fase *intervensi* (B). Komponen yang dianalisis meliputi jumlah variabel yang diubah, perubahan kecenderungan

arah, perubahan kecenderungan stabilitas, perubahan level, dan persentase overlap. Hasil analisis antar kondisi menunjukkan bahwa jumlah variabel yang diubah sebanyak satu variabel, yaitu penggunaan media Canva interaktif. Perubahan kecenderungan arah terjadi dari mendatar (=) pada fase *baseline* menjadi meningkat (+) pada fase intervensi. Perubahan kecenderungan stabilitas menunjukkan kategori stabil pada *baseline* dan tidak stabil pada intervensi karena data masih menunjukkan peningkatan secara bertahap. Perubahan level data sebesar 0%, yaitu dari 20% pada akhir fase *baseline* menjadi 20% pada awal fase intervensi. Persentase overlap sebesar 0%, yang menunjukkan tidak terdapat data intervensi yang tumpang tindih dengan data *baseline*. Rekapitulasi hasil analisis antar kondisi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Analisis Antar Kondisi

No	Kondisi	Baseline (A)	Intervensi (B)
1	Jumlah variabel yang diubah	1	
2	Perubahan kecenderungan arah dan efeknya	— (=)	 (+)
3	Perubahan kecenderungan stabilitas	Stabil	Tidak stabil
4	Level perubahan kondisi B/A	20%-20% =0%	
5	Persentase <i>overlap</i> kondisi A/B	0%	

Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang dialami murid menunjukkan bahwa media *Canva* interaktif mampu membantu murid disabilitas intelektual memahami lambang bilangan 6 sampai 10. Penyajian materi dalam bentuk gambar, animasi, warna, dan aktivitas interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret dibandingkan pembelajaran konvensional. Murid dapat mengamati, mencocokkan, dan berlatih secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Penggunaan media *Canva* interaktif memberikan kesempatan kepada murid untuk membangun pemahamannya sendiri melalui aktivitas yang melibatkan pengamatan, eksplorasi, dan latihan secara langsung. Dengan demikian, murid tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, persentase kemampuan murid meningkat secara bertahap dari 20%, 20%, menjadi 40%, 40%, hingga mencapai 60%, 60%, dan 60% pada tiga sesi terakhir. Hasil tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan murid dalam mengenal dan memasangkan lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Canva* interaktif. Meskipun demikian, kemampuan murid belum mencapai 100% dan hanya meningkat hingga 60% pada akhir intervensi. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, karakteristik murid disabilitas intelektual yang memiliki keterbatasan pada fungsi intelektual, daya ingat, dan kecepatan memproses informasi menyebabkan proses penguasaan konsep baru memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan murid pada umumnya. Kedua, materi mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dibandingkan bilangan 1 sampai 5 karena bentuk lambang yang lebih kompleks dan membutuhkan kemampuan membedakan simbol yang lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media *Canva* interaktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan media *Canva* interaktif sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek dan metode penelitian, yaitu penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada anak usia 4–5 tahun di PAUD, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) pada murid disabilitas intelektual kelas VI dengan fokus pada kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10. Peningkatan tersebut juga berkaitan dengan karakteristik murid disabilitas intelektual yang memerlukan penyajian materi secara konkret dan visual untuk memahami konsep yang masih bersifat abstrak, sehingga penyajian lambang bilangan yang dipadukan dengan gambar dan aktivitas interaktif membantu murid memahami hubungan antara lambang bilangan dan jumlah benda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Canva* interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang sesuai dengan karakteristik belajar murid disabilitas intelektual. Penggunaan

media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan, tetapi juga meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan murid selama proses pembelajaran berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Canva interaktif berkaitan dengan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 6 sampai 10 pada murid disabilitas intelektual kelas VI di SLB Al-Azhar Bukittinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media Canva interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mengenal lambang bilangan pada murid disabilitas intelektual. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak subjek dan menerapkan media Canva interaktif pada materi pembelajaran lain sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai penerapannya.

Daftar Pustaka

- Clarke, B., Doabler, C. T., Smolkowski, K., Turtura, J., Kosty, D., Kurtz-nelson, E., Fien, H., & Baker, S. K. (2019). *Exploring the Relationship Between Initial Mathematics Skill and a Kindergarten Mathematics Intervention*. 85(2), 129–146. <https://doi.org/10.1177/0014402918799503>
- Dela Setyautami, Dedi Mulia, R. F. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 25, 1–10.
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Nandita, I., & Auliyah, A. (2023). *Kesulitan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita dalam Belajar Mengenal Angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda*. 3, 34–41.
- Fitri, Z. Z. (2023). *Implementasi Media PowerPoint dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka dan Huruf*. 5, 156–167.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. ., Istiqomah, R. ., Fardani, R. A. ., Sukmana, D. ., & Auliya, N. . (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (A. In H (ed.)). Pustaka Ilmu.
- Indra, P. r. . (2021). Single Subject Research (Teori dan Implementasinya: suatu pengantar). In *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Koponen, T., Aunola, K., & Nurmi, J. . (2019). Verbal Counting Skill Predicts Later Math Performance and Difficulties in Middle School. *Contemporary Educational Psychology*, 59. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101803>
- Ledford, J. ., & Gast, D. . (2024). Single Case Research Methodology: Applications in Special Education and Behavioral Sciences, Fourth Edition. In *Single Case Research Methodology*. <https://doi.org/10.4324/9781003294726>
- Marlina. (2021a). *Single Subject Research : Penelitian Subjek Tunggal*. Rajawali Pers.
- Marlina. (2021b). *Single Subject Research Penelitian Subjek Tunggal*. Rajawali.
- Maulidiyah, F. N., & Maulidiyah, F. N. (2020). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan Interactive Multimedia Learning Media for Children with Light Developmental Disabilities*. 3, 93–100.
- Pinandita, A., Rahmahtrisilvia, Damri, Mahdi, A., & Nasri, Y. Y. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-20 Melalui Media Pohon Angka Pada Peserta Didik Penyandang Disabilitas dengan lingkungan sekitar , hal ini dikenal sebagai gangguan dalam perilaku adaptif pohon angka dapat menjadi pendukung dalam kegiata. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(3), 3491–3497. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3174>
- Prismanata, Y., & Ismaniati, C. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi Berbasis Memory Sport Pada Materi Litosfer Untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 97.
- Priyawijaya, A., & Pristiwaluyo, T. (2023). *Penggunaan Media Power Point Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Lambang Bilangan Pada Siswa Tunarungu di Sekolah Luar Biasa*. 3(6).
- Sani, D. M., & Utoyo, S. (2025). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Canva Interaktif

- Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Melati Harapan Kota Sawahlunto. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 2765–2775. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.25054>
- Schalock, R., Luckasson, R., & Tasse, M. J. (2021). Overview of Intellectual Disability: Definition, Diagnosis, Classification, and Systems of Supports. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities*.
- Sriwanny, D., Zulmiyetri, Z., Ardisal, A., & Budi, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Poster Edukasi Suara Pada Anak Disabilitas Intelektual Ringan (Single Subject Research Kelas III di SLB YPPC Painan). *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 6(5), 7527–7532. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3987>
- Yuwono, I. (2020). *Penelitian SSR (Single Subjecct Research)*. www.plb.unlam.ac.id