

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA
MATERI SPLDV DI KELAS VIII
SMP N 1 ANGKOLA TIMUR**



SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

**FADHLAN KHOIRUR ROMADHON
NIM. 18 202 00061**

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA
MATERI SPLDV DI KELAS VIII
SMP N 1 ANGKOLA TIMUR**



SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

FADHLAN KHOIRUR ROMADHON
NIM. 18 202 00061

PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA
MATERI SPLDV DI KELAS VIII
SMP N 1 ANGKOLA TIMUR**



SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

FADHLAN KHOIRUR ROMADHON
NIM. 18 202 00061



PROGRAM STUDI TADRIS/PENDIDIKAN MATEMATIKA

PEMBIMBING I

Dr. Suparni, S.Si., M.Pd.
NIP. 19700708 200501 1 004

PEMBIMBING II

Rahma Hayati Siregar, M.Pd.
NIDN: 2031128501

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An.Fadhlan Khoirur Romadhon

Padangsidempuan, Januari 2024

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Fadhlan Khoirur Romadhon yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Dr. Suparni, S.Si., M.Pd
NIP. 19700708 200501 1 004

PEMBIMBING II,



Rahma Hayati Siregar, M.Pd
NIDN. 2031128501

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhlán Khoirur Romadhon
NIM : 18 202 00061
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur


Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Januari 2024

Saya yang Menyatakan,




Fadhlán Khoirur Romadhon
NIM. 18 202 00061

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fadhlán Khoirur Romadhon
NIM : 18 202 00061
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur" Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : Januari 2024

Saya yang Menyatakan,




Fadhlán Khoirur Romadhon
NIM. 18 202 00061



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Fadhlan Khoirur Romadhon
NIM : 18 202 00061
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis
Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola
Timur

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP 1973030902 200801 2 006

Sekretaris

Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP 19840811 201503 2 0004

Anggota

Rahma Hayati Siregar, M.Pd
NIDN 2031128501

Diyah Hoiriyah, M.Pd
NIP 19881012 202321 2 043

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 26 Januari 2024
Pukul : 14.00 s.d 17.00 WIB
Hasil/ Nilai : Lulus, 82,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,34
Predikat : Sangat Memuaskan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur
Ditulis oleh : Fadhlán Khoirur Romadhon
NIM : 18 202 00061
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/TMM

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan
Dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan,
Dekan,

Januari 2024

Dr. Lelija Hilda, M.Si.
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Fadhlan Khoirur Romadhon
Nim : 1820200061
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis
Canva Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* materi SPLDV di tingkat SMP. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *prototype* pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* materi SPLDV di tingkat SMP serta mengetahui media pembelajaran matematika berbasis *Canva* materi SPLDV di tingkat SMP/MTs memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis *Canva*, peneliti menggunakan model ADDIE dengan lima tahap pengembangan yaitu: (1) analisis (*Analyze*) (2) perancangan (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Angkola Timur dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII. Untuk mengetahui kelayakan produk, peneliti menyebar angket kepada validator ahli materi dan ahli media serta angket praktis dan tes soal kepada siswa kelas VIII di sekolah tersebut. *Prototype* akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari beberapa slide yaitu, halaman pembuka, halaman menu utama, halaman KI, KD, IPK & tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman soal dan halaman profil. Untuk mengetahui kevalidan yang dikembangkan, dilakukan uji validitas oleh validator ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian ahli materi (81%) dengan kategori sangat valid, ahli media dan desain (75%) dengan kategori valid, praktikalitas (86,55%) dengan kategori sangat praktis, dan keefektifan (77%) dengan kategori efektif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Canva*, SPLDV.

ABSTRACT

Name : Fadhlan Khoirur Romadhon
Reg. Number : 1820200061
Thesis Title : Development of Canva-Based Mathematics Learning Media
SPLDV Material in Class VIII SMP N 1 Angkola Timur

This thesis discusses the development of Canva-based mathematics media *SPLDV material at the junior high school level*. This study aims to find out the *prototype* of the development of Canva-based mathematics learning media SPLDV material at the junior high school level and find out Canva-based mathematics learning media SPLDV material at the junior high school / MTs level meets valid criteria , and effective. This type of research is *Research and Development (R&D)*. To produce Canva-based mathematics learning media , researchers use the ADDIE model with five stages of development , namely: (1) analysis (2) design (*Design*), (3) Development, (4) *Implementation*, and (5) *Evaluation*. This research was conducted at SMP Negeri 1 Angkola Timur with the subject of the study, namely grade VIII students. To determine the feasibility of the product, researchers distributed questionnaires to material expert validators and media experts as well as practical questionnaires and question tests to grade VIII students at the school. *The* final prototype of the developed learning media consists of several slides , namely, the opening page, the main menu page , the KI, KD, GPA & learning objectives pages, material pages, question pages and profile pages. To determine the validity developed , validity tests are carried out by material expert validators and media experts . The results of the assessment of material experts (81%) with the category of very valid, media and design experts (7.5%) with the category of valid, practicality (86.55%) with the category of very practical, and effectiveness (77%) with the category of effective.

Keywords : Learning Media , *Canva*, SPLDV.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah SAW yang telah menuntun manusia kepada jalan kebenaran dan keselamatan.

Skripsi ini berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA DI KELAS VIII SMP N 1 ANGKOLA TIMUR”, adalah merupakan salah satu syarat bagi penulis untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan dari berbagai pihak, utamanya dari Bapak dan Ibu pembimbing sejak awal penyusunan hingga selesai. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Rahma Hayati Siregar, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak berjasa dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag. Bapak Wakil Rektor I,II dan III. Ibu Dekan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. Wakil Dekan Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan, serta ibu Ketua Prodi Tadris Matematika, Ibu Nurfauziah Siregar, M.Pd. Ibu sekretaris jurusan Tadris Matematika.

3. Seluruh Bapak dan Ibu dosen UIN Syahada Padangsidempuan yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis secara ikhlas dan penuh kesabaran. Serta seluruh pegawai dan civitas Akademik UIN Syahada Padangsidempuan yang telah memberikan pelayanan dan dukungan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini
4. Ibu Lanna Seri Rangkuti, S.Pd. Selaku kepala sekolah SMP N 1 Angkola Timur, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam penyelesaian skripsi ini. Terkhusus kepada Ibu Mawar Nainggolan dan Siswa-siswi yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Teristimewa kepada Ayahanda saya Drs. H. Mansur Siregar, M.Pd. dan Ibunda saya tercinta Hj. Mariam Harahap yang telah mengorbankan jiwa dan raganya dalam mengasuh, mendidik, memberi nasehat, memberi motivasi serta doa ayah dan ibunda yang selalu menyertai setiap langkahku sehingga skripsi ini tersusun.
6. Kakanda tercinta Muhammad Mukhlis Siregar S.Kep., Ners, Mahmud Ashshiddiq Siregar S.Pd dan adindaku tersayang Waldi Azizi Siregar yang selalu memberikan motivasi kepada penulis dan yang telah memberikan bantuan moril dan materil.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Himacang, dan Tmm Boys terkhusus kepada Muhammad Amin, Pengadilan Daulay, S.Pd. Ahmat Yunus Siregar S.Pd. Jauhari Hans Berutu, Aprinal Anwar, S.Pd. Heri Susanto Tanjung, Muhammad Aldi, S.Pd. Muhammad Saputra, Andi Mangaraja, S.Pd.

8. Tidak lupa pula kepada rekan-rekan mahasiswa, dan sahabat (Nasaruddin, Ridwan, dan Iswal) yang banyak memberikan bantuan kepada penulis mencari buku-buku yang berkaitan dengan skripsi ini serta memberikan motivasi dan dukungan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yakni banyak kesalahan dan kekurangan disebabkan keterbatasan ilmu pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis menerima kritikan dan saran-saran dari pembaca untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis semoga kita semua diberikan limpahan rahmad dan karunia-Nya. Amin ya robbal 'alamin.

Padangsidempuan, Januari 2024
Penulis,

FADHLAN KHOIRUR ROMADHON
NIM: 1820200061

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media.....	11
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran	12
c. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	13
d. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran	14
e. Langkah-langkah Dalam Menggunakan Media Pembelajaran	16
f. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	16
g. Penggunaan Media Pembelajaran	17
h. Pentingnya Media Dalam Pengembangan.....	17
2. Aplikasi <i>Canva</i>	18
a. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	18
b. Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	19
c. Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	19
d. Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	19
e. Tampilan Aplikasi <i>Canva</i>	21
3. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	22
a. Pengertian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	23
b. Ciri-ciri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).....	24
c. Hal-hal yang Berhubungan dengan SPLDV	24
d. Metode Penyelesaian SPLDV	25
e. Membuat Model Masalah dari SPLDV	30

B. Kerangka Berpikir	32
C. Penelitian yang Relevan	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan	37
B. Metode Penelitian	41
1. Populasi, Sampel dan Sumber Data	41
2. Teknik Pengumpulan Data.....	42
3. Instrumen Penelitian	43
4. Analisis Data.....	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	49
1. Tahap Analyze (Analisis)	49
2. Tahap Design (Perancangan)	52
3. Tahap Development (Pengembangan).....	54
4. Tahap implementation (Implementasi).....	70
5. Tahap Evaluation (Evaluasi).....	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan	78
2. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	45
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli.....	46
Tabel 3.6. Kategori Praktikalitas Instrumen Media Pembelajaran	47
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Keefektifan	48
Tabel 4.1 Nama Validator Media Pembelajaran	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.4 Nama Validator Angket Uji Praktikalitas	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas	68
Tabel 4.6 Revisi Saran validator	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas	71
Tabel 4.8 Hasil Tes Belajar Peserta Didik	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan dari aplikasi canva.....	21
Gambar 2.2 Tampilan halaman template canva	21
Gambar 2.3 Tampilan untuk mengedit desain video dalam canva	22
Gambar 2.4 Tampilan untuk menyimpan hasil desain video dalam canva.....	22
Gambar 2.5 Grafik Penyelesaian.....	26
Gambar 4.1 Tampilan pertama pada canva.....	55
Gambar 4.2 Tampilan pemilihan berbagai desain yang akan dipilih.....	55
Gambar 4.3 Tampilan slide yang masih kosong	56
Gambar 4.4 Tampilan berbagai firur yang tersedia dalam canva	56
Gambar 4.5 Tampilan cara menyimpan desain dalam canva.....	57
Gambar 4.6 Pembuka, Menu Utama dan Petunjuk	58
Gambar 4.7 KI, KD, IPK dan Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 4.8 Materi Inti.....	60
Gambar 4.9 Langkah-langkah Penyelesaian dan Contoh Soal	62
Gambar 4.10 Penyelesaian Soal Cerita	64
Gambar 4.11 Quiz dan Profil	65
Gambar 4.12 Tampilan Revisi Metode Penyelesaian	69
Gambar 4.13 Tampilan revisi Animasi	70

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai kemajuan telah dilakukan di bidang pendidikan. Ada banyak aplikasi yang memfasilitasi kegiatan belajar. Dengan perkembangan teknologi, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik, yang dapat memudahkan masyarakat dalam memahami materi yang sulit dipahami, mempersingkat waktu dan menciptakan situasi baru dalam kegiatan belajar mengajar¹. Di era yang serba canggih ini, sebagian besar orang terlena akan segala kemudahan dan berakhir dengan kemalasan sehingga melupakan pentingnya menuntut ilmu. Sebagaimana firman Allah Swt dalam Q.S. An-Nahl/16:78

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: "dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur"².

Ayat tersebut menjelaskan bahwa manusia dalam kandungan memiliki tiga hal penting yang masing-masing memiliki fungsi tertentu, di antaranya: mendengar (*al-sam'a*), yang berfungsi menangkap suara, memahami ucapan, dan menafsirkan hal-hal tertentu. Penglihatan (*al-bashar*) berarti mengetahui atau

¹ Ridha Yoni Astika, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Powtoon Pada Materi Spldv Kelas VIII," Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.

² Kementerian Agama, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hlm. 275.

melihat sesuatu, dan untuk menggunakan gagasan ini, kita perlu menggunakannya untuk mengamati dan merenungkan apa yang kita lihat. Hati (*al-fuad*) dapat diartikan sebagai hati kecil kita. Seperti kita ketahui bersama, semua tindakan harus memiliki niat, dan niat ada didalam hati. Jika tujuannya baik, maka hasilnya pun akan baik.

Penjelasan mengenai pendengaran selalunya disandingkan dengan penglihatan dan qalbu dikarenakan ketiganya merupakan satu kesatuan usaha dalam meraih ilmu. Apabila ketiga komponen tersebut dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan ilmu yang bermanfaat seperti halnya dalam pengembangan media pembelajaran matematika, maka ilmu tersebut akan menghasilkan banyak manfaat yang akan dirasakan sendiri dan lingkungan sekitarnya, terutama dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media.

Pembelajaran dengan menggunakan media dalam proses belajar mengajar hanya dianggap sebagai alat peraga seperti gambar, model, benda, dan alat lainnya. Sehingga dapat memberikan pengalaman tertentu, motivasi belajar, dan meningkatkan kemampuan daya serap dan retensi siswa. Namun sayangnya, karena terlalu fokus pada perangkat pembelajaran yang digunakan guru, mereka jarang memperhatikan desain, produksi pengembangan pembelajaran dan evaluasi³.

Pentingnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran atau sebagai sarana menyampaikan informasi dapat kita telaah dari firman Allah Swt. Dalam QS. An-Nahl/16:89 sebagai berikut:

³ Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 45–56,

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ^ع وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ
لِّلْمُسْلِمِينَ ﴿٨١﴾

Artinya : "dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim)"⁴.

Berdasarkan ayat tersebut, secara tidak langsung mengajarkan kepada manusia untuk memanfaatkan alat ataupun benda sebagai suatu media dalam menyampaikan informasi. Dalam menerapkan pembelajaran di sekolah, guru dapat memanfaatkan media untuk menciptakan suasana belajar yang menarik minat siswa, sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan proses pembelajaran.

Sudah selayaknya media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi para pengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dan pemberi pesan ke penerima pesan (siswa). Oleh karena itu sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik⁵. Penggunaan media pembelajaran dengan baik dapat merangsang dan meningkatkan motivasi serta kreatifitas siswa yang akan menjadi tolak ukur seorang guru yang berkualitas. Maka dari itu, seorang guru harus peka dan mengikuti perkembangan teknologi agar dapat membuat

⁴ Kementerian Agama, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hlm. 277.

⁵ Rosdiana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo)," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan ALam* 4, no. 1 (2016): 73–88.

medianya sendiri. Sehingga seorang guru hendaknya mengetahui hubungan antara media dan pembelajaran serta teknologi. Dengan begitu, kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan dapat mempersingkat waktu. Seperti media pembelajaran video edukatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih praktis dan memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun. Ada banyak aplikasi yang memfasilitasi kegiatan belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru dengan mudah dalam membuat video edukatif yaitu aplikasi *Canva*.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *Canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun⁶.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *canva*, pendidik dapat merancang video pembelajaran yang menarik yang bisa membantu siswa berfikir inovatif selama proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi bermacam permasalahan khususnya dalam bidang studi matematika yang selama ini masih dianggap susah bagi siswa tertentu serta menciptakan minat belajar siswa. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran aplikasi *Canva* ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, agar tidak membosankan, monoton dan tentunya menciptakan pembelajaran yang menarik agar lebih memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi sistem persamaan linier dua variabel

⁶ Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12 No. 2 (2020), hlm. 3-4.

(SPLDV) di kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur.

Materi Sistem persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan materi yang sangat erat hubungannya dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan banyak hal-hal yang kita temui menggunakan prinsip SPLDV seperti menghitung harga suatu barang pada saat berbelanja, di mana kita hanya mengetahui total belanja beberapa barang tanpa tahu pasti harga satuan barang yang dibeli ⁷.

Peneliti telah mewawancarai salah satu Guru Matematika SMP Negeri 1 Angkola Timur. Beliau mengatakan, “masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Padahal matematikalah pelajaran yang paling mudah dipahami. Dan media pembelajaran yang Ibu gunakan dulu hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan, sedangkan media pembelajaran seperti *powerpoint* tidak sering digunakan. Sehingga perlu diadakan media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan”⁸. Peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas VIII bernama Rahmayanti Siregar, dia mengatakan, “Didalam kelas masih banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran khususnya dalam memahami materi pelajaran matematika, seperti materi sistem persamaan linier dua variabel. Apalagi metode cara gurunya terlalu monoton ceramah dan pemberian tugas. Dan mengakui terkadang merasa bosan, kurang

⁷ Hartono Saputri, Herwati Dian and Hartono, “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Berbasis Masalah Untuk Kelas VIII SMP,*” 2017, 1–13.

⁸ Mawar Nainggolan, “Wawancara Dengan Guru SMP Negeri 1 Angkola Timur.”

termotivasi dalam mengikuti pembelajaran”⁹. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa salah satu media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi adalah dengan media *Canva*.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini sebelumnya dilakukan oleh Alwiah Nur Aulia dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo” pada tahun 2022¹⁰. Perbedaan penelitian yang dilakukan Alwiah Nur Aulia dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Alwiah Nur Aulia ini produk yang dikembangkan atau yang dihasilkan dalam penelitiannya Berbentuk *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV. Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk video yaitu dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Hal yang melatarbelakangi penelitian yang dilakukan oleh Alwiah Nur Aulia tersebut adalah di SMP Negeri 1 Palopo belum pernah ada modul digital yang diterapkan di sekolah sehingga perlu diadakan *e-modul* pembelajaran ini, apalagi sekarang masih pembelajaran pasca pandemi peralihan pembelajaran daring sehingga *e-modul* yang akan dikembangkan dapat menghilangkan kejenuhan siswa sebab *e-modul* ini memiliki gradasi warna yang bagus sehingga siswa tertarik untuk membacanya.

⁹ Rahmayanti Siregar “Wawancara Dengan Siswi SMP Negeri 1 Angkola Timur.”

¹⁰Alwiah Nur Aulia, “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo”, *Skripsi* (Palopo: IAIN Palopo,2022).

Sedangkan dalam penelitian saya berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur adalah bahwasanya metode cara pengajaran matematika yang dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan sehingga mengakibatkan pembelajaran cenderung terlalu monoton, merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa seperti halnya dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi Canva. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Canva* Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur memenuhi kriteria valid?
2. Apakah media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur memenuhi kriteria praktis?
3. Apakah media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur memenuhi kriteria efektif?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *Canva* pada materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan masukan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis *Canva* yang dikembangkan terhadap pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang dapat merangsang pemikiran, perhatian dan minat siswa, menjadikan mereka lebih inovatif dan kreatif dalam proses penguasaan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar matematika.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran yang merupakan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk membantu guru menginterpretasikan materi dalam kegiatan pembelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah, serta memberikan referensi bagi penelitian terkait peneliti selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media yang berbentuk video dengan menggunakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam android maupun laptop. Dalam pengembangan media pembelajaran ini akan dibuat sebuah video dengan berbagai animasi-animasi pendukung yang akan menarik minat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya berbagai macam animasi pada media pembelajaran ini dalam materi sistem persamaan linier dua variabel akan menarik perhatian siswa dan juga akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan atau monoton.
2. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* yang dikembangkan dengan materi SPLDV.
3. Menggunakan *Canva* untuk mengembangkan media pengajaran yang dapat membantu siswa menangkap materi dengan lebih mudah, dan dapat digunakan

di mana saja dan kapan saja asal terhubung dengan akses internet.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Materi pembelajaran berbasis *Canva* dengan materi SPLDV ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
 - b. Pemanfaatan media ini dapat meningkatkan hasil belajar karena materi yang disajikan secara variatif dan menarik karena penyajiannya terdapat gambar, animasi dan tulisan yang bervariasi dan menarik pada materi pembelajaran.
2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah:
 - a. Untuk menjalankan Aplikasi *canva* ini harus terhubung dengan internet.
 - b. Dalam aplikasi *canva* ini ada juga tempalte, animasi, tulisan yang berbayar dan tidak berbayar.
 - c. *Canva* berupa video maka videonya dapat diskip sehingga peneliti dapat menjelaskan materi ketika diskip.
 - d. Materi SPLDV yang dikembangkan hanya pada bahasan yang mencakup beberapa pertemuan.
 - e. Pengembangan media ini terbatas untuk kelas VIII di SMP Negeri 1 Angkola Timur.
 - f. Penelitian ini tidak menggunakan data *pretes* dan *post-test* melainkan menggunakan tes soal.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu “perantara” atau “penyalur”. Media adalah alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan¹. Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata *wasail* atau *wasilah*, yaitu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan². Kata wasila ditemukan dalam ayat Al-Qur’an Surah Al-Maidah ayat 35³.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung”⁴.

Dalam tafsir Al-Sa’adi surat Al-Maidah ayat 35 bahwa Allah SWT kepada umat muslim untuk bersungguh-sungguh berusaha dan bertaqwa kepada Allah SWT, menjauhi segala hal-hal yang dilarangnya.

Ayat tersebut menerangkan bahwa dalam terdapat wasilah atau jalan. Sedangkan dalam bahasa media berasal dari wasilah yang artinya

¹ Rostina Sundayana, *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2013, hlm. 4.

² Aminudin, “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Al-Munzir* Vol. 2, No. 2, 2014, hlm. 18.

³ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, 2020, hlm 3.

⁴ Kementerian Agama, *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: Pustaka Jaya Ilmu, 2014), hlm. 113.

pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dapat disimpulkan bahwa pengirim di ibaratkan sebagai hamba Allah SWT dan penerima sebagai Allah SWT. Maka dari itu wasilah atau jalan mendekati diri kepada Allah SWT dengan melakukan segala apa yang diperintahkannya termasuk sholat, puasa, zakat dan naik haji dan lain sebagainya dan menjauhi segala larangannya

Menurut *National Education Association* (NEA) menjelaskan bahwa media itu benda yang bisa didengar, dilihat dan dibaca⁵. Sedangkan menurut Asyar yang media adalah alat yang berguna untuk menjadi perantara ataupun peyalur informasi dari pengirim ke penerima⁶.

Media pembelajaran ialah suatu benda/alat yang bisa menyampaikan/menyalurkan pesan pelajaran kepada siswa supaya siswa merasa terangsang untuk belajar. Menurut Briggs media ialah benda/alat yang bisa menyampaikan isi pelajaran untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. Istilah pembelajaran sama dengan “intruction” ataupun “pengajaran”. Pengajaran adalah metode mengajar ataupun mengarahkan. Pembelajaran ialah komunikasi antara siswa dengan lingkungan sehingga terjalin perubahan sikap yang mengarah ke yang baik⁷.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely ada 3 petunjuk, yaitu

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012, hlm. 28

⁶ Heri Susanto dalam buku Asyar, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, Banjarmasin: Program Studi pendidikan Sejarah Fakultas dan Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, 2019, hlm. 14.

⁷ Akhiruddin, Dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, 2019, hlm. 5-6.

sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif

Dalam Ciri Fiksatif ini menjelaskan bahwa ciri fiksatif ini memperlihatkan kegunaan media dalam hal merekam, menyimpan dan merekonstruksi sebuah peristiwa.

2) Ciri Manipulatif

Dalam Ciri Manipulatif menggambarkan bahwa perpindahan atau kejadian disebabkan karena adanya ciri manipulasi peristiwa dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulasi.

3) Ciri Distributif

Ciri distributif ini dimungkinkan suatu peristiwa dipindahkan melalui ruang dalam waktu bersamaan kemudian ditampilkan kepada sebagian besar peserta didik⁸.

c. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menyadari bahwa banyaknya jenis media pembelajaran dalam pendidikan maka hal ini perlu di klasifikasikan atau dikelompokkan terhadap jenis media pembelajaran. Ditinjau dari berdasarkan sifatnya media dikelompokkan ke dalam:

- 1) Media auditif adalah media yang bisa didengar, contohnya rekaman suara dan radio.
- 2) Media visual adalah media yang bisa dilihat, contohnya foto, film, slide, dan gambar.

⁸ Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran, Yogyakarta: Pedagogia, 2011, hlm. 37

3) Media audiovisual adalah media yang memiliki suara dan gambar, contohnya slide suara, film dan rekaman suara.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat di bagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki cakupan luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai cakupan yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

d. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran membutuhkan rancangan yang tepat. Oleh karena itu, dalam memilih suatu media dikelas setidaknya memperhatikan apakah bisa memakai media tersebut, apakah bisa memakai media tersebut, apakah media yang digunakan lebih baik dari dia dan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pemilihan media tidak sembarang pilih karena setiap media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Maka dari itu dalam pemilihan media yang diperhatikan apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan materi, kemampuan dan kebutuhan siswa⁹.

Menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi pendidik juga harus

⁹Rodhoatul Jennah, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Anatasari Press, 2009, hlm.30-32.

menentukan apakah media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran sudah efektif¹⁰. Tujuan menggunakan media dalam pembelajaran ialah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu (kualitas) ataupun hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan¹¹.

Menurut Azhar Arsyad penggunaan media dalam pembelajaran ada 4 macam, yaitu: meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, memenuhi kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Pentingnya penggunaan media pembelajaran didukung oleh teori kognitif Bruner, dimana tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung, pengalaman melalui gambar, dan menuju pengalaman abstrak¹².

Dari pendapat diatas bahwa dalam menggunakan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Maka dari itu, pendidik dapat meningkatkan metode pembelajarannya dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan keadaan pembelajaran yang akan dibuat. Dalam hal ini pendidik dapat menggunakan suatu benda yang nyata yang bisa memberikan siswa pengalaman langsung, kemudian pendidik menggunakan media gambar, dan pendidik dapat menggunakan media cetak atau simbol-simbol rumus untuk memberikan pengalaman abstrak.

¹⁰ Sungkono, "Pemilihan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran* No.1, Vol. 4 Mei 2008, hlm. 76.

¹¹ Ibid, hlm. 76

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015, hlm.8-11.

e. Langkah-langkah Dalam Menggunakan Media Pembelajaran

1) Persiapan

Pada langkah ini yang dapat dilakukan oleh pendidik diantaranya, yaitu: pertama menyediakan buku petunjuk dan menyiapkan semua peralatan media yang digunakan.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat proses belajar mengajar pendidik dalam menggunakan media pembelajaran harus mempertimbangkan seperti: harus meyakinkan semua peralatan yang digunakan sudah lengkap kemudian dijelaskan tujuan dan apa yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran.

3) Kegiatan

Pada langkah kegiatan ini yaitu memastikan materi yang dibahas sesuai dengan pemahaman siswa dan menguji pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan¹³.

f. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran dalam menggunakan media akan menumbuhkan kemauan dan motivasi siswa dan membangkitkan gairah belajar siswa, menarik perhatian siswa serta juga merangsang pikiran anak untuk belajar. Fungsi media dalam proses pembelajaran ialah memudahkan proses belajar mengajar bagi siswa dan guru dan juga sebagai alat bantu yang dirancang atau didesain oleh guru untuk mencapai tujuan

¹³ Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1 Mei 2008, hlm. 79.

pembelajaran yang diharapkan¹⁴.

Dengan adanya media dalam pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran. Tanpa adanya media dalam pembelajaran materi yang disampaikan akan terasa sulit dipahami oleh siswa apalagi materi tersebut tergolong rumit untuk dijelaskan. Untuk hal itu media dibutuhkan dalam pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik untuk membantu pendidik mengajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran¹⁵.

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ialah proses menghasilkan suatu produk seperti media yang berbentuk video pembelajaran diiringi dengan teori pengembangan¹⁶. Media yang akan dibuat terlebih dahulu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

h. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Matematika

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan matematika. Karena dengan menerapkan media dalam pembelajaran matematika simbol dan konsep dalam matematika yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi konkret. Dalam menggunakan media dalam pembelajaran sangatlah penting dilakukan, karena dengan menggunakan metode menjelaskan saja siswa akan membosankan, dengan menggunakan media akan menarik perhatian siswa, mempermudah

¹⁴ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur: Umsida Press, 2019, hlm. 60-61.

¹⁵ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, Kota Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2016, hlm. 129.

¹⁶ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*, Serang: Laksita Indonesia, 2019, hlm. 69.

pembelajaran bagi dan guru¹⁷.

2. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam *canva* ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan *canva* ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media tentunya¹⁸. Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi *canva*, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya¹⁹.

Penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan *Canva* ini dapat membantu untuk mempermudah peserta

¹⁷ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 29.

¹⁸ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, 2020, hlm 81-82.

¹⁹ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2, 2019, hlm. 80.

didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut²⁰.

b. Kelebihan Aplikasi *Canva*

- 1) Seseorang mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya.
- 2) Dalam aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam tempalte dalam mendesain, seperti tulisan, background, instrumen musik, gambar, animasi dan lain sebagainya.
- 3) Aplikasi *canva* ini mudah terjangkau, bisa didownload secara gratis dalam android maupun laptop.

c. Kekurangan Aplikasi *Canva*

- 1) Untuk menjalankan Aplikasi *canva* ini harus terhubung dengan internet.
- 2) Dalam aplikasi *canva* ini ada juga template, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar.

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

- 1) Mendownload Aplikasi *Canva* melalui play store

Jika ingin mendapatkan aplikasi *canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *canva* melalui play store, dengan cara membuka play store.

²⁰Dela Rahmayanti, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 8, No. 4, 2020, hlm 108.

2) Membuat akun Canva

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran google, facebook, ataupun lanjut dengan email.

3) Membuat desain melalui Canva

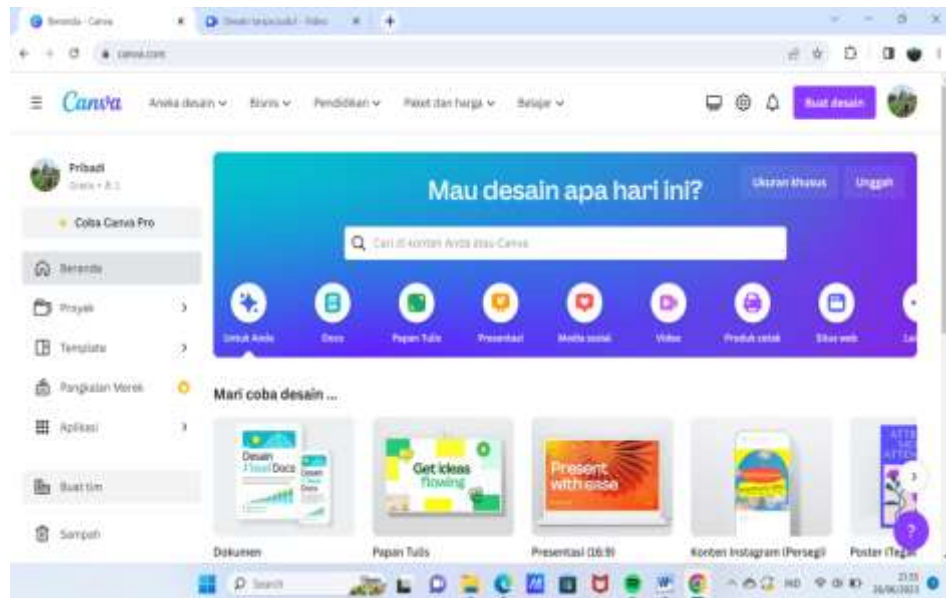
Setelah sudah membuat akun di canva, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan canva sesuai kebutuhan. Aplikasi canva ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, fhoto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi canva, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

4) Menyimpan hasil desain dari Canva

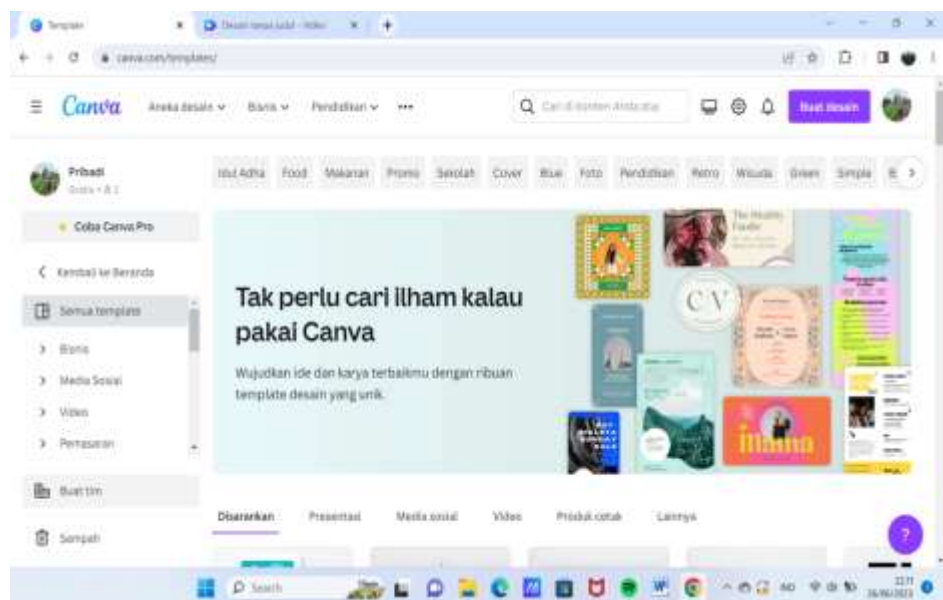
Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah anda buat. Cara menyimpannya ialah klik tanda panah kbawah yang berada di pojok kanan atas, setelah diklik, desain anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file anda²¹.

²¹ Garris Pelangi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, 2020, hlm. 87-94.

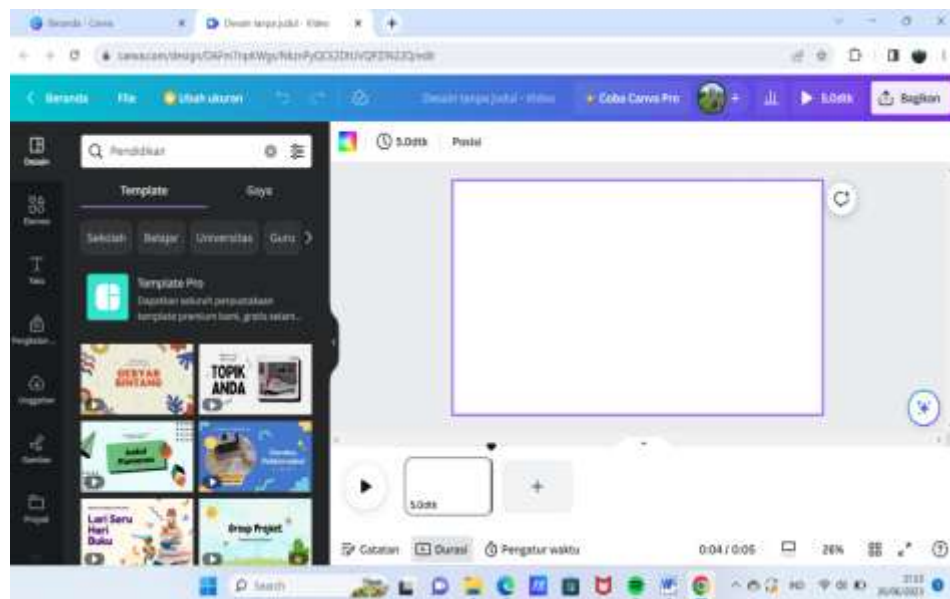
e. Tampilan Aplikasi *Canva*



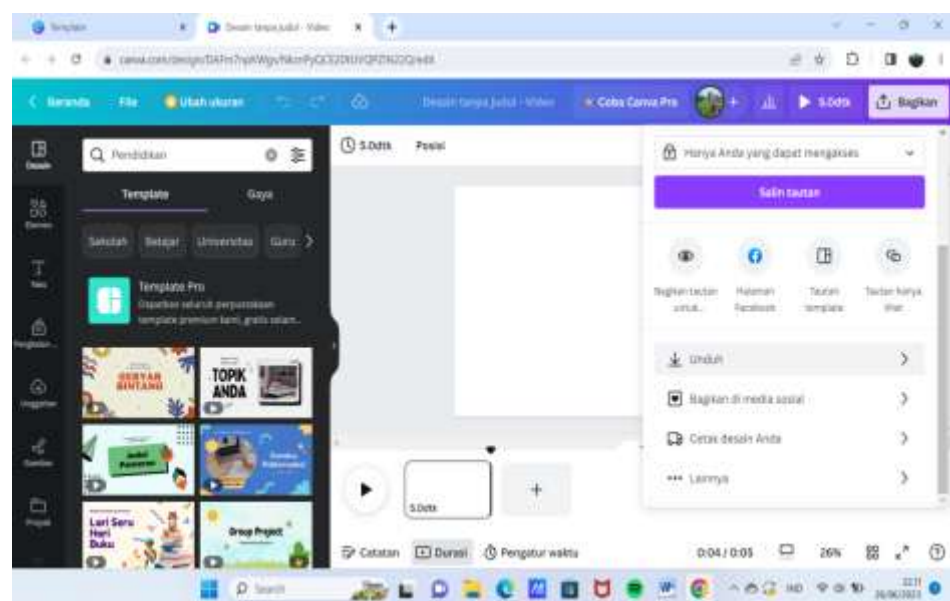
Gambar 2.1 Tampilan dari aplikasi *canva*



Gambar 2.2 Tampilan halaman template *canva*



Gambar 2.3 Tampilan untuk mengedit desain video dalam *canva*



Gambar 2.4 Tampilan untuk menyimpan hasil desain video dalam *canva*

3. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Persamaan linear dua variabel berkaitan erat dengan persamaan *diophantine*. Persamaan ini pertama kali dipelajari oleh seseorang bernama *Diophantus* yang menghabiskan hidupnya di *Alexandria*. Persamaan

deophantine merupakan suatu persamaan yang mempunyai solusi yang diharapkan berupa bilangan bulat. Persamaan *diophantine* tidak harus berbentuk persamaan linear, tetapi bisa saja persamaan kuadrat, kubik, atau lainnya selama mempunyai solusi bilangan bulat.

Bentuk paling sederhananya adalah :

$$ax + by = c \Leftrightarrow (\text{persamaan 1})$$

$$px + qy = c \Leftrightarrow (\text{persamaan 2})$$

a , b dan p , q adalah koefisien dan c adalah konstanta bulat yang diberikan. Penyelesaian persamaan Diophantine adalah semua pasangan bilangan bulat (x, y) yang memenuhi persamaan ini. Jika d adalah FPB dari a dan b , agar persamaan diatas mempunyai solusi, maka d harus dapat membagi c . Terkadang dalam menentukan pasangan bilangan bulat yang memenuhi persamaan, kita harus mencoba-coba dan pandai menentukan pola dari selesaiannya²².

a. Pengertian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) adalah suatu sistem persamaan atau bentuk relasi sama dengan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua variabel dan berpangkat satu dan apabila digambarkan dalam sebuah grafik maka akan membentuk garis lurus²³.

SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel) merupakan salah satu materi matematika yang menyajikan masalah sesuai situasi yang ada

²² Ibnu Taufiq Abdul Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi 2017* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

²³ Abdillah, "Pengertian Dan Metode Penyelesaian SPLDV Secara Lengkap," *Rumusrumus.com*, 2021.

(*contextual problem*) yaitu permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Ciri – Ciri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Adapun ciri-ciri SPLDV yaitu²⁴ :

- 1) Menggunakan relasi tanda sama dengan (=)
- 2) Memiliki dua variabel
- 3) Kedua variabel tersebut memiliki derajat satu (berpangkat satu)

c. Hal – Hal yang Berhubungan dengan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

1) Suku

Suku yaitu bagian dari suatu bentuk aljabar yang terdiri dari variabel, koefisien dan konstanta. Dan setiap suku di pisahkan dengan tanda baca penjumlahan ataupun pengurangan.

2) Variabel

Variabel, yaitu peubah atau pengganti suatu bilangan yang biasanya dilambangkan dengan huruf seperti x dan y .

3) Koefisien

Koefisien yaitu suatu bilangan yang menyatakan banyaknya suatu jumlah variabel yang sejenis. Koefisien disebut juga dengan bilangan yang ada di depan variabel, karena penulisan sebuah persamaan koefisien berada di depan variabel.

²⁴ Citra Amanda Jufri, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Emission Terhadap Hasil Belajar Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Alla,” *Journal of Physical Therapy Science* 9, no. 1 (2018): 1–11

4) Konstanta

Konstanta yaitu bilangan yang tidak diikuti dengan variabel, maka nilainya tetap atau konstan untuk berapapun nilai perubahannya.

d. Metode Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel dapat ditentukan dengan beberapa cara (metode) diantaranya yaitu metode grafik, substitusi, eliminasi dan gabungan²⁵.

1) Metode Grafik

Penyelesaian sistem persamaan menggunakan metode grafik dapat dilakukan dengan membuat grafik dari setiap persamaan linear yang diketahui. Dari setiap grafik tersebut, dapat diperoleh perpotongan garis. Koordinat perpotongan setiap grafik tersebut merupakan himpunan penyelesaian dari sistem persamaan.

Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode grafik, yaitu :

- a) Tentukan titik potong garis dengan sumbu X , syarat $y = 0$
- b) Tentukan titik potong garis dengan sumbu Y , syarat $x = 0$
- c) Gambar garis dari setiap persamaan
- d) Tentukan titik potong kedua garis, titik potong tersebut adalah penyelesaian SPLDV

²⁵ Fitria Andriani, *SOLATIF Solusi Siswa Aktif Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VIII*, ed. Aditya Candra Laksmiana (Sidoarjo: CV Media Prestasi, 2018).

Contoh :

Gambarkan grafik penyelesaian dari $2x + y = 6$ dan $x - 2y = 8$

Jawab :

Terlebih dahulu kita tentukan titik potong sumbu x dan sumbu y pada setiap persamaan.

$$\Rightarrow \text{Garis } 2x + y = 6$$

$$\text{Titik potong sumbu } X \rightarrow y = 0$$

$$2x + 0 = 6$$

$$2x = 6$$

$$x = 3$$

Jadi, titik potong sumbu X adalah $(3, 0)$

Kemudian titik potong sumbu $Y \rightarrow x = 0$

$$2 \cdot 0 + x = 6$$

$$0 + y = 6$$

$$y = 6$$

Jadi, titik potong sumbu Y adalah $(0, 6)$

$$\Rightarrow \text{Garis } x - 2y = 8$$

$$\text{Titik potong sumbu } X \rightarrow y = 0$$

$$x - 2y = 8$$

$$x - 2 \cdot 0 = 8$$

$$x = 8$$

Jadi, titik potong sumbu X adalah $(8, 0)$

Kemudian titik potong sumbu $Y \rightarrow x = 0$

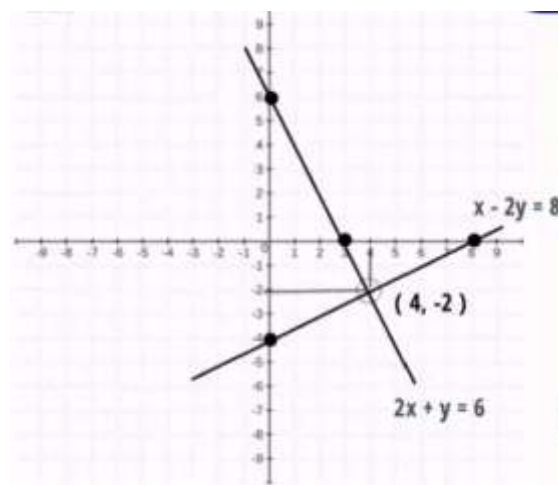
$$x - 2y = 8$$

$$-2y = 8$$

$$y = -4$$

Jadi, titik potong sumbu Y adalah $(0, -4)$

Kemudian kita gambar kedua garis pada koordinat kartesius.



Gambar 2.9 Grafik Penyelesaian

Kita peroleh titik potong kedua garis adalah $\{(4, -2)\}$.

2) Metode Substitusi

Penyelesaian sistem persamaan linear dengan metode substitusi dilakukan dengan cara mengganti salah satu variabel dengan variabel lainnya, yaitu mengganti x dengan y atau sebaliknya.

Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi, yaitu :

a) Ubah salah satu persamaan menjadi $x = \dots$ atau $y = \dots$

- b) Masukkan hasil persamaan tersebut ke persamaan lain
 c) Lakukan lagi hingga menemukan semua nilai variabelnya

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan $x + y = 4$ dan $2x - y = -4$ dengan metode substitusi.

Jawab :

$$x + y = 4 \Leftrightarrow x = 4 - y$$

Dengan mensubstitusikan $x = 4 - y$ ke persamaan $2x - y = -4$,

kita peroleh :

$$2x - y = -4 \Leftrightarrow 2(4 - y) - y = -4$$

$$- 8 - 2y - y = -4$$

$$- 8 - 3y = -4$$

$$-3y = -12$$

$$y = 4$$

Kemudian kita substitusikan $y = 4$ pada persamaan $x + y = 4$,

sehinggakita peroleh :

$$x + y = 4 \Leftrightarrow x + 4 = 4$$

$$x = 4 - 4$$

$$x = 0$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{(0,4)\}$.

3) Metode Eliminasi

Penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dapat dicari dengan metode eliminasi, yaitu menghilangkan salah satu variabel. Jika

kita hendak mencari pengganti y , terlebih dahulu kita mengeliminasi x . Sebaliknya, jika kita hendak mencari pengganti x , terlebih dahulu kita mengeliminasi y . Dalam metode eliminasi, agar kita dapat menghilangkan salah satu variabelnya, koefisien variabel yang akan kita hilangkan harus sama.

Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode eliminasi, yaitu :

- a) Letakkan kedua persamaan kedalam urutan yang sama
- b) Samakan koefisien salah satu variabel
- c) Eliminasi variabel yang koefisiennya sudah sama, dengan cara menambahkan/mengurangi kedua persamaan
- d) Ulangi langkah 1-3 untuk menemukan nilai variabel lain

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan $x + y = 4$ dan $-2x + y = -5$ untuk $x, y \in \mathbb{R}$ dengan metode eliminasi. Jawab :

Langkah 1: Variabel y dieliminasi

$$\begin{array}{r} x + y = 4 \\ -2x + y = -5 \quad - \\ \hline 3x = 9 \\ x = 3 \end{array}$$

Langkah 2: Variabel x dieliminasi

$$\begin{array}{r} x + y = 4 \quad \times 2 \quad 2x + 2y = 8 \\ -2x + y = -5 \quad \times 1 \quad \underline{-2x + y = -5} \quad + \end{array}$$

$$3y = 3$$

$$y = 1$$

Jadi himpunan penyelesaiannya adalah $\{(3,1)\}$.

4) Metode Gabungan

Gabungan antara metode substitusi dan metode eliminasi.

e. Membuat Model Masalah dari Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

(SPLDV)

Dalam kehidupan sehari-hari, kita sering menjumpai persoalan-persoalan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linear dengan mengubah persoalan tersebut kedalam model matematika terlebih dahulu.

Contoh 1 :

Pak Tono membeli 4 buku tulis dan 1 pulpen untuk keperluan sekolah anaknya yang pertama. Pak Tono membayar semuanya sebesar Rp.14.000,00. Sesampainya di rumah, anaknya yang kedua minta dibelikan buku dan balpoin seperti kakaknya. Pak Tono membeli lagi 6 buku tulis dan 2 pulpen. Uang yang dibayarkan adalah Rp.22.000,00. Tentukan harga setiap buku tulis dan pulpen!

Jawab :

Jika harga buku tulis per buah x rupiah dan harga pulpen per buah y rupiah, model matematikanya adalah sebagai berikut.

$$4x + y = 14000 \quad \text{pers. (1)}$$

$$6x + 2y = 22000 \quad \text{pers. (2)}$$

Model diatas disebut sistem persamaan linear dua variabel.

Untuk menyelesaikannya, kita menggunakan metode eliminasi dan substitusi.

$$4x + y = 14000 \quad \times 2 \quad 8x + 2y = 28000 \quad \text{pers. (1)}$$

$$6x + 2y = 22000 \quad \times 1 \quad \underline{6x + 2y = 22000} \quad \text{pers. (2)}$$

$$2x = 6000$$

$$x = 3000$$

Substitusi $x = 3000$ ke persamaan (1)

$$4x + y = 14000$$

$$4(3000) + y = 14000$$

$$12000 + y = 14000$$

$$y = 14000 - 12000$$

$$y = 2000$$

Jadi, harga buku tulis Rp.3.000.00 per buah dan harga pulpen Rp.2.000,00 per buah.

Contoh 2 :

Harga satu kacamata dan dua celana adalah Rp500.000,00. Sedangkan harga tiga kacamata dan satu celana adalah Rp500.000,00. Tentukan harga satu celana dan satu kacamata!

Jawab :

Jika harga kacamata per buah x rupiah dan harga celana per buah y rupiah, model matematikanya adalah sebagai berikut.

$$x + 2y = 500.000 \text{ (persamaan 1)}$$

$$3x + y = 500.000 \text{ (persamaan 2)}$$

Dengan menggunakan metode substitusi, maka ubah persamaan (1) menjadi $x = 500.000 - 2y$ (persamaan 3).

Kemudian substitusi $500.000 - 2y$ ke dalam persamaan (2), sehingga

$$3x + y = 500.000$$

$$3(500.000 - 2y) + y = 500.000$$

$$1.500.000 - 6y + y = 500.000$$

$$1.500.000 - 5y = 500.000$$

$$1.000.000 = 5y$$

$$200.000 = y \text{ atau}$$

$$y = 200.000 \text{ (persamaan 4)}$$

Kemudian mensubstitusi 200.000 ke persamaan (3), sehingga

$$x = 500.000 - 2(200.000)$$

$$x = 500.000 - 400.000$$

$$x = 100.000$$

Jadi, himpunan penyelesaian dari sistem persamaan linear dua variabel adalah $\{(x,y)\} = \{(100.000, 200.000)\}$. Dengan kata lain, harga satu kacamata adalah Rp100.000,00 dan harga satu celana adalah Rp200.000,00.

B. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan canggih pada saat ini pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari. Pengaruh teknologi menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Dorongan dalam

perkembangan teknologi dan informasi bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Matematika adalah pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan sering kita jumpai dimana pun berda dan juga mata pelajaran yang tidak luput dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pelajaran matematika tidak terlalu banyak disukai oleh peserta didik, karena mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika yang susah, rumit dan membosankan. Sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditambah lagi metode pengajaran yang terlalu monoton. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika adalah kurangnya atau minimnya penggunaan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis membuat sebuah media pembelajaran yang berbentuk video dengan menggunakan aplikasi *canva* yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, karena aplikasi *canva* ini terdapat berbagai macam menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan. Aplikasi *canva* adalah suatu aplikasi yang digunakan secara online yang bisa mrancang (desain) yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV), dimana pada materi ini berhubungan dengan dengan masalah-masalah

dalam kehidupan sehari-hari.

C. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dan memiliki keterkaitan antara penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alwiah Nur Aulia Alumni IAIN Palopo dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo”. Pada penelitian ini bahwa pengembangan *e-modul* matematika berbasis *canva* berbantuan *appsgeyser* bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media yang dikembangkan. Berdasarkan Hasil yang diperoleh dari tingkat kevalidan mencapai nilai sebesar 81% dengan kategori valid atau layak digunakan, sedangkan hasil dari kepraktisan mencapai nilai sebesar 80% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji efektifitas memperoleh ketuntasan klasikal melebihi kriteria dari jumlah peserta didik dikelas yang mencapai skor ≥ 65 . Oleh karena itu, *e-modul* berbasis *canva* berbantuan *appsgeyser* yang telah dikembangkan memenuhi kriteria efektif digunakan dalam proses pembelajaran²⁶.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurhalizah Alumni UMSU Medan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial”. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media audio visual berbasis *canva* bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran

²⁶Alwiah nur aulia, “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo”, *Skripsi* (Palopo: IAIN Palopo,2022).

berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial. Hasil yang diperoleh dari tingkat kelayakan dari ahli media mencapai nilai sebesar 91,25% dan hasil persentase rata-rata oleh ahli materi 96,25% dengan kategori valid atau layak digunakan, sedangkan hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII-A Mtss Al-Washliyah dengan memperoleh penilaian persentase rata-rata 97,4% sehingga Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial dinyatakan layak sebagai media pembelajaran²⁷.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Asminar Siregar Alumni UINSU Medan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel. Hasil yang diperoleh dari tingkat kelayakan dengan nilai skor rata-rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik/valid. Dan hasil yang diperoleh dari tingkat keefektifan dari sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan sesudah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan keduanya bahwa dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilainya sebesar 0,32 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)

²⁷Siti nurhalizah, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Aritmatika Sosial”, *Skripsi*, (Medan : UMSU, 2023).

efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa²⁸.

²⁸Asminar siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan", *Skripsi*, (Medan : UINSU, 2021).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*. Salah satu fungsi ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja itu sendiri. Model ini menggunakan lima tahap atau langkah pengembangan yakni: *Analysis* (analisa), *Design* (desain/perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Berikut penjelasan tahapannya yaitu:

Tabel 3.1
Tahapan Pengembangan Model ADDIE¹

Tahap Pengembangan	Aktivitas
<i>Analysis</i>	Tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan serta melaksanakan analisis tugas (task analysis). Maka dari itu hasil yang diperoleh merupakan identifikasi kebutuhan, ciri siswa dan analisis tugas.
<i>Design</i>	Dalam tahap ini melakukan rancangan pengembangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka dari itu pegembang perlu mendesai media sesuai apa yang diteliti. Pada tahap ini penulis mendesai media yang akan di kembangkan, yaitu dengan mengembangka media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi canva, dimulai dari pemilihan background atau latar belakang, pemilihan templete dan animasi yang ditampilkan yang cocok digunakan sesuai dengan materi agar produk yang dihasilkan tidak membosankan tentunya menarik perhatian siswa.
<i>Development</i>	Pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu desain menjadi

¹Ahmad Nizar Rangkuti, METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 257-258.

	kenyataan, apabila dalam desain tersebut dibutuhkan suatu aplikasi (software) berbentuk multimedia pembelajaran maka itu perlu dikembangkan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa software berbasis aplikasi canva yang bisa digunakan secara online pada android maupun laptop. Pertama penulis menginstal aplikasi canva di android yaitu handphone, kemudian mendaftar atau login dengan menggunakan email, lalu memilih fitur-fitur atau template yang sesuai dengan kebutuhan, disini penulis memilih template berbentuk video, selanjutnya mendesain video tersebut sesuai materi pembelajaran yang penulis digunakan
<i>Implementation</i>	Dalam langkah implementasi ini pengembang harus mengambil peran aktif agar produk yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan efektif, pengembang dituntut untuk optimal dalam menganalisis, mendesain ulang dan menyempurnakan produk dengan tanpa adanya evaluasi dan revisi yang dilakukan pada tahap ini.
<i>Evaluation</i>	Pada tahap merupakan tahap yang paling terakhir dari model ADDIE , dimana pada tahap ini tahap untuk menilai atau mengevaluasi dari media yang dikembangkan, apakah media tersebut berhasil atau tidak di gunakan pada pembelajaran. Dalam tahap ini yang diperoleh adalah nilai daripada media yang dikembangkan si peneliti tersebut.

Adapun langkah-langkah yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian kali ini yaitu tahap penelitian pendahuluan. Di mana dalam tahap ini sesuai dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan peneliti yaitu tahap analisis. Tahap analisis merupakan tahap awal yang harus dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini sebelum

melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran adalah kegiatan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Angkola Timur kelas VIII. Pada tahap ini akan ditentukan media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk siswa dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di SMP Negeri 1 Angkola Timur. Hal ini dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

2. Tahap Pengembangan Produk Awal

Terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam tahap perancangan pengembangan ini, mulai dari pengumpulan referensi-referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, membuat desain, pengumpulan bahan grafis dan animasi yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa kelas VIII SMP, sampai dengan menyiapkan bahan-bahan sebagai quis dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan aspek penilaian dan beberapa indikator. Kemudian peneliti akan membuat rubrik penilaian sehingga, validator dapat mudah dalam menilai.

3. Tahap Validasi Ahli

Tahap selanjutnya yaitu tahap validasi ahli dimana tahap ini dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap pengembangan (development). Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap perancangan. Setelah media pembelajaran selesai dibuat selanjutnya akan dilakukan validasi oleh para ahli yang berkompeten untuk menilai dan menelaah media pembelajaran tersebut untuk memberikan saran dan masukan yang akan digunakan sebagai acuan revisi dalam perbaikan dan penyempurnaan produk.

Angket validasi ahli akan terbagi menjadi dua bagian yakni angket validasi media pembelajaran dengan satu validator yakni salah satu dosen dari UIN SYAHADA Padangsidempuan dan angket validasi isi materi terdiri dari dua validator yakni satu dosen UIN SYAHADA Padangsidempuan dan satu guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Angkola Timur. Validasi akan terus dilakukan hingga dinyatakan valid untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Uji Coba

Setelah media pembelajaran dengan berbasis Canva dinyatakan valid, maka produk tersebut akan di uji coba. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan peneliti sendiri dengan sampel siswa kelas VIII dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari siswa melalui angket yang disebar.

5. Tahap Pembuatan Produk Akhir

Tahap terakhir yaitu pembuatan produk akhir atau jika dalam model pengembangan ADDIE tahap ini merupakan tahap evaluasi atau evaluation. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan.

B. Metode Penelitian

1. Populasi, Sampel dan Sumber Data

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Angkola Timur, Pargarutan Tonga, Kecamatan Angkola Timur, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Saya memilih sekolah ini karena menurut wawancara dengan guru matematika serta Peserta didik SMP N 1 Angkola Timur masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi maupun aplikasi software. Sehingga pada proses pembelajaran yang terlalu monoton dan terkadang peserta didik, membosankan, merasa jenuh merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII, semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Adapun objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Canva* pada pokok bahasan SPLDV ditingkat SMP/MTS.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru Matematika SMP Negeri 1 Angkola Timur untuk menggali informasi apa saja media yang digunakan dalam pembelajaran matematika dan bagaimana proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Angkola Timur.

b. Observasi

Teknik ini dilakukan di SMP N 1 Angkola Timur Kecamatan Angkola Timur yang berkaitan dengan sarana dan prasarana sekolah. Teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.²

c. Angket (kuesioner)

Angket ini akan disebar kepada siswa yang menjadi objek yang akan diteliti. Angket merupakan seperangkat pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden³. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawab. Teknik pengumpulan data ini sangat efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu

²Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Citapustaka Media, 2016), hlm. 143.

³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 199.

apa yang bisa diharapkan dari responden.⁴

d. Metode Test

Pemberian tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembelajaran Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

3. Instrumen Penelitian

a. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas media pembelajaran. Lembar validasi akan diberikan kepada tiga validator yang kompeten, lembar validasi yang digunakan adalah lembar validasi ahli media pembelajaran *Canva*, Lembar validasi ahli materi dan lembar validasi angket respon siswa.

b. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD kurikulum 2013 Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran Pemilihan materi
2	Isi	Kemenarikan isi materi Materi mudah dipahami
3	Bahasa dipahami	Penggunaan bahasa mudah
4	Soal	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan

⁴Sugiyono, *Metode Penelitian*, ..., hlm. 142.

5	Kegunaan	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi Meningkatkan minat belajar siswa Meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar
---	----------	--

c. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh tenaga ahli. Adapun indikator-indikator tersebut antara lain sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Tampilan	Tampilan awal produk Ketepatan pemilihan warna background Keserasian warna tulisan dengan background Ketepatan pemilihan warna teks <i>canva</i> Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan Tata letak animasi Kesesuaian animasi dengan materi SPLDV
2	Pemograman	Ketepatan pemilihan animasi <i>canva</i> Visualisasi animasi Penempatan animasi pendukung Konsistensi animasi <i>canva</i> Kejelasan petunjuk penggunaan Pemilihan kalimat dalam setiap slidennya Pemindahan dari satu slide ke slide lainnya

d. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* yang dikembangkan. Berikut kisi-kisi instrumen praktikalitas :

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian
2	Materi/Isi	Materi yang disajikan mudah dipahami Materi yang disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan
3	Kegunaan	Media Pembelajaran ini menambah minat belajar Senang menggunakan media pembelajaran ini Media Pembelajaran membantu dalam memahami materi SPLDV Media pembelajaran ini dapat membantu dalam belajar mandiri, karena dapat diakses dengan mudah Lebih termotivasi dalam mempelajari materi SPLDV setelah melihat media pembelajaran ini

e. Tes Hasil Belajar soal SPLDV

Tes ini digunakan untuk melihat keefektifan suatu produk apakah produk yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan dilihat dari Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 65 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 65 .

4. Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan produk media pembelajaran berbasis *Canva* yang berkualitas dan memenuhi aspek kevalidan. Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dikumpulkan. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli materi

bidang matematika, ahli media, guru, dan dosen pembimbing. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan pada angket dan hasil wawancara. Hasil dari analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

b. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

1) Teknik Analisis Data Validitas

Teknik analisis data validitas yaitu dari tabulasi oleh tiga validator yang kompeten mengenai kesesuaian materi dan media dalam produk yang dikembangkan, dicari persentasinya dengan rumus :

$$Presentase = \frac{\sum Skor \text{ per item}}{Skor \text{ maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Uji Validitas Ahli⁵

Interval	Kriteria Kelayakan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0 - 20%	Tidak Valid

⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, ed. Anwa Holid (BANDUNG: PT Remaja Rosdakarya, n.d.).

2) Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu hasil dari tabulasi oleh siswa dicari persentasinya dengan rumus:

$$Presentase = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3.6.
Kategori Praktikalitas Instrumen Media Pembelajaran⁶

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

3) Analisis Keefektifan

Pembelajaran Matematika berbasis *Canva* dikatakan efektif jika memenuhi rata-rata skor tes hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai ≥ 65 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor ≥ 65 .

Ketuntasan Klasikal dapat dihitung menggunakan rumus adalah sebagai berikut:

⁶ Doni Tri and Putra Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik" 19, no. 1 (2019): 75–82,

$$KK(\%) = \frac{\sum ST}{n}$$

Keterangan:

KK (%) = Ketuntasan Klasikal

ST = Jumlah peserta didik yang tuntas KKM

n = Banyaknya seluruh peserta didik

Pembelajaran Matematika berbasis *Canva* dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan klasikal $\geq 75\%$ dari jumlah pesertadidik di kelas yang mencapai skor $\geq 65^7$.

Tabel 3.7
Kriteria Penilaian Keefektifan

Presentase Ketuntasan (%)	Kriteria
0 – 20 %	Tidak Efektif
21 – 40 %	Kurang Efektif
41 –60 %	Cukup Efektif
61– 80 %	Efektif
81 – 100 %	Sangat Efektif

⁷ Alwiah Nur Aulia, “Pengembangan *E-Modul* Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo”, *Skripsi* (Palopo: IAIN Palopo,2022). hlm. 46=47.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel yang berbasis *Canva* di kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur yang dilaksanakan di kelas VIII-1 tahun akademik 2023/2024. Adapun model dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Penerapan langkah-langkah pengembangan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu, dan kondisi yang terjadi saat ini. Maka langkah-langkah tersebut hanya sampai tahap pengembangan *implementation* (implementasi).

Adapun hasil langkah-langkah pengembangan media pembelajaran sistem persamaan linear dua variabel adalah sebagai berikut:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam mengembangkan media ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, yaitu kegiatan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan masalah dasar dalam pengembangan media pembelajaran matematika di tingkat SMP terutama di kelas VIII. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang sering dihadapi guru dalam memberi pemahaman mengenai materi

yang akan disampaikan kepada siswa dan sejauh mana minat siswa mempelajari materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan wawancara dengan salah satu guru kelas VIII di SMP Negeri 1 Angkola Timur yang bernama Ibu Mawar Nainggolan, Beliau mengatakan bahwa bahan ajar yang tersedia sekarang memadai namun masih ada yang kurang karena terkadang buku cetak yang biasa digunakan terkadang kurang detail materi yang disajikan, dengan bahan ajar yang digunakan sekarang belum sepenuhnya berhasil karena masih banyak siswa yang belum tuntas. Dalam pembelajaran beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* beliau hanya menggunakan buku cetak dan modul yang sudah dibagikan atau didistribusi oleh pemerintah sebagai bahan ajar. Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan melakukan pembaruan terhadap sumber belajar seperti media sebagai pendukung. buku-buku yang sudah ada sehingga akan membuat siswa lebih menyukai pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan diharapkan siswa dapat menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan masalah matematika.

b. Analisis kurikulum

Analisis Kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum yang

digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta mengetahui materi-materi yang ada pada pelajaran matematika yang dapat dijadikan sebagai bahan materi untuk pembuatan media berupa media pembelajaran berbasis *Canva*.

Mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik, maka media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran. Dari hasil analisis kurikulum, maka diperoleh kompetensi inti dan kompetensi dasar berdasarkan kurikulum 2013 pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII semester ganjil sebagai berikut:

Kompetensi Inti :

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi seara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.
- 3) Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- 4) Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai

dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar :

- 1) Menjelaskan sistem persamaan linear dua variabel dan penyelesaiannya yang dihubungkan dengan masalah kontekstual.
- 2) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap design (perancangan) ini dihasilkan rancangan sebuah media. Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran yang berbasis *canva* materi sistem persamaan linear dua variabel. Tahap perancangan ini ada beberapa langkah yang akan ditempuh peneliti yaitu:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran berbasis *Canvas* serta buku paket sekolah (Buku Matematika) yang berperan sebagai media materi inti yang akan digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Sedangkan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran ini adalah laptop dan LCD Proyektor.

b. Perancangan Penyajian Isi Materi

Isi materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan akan diambil dari buku cetak atau buku paket di sekolah yang diteliti dan dari

beberapa sumber yang relevan. Adapun sumber yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 1) Buku Matematika SMP/MTs kelas VIII edisi revisi 2017 Kemendikbud (2017) yang ditulis oleh Ibnu Taufiq Abdul Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, dan Zainul Imron.
- 2) Buku *SOLATIF (Solusi Siswa Aktif) Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VIII*. CV Media Prestasi, 2018 yang ditulis oleh Fitria Andriani.
- 3) *Pengertian Dan Metode Penyelesaian SPLDV Secara Lengkap*, 2021 yang ditulis oleh Abdillah.

c. Rancangan Awal

Hasil rancangan awal pada tahap ini meliputi rancangan media yang digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pengembangan. Perancangan media pembelajaran mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap *analyze* (analisis) dan pada tahap lain sebelumnya.

d. Penyusunan Instrumen

Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi dan lembar angket praktikalitas. Indikator instrumen lembar validasi dapat dilihat pada tabel 3.1 dan tabel 3.2. sedangkan indikator instrumen lembar angket praktikalitas dapat dilihat pada tabel 3.3. Lembar validasi sendiri nantinya akan diberikan kepada tiga validator yang kompeten untuk menguji kelayakan media. Hasil instrumen lembar validasi dapat dilihat pada lampiran 1 dan 2. Sedangkan lembar angket praktikalitas disusun sesuai dengan aspek kepraktisan suatu

produk. Lembar angket praktikalitas akan diberikan kepada siswa kelas VIII setelah media pembelajaran matematika tersebut dinyatakan valid. Hasil instrumen lembar angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran 3.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun langkah- langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

a. Pembuatan media/video

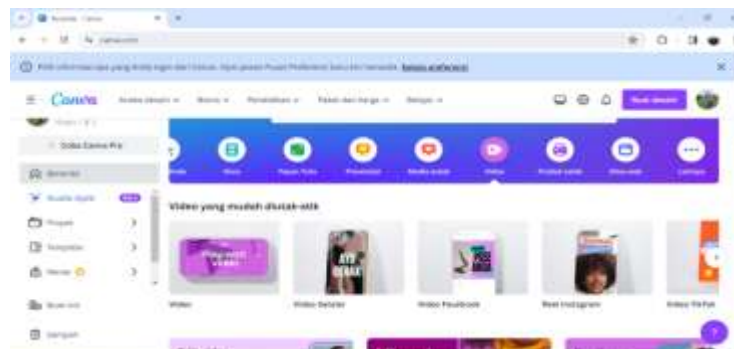
Tahap pada pembuatan media pembelajaran ini dimulai dari menyiapkan segala alat yang dibutuhkan dalam membuat video seperti android ataupun laptop, animasi-animasi yang menarik, background dan lain sebagainya. Setelah semua alat dan bahan tersedia selanjutnya pembuatan media atau video yaitu membuat pembuka, isi materi yang akan dijelaskan dan penutup kemudian slide per slidanya digabungkan serta di isi dengan suara penjelasan dari peneliti dan juga di iringi dengan instrumen musik yang menarik. Setelah semuanya tergabungkan langkah terakhir yaitu mengekspor media tersebut kedalam bentuk *mp4* yang akan hasilnya menjadi sebuah media berbentuk video. Adapun langkah- langkah dari pada pembuatan media/video dengan menggunakan aplikasi *canva* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yaitu menginstal aplikasi *canva* pada android ataupun laptop.
- 2) Langkah kedua setelah terinstal, yang paling harus diperhatikan adalah pastikan internet terhubung kemudian masuk ke dalam aplikasi *canva* dan membuat akun ataupun login
- 3) Setelah login atau membuat akun *canva* kemudian akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini, kemudian silahkan klik menu video untuk memilih desain yang akan kita buat



Gambar 4.1 Tampilan pertama pada *canva*

- 4) Setelah itu disini kita memilih desain video, seperti pada gambar dibawah ini



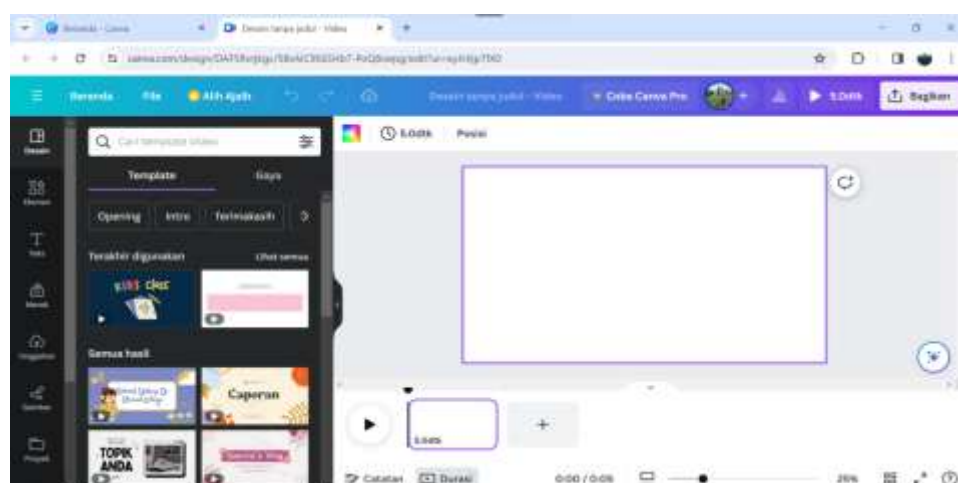
Gambar 4.2 Tampilan pemilihan berbagai desain yang akan dipilih

- 5) Kemudian akan diarahkan ke slide yang kosong, seperti gambar dibawah ini, selanjutnya silahkan klik kolom pencarian untuk mengedit ataupun mendesain video yang akan kita buat.



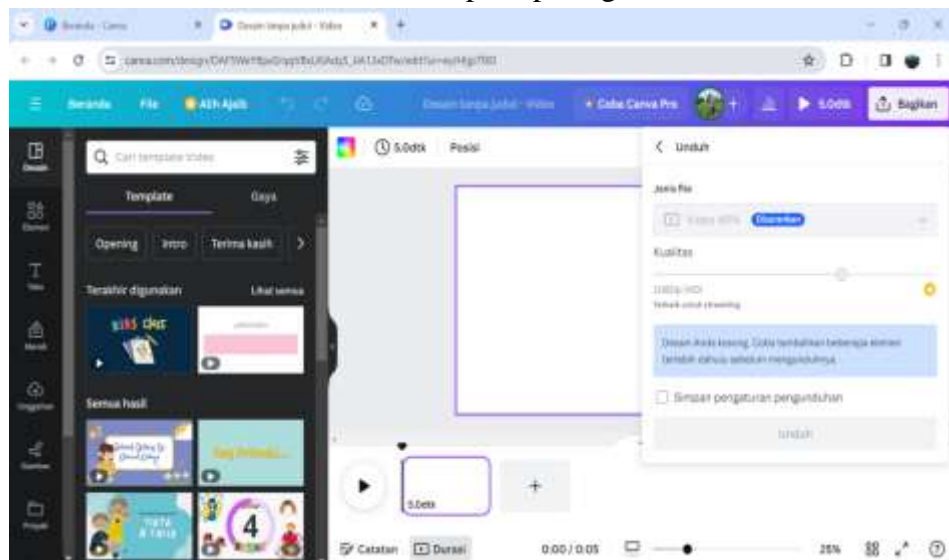
Gambar 4.3 Tampilan slide yang masih kosong

- 7) Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan fitur-fitur yang akan kita buat seperti dalam membuat template yang menarik, elemen, teks, unggahan, galeri, penambahan musik ataupun audio dan lain sebagainya yang siap kita edit semenarik mungkin dalam *perslide* menjadi video pembelajaran.



Gambar 4.4 Tampilan berbagai fitur yang tersedia dalam *canva*

- 8) Langkah terakhir adalah setelah semua slide perslide sudah didesain semenarik mungkin selanjutnya akan diekspor atau disimpan kedalam bentuk *MP4* atau bentuk video, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4.5 Tampilan cara menyimpan desain dalam canva

Tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan *background* yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi *perslide* yang akan dibahas pada video. Setelah *perslide* dibuat background, huruf, animasi dan materi kemudian ditambahkan suara pengisi materi dan instrumen musik untuk menambah kesan menarik pada video yang dibuat dan juga tidak membuat siswa terlalu bosan dalam menonton video yang dikembangkan. Berikut merupakan tahapan pengembangan dengan menggunakan *canva*.

a) Pembukaan (Opening)

Pada pembukaan video pertama diawali dengan intro pembukaan video, kemudian pengucapan salam, pengenalan penulis,

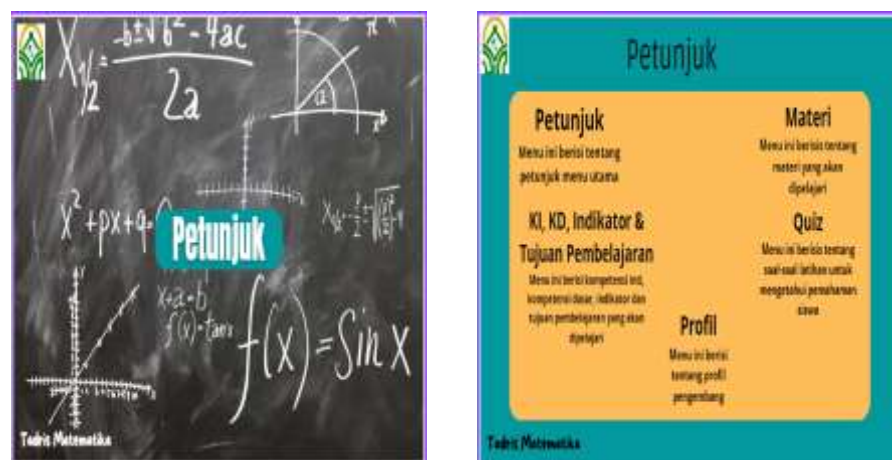
jurusan dan universitas penulis beserta dengan animasi pendukungnya, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.6 Pembuka, Menu Utama dan Petunjuk

b) Materi Pembelajaran

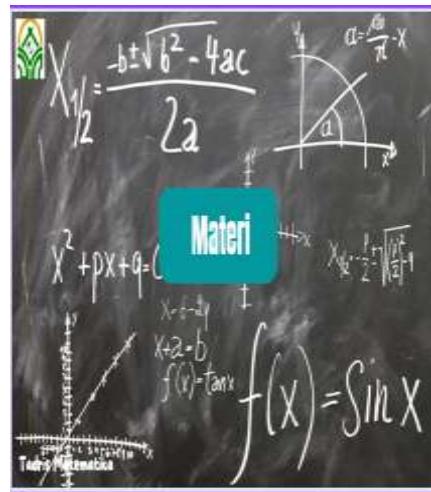
Dalam pemilihan materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi sistem persamaan linier satu variabel. Dimana pada materi memuat tentang pengertian sistem persamaan linier satu variabel, contohnya, cara penyelesaiannya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.




Materi dibuat *perslide* kemudian di edit dengan menarik yang yang menggunakan background dengan animasi yang menarik, huruf dan kalimat yang jelas dan dimengerti dan juga di isi dengan instrument musik yang tidak terkesan membosankan atau monoton pada saat menonton video tersebut. Berikut merupakan hasil pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.




Gambar 4.7 KI, KD, IPK dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.8 Materi Inti

 Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode eliminasi, yaitu :

1. Letakkan kedua persamaan kedalam urutan yang sama
2. Samakan koefisien salah satu variabel
3. Eliminasi variabel yang koefisiennya sudah sama, dengan cara menambahkan/mengurangi kedua persamaan
4. Ulangi langkah 1-3 untuk menemukan nilai variabel lain



Tubid Matematika

 Contoh Soal 

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan $x + y = 4$ dan $-2x + y = -5$ untuk $x, y \in \mathbb{R}$ dengan metode eliminasi

Tubid Matematika

 Penyelesaian :

Langkah 1	Langkah 2
Variabel y dieliminasi	Variabel x dieliminasi
$\begin{array}{r} x + y = 4 \\ -2x + y = -5 \\ \hline 3x = 9 \\ x = 3 \end{array}$	$\begin{array}{r} x + y = 4 \quad \times 2 \Leftrightarrow 2x + 2y = 8 \\ -2x + y = -5 \quad \times 1 \Leftrightarrow -2x + y = -5 \\ \hline 3y = 3 \\ y = 1 \end{array}$

 Jadi, Himpunan Penyelesaiannya adalah $\{(3, 1)\}$



Tubid Matematika

 Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode substitusi, yaitu :

1. Ubah salah satu persamaan menjadi $x = \dots$ atau $y = \dots$
2. Masukkan hasil persamaan tersebut ke persamaan lain
3. Lakukan lagi hingga menemukan semua nilai variabelnya



Tubid Matematika

 Contoh Soal 

Tentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan $x + y = 4$ dan $2x - y = -4$ dengan metode substitusi

Tubid Matematika

Penyelesaian :

$$x + y = 4 \Leftrightarrow x = 4 - y$$

Dengan mensubstitusikan $x = 4 - y$ ke persamaan $2x - y = -4$, kita peroleh :

$$2x - y = -4 \Leftrightarrow 2(4 - y) - y = -4$$

$$8 - 2y - y = -4$$

$$8 - 3y = -4$$

$$-3y = -12$$

$$y = 4$$

Penyelesaian :

Kemudian kita substitusikan $y = 4$ pada persamaan $x + y = 4$, sehingga kita peroleh :

$$x + y = 4 \Leftrightarrow x + 4 = 4$$

$$x = 4 - 4$$

$$x = 0$$

Jadi, Himpunan Penyelesaiannya adalah $\{(0, 4)\}$

Langkah-langkah menyelesaikan SPLDV dengan metode grafik, yaitu :

1. Tentukan titik potong garis dengan sumbu X, syarat $y = 0$
2. Tentukan titik potong garis dengan sumbu Y, syarat $x = 0$
3. Gambar garis dari setiap persamaan
4. Tentukan titik potong kedua garis, titik potong tersebut adalah penyelesaian SPLDV

Penyelesaian

$$2x + y = 6$$

titik potong sumbu x $\rightarrow y = 0$

$$2x + 0 = 6$$

$$2x = 6$$

$$x = 3$$

Penyelesaian

$$2x + y = 6$$

titik potong sumbu x $\rightarrow y = 0$

$$2x + 0 = 6$$

$$2x = 6$$

$$x = 3$$

titik potong sumbu y $\rightarrow x = 0$

$$2 \cdot 0 + y = 6$$

$$0 + y = 6$$

$$y = 6$$

Penyelesaian

$$x - 2y = 8$$

titik potong sumbu x $\rightarrow y = 0$

$$x - 2 \cdot 0 = 8$$

$$x = 8$$

titik potong sumbu y $\rightarrow x = 0$

$$0 - 2y = 8$$

$$-2y = 8$$

$$y = -4$$

HP : $\{(4, -2)\}$

Gambar 4.9 Langkah-langkah Penyelesaian dan Contoh Soal



The figure consists of four slides illustrating the solution of a word problem using a system of linear equations in two variables (SLDV).

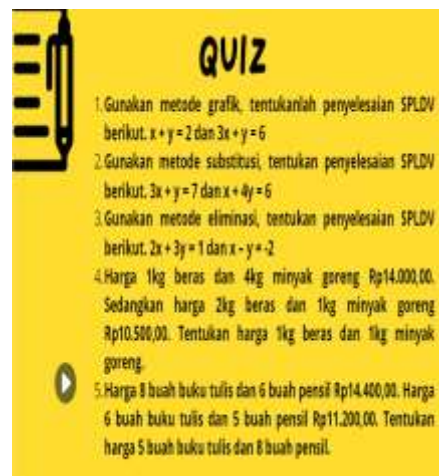
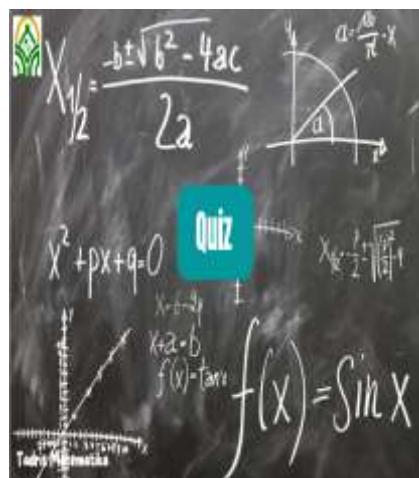
Slide 1 (Top Left): Shows the initial equations derived from the problem. The first equation is $4x + y = 14000$, representing 4 books and 1 pen. The second equation is $6x + 2y = 22000$, representing 6 books and 2 pens. The variables x and y represent the price of one book and one pen, respectively.

Slide 2 (Top Right): Shows the elimination method. The first equation is multiplied by 2, resulting in $8x + 2y = 28000$. The second equation is multiplied by 1, resulting in $6x + 2y = 22000$. Subtracting the second equation from the first yields $2x = 6000$, which simplifies to $x = 3000$.

Slide 3 (Bottom Left): Shows the substitution method. It states "Substitusi nilai x ke persamaan 1". It then substitutes $x = 3000$ into the first equation: $4(3000) + y = 14000$, which simplifies to $12000 + y = 14000$. Solving for y gives $y = 14000 - 12000 = 2000$.

Slide 4 (Bottom Right): Shows the final results: "harga 1 buku adalah 3000" and "harga 1 pulpen adalah 2000".

Gambar 4.10 Penyelesaian Soal Cerita



Gambar 4.11 Quiz dan Profil

b. Tahap Validasi Media Pembelajaran

Tahap yang dilakukan setelah tahap perancangan yaitu tahap validasi oleh validator. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran yang berbasis *Canva*. Tahap validasi dilakukan pada bulan. september sampai november 2023. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi dimana aspek yang dinilai untuk ahli media yaitu aspek tampilan dan pemograman. Sedangkan aspek yang dinilai untuk ahli materi yaitu aspek pembelajaran, isi/materi, bahasa, soal, dan kegunaan Hasil dari validasi para ahli digunakan

sebagai dasar untuk melakukan revisi pada media pembelajaran ini. Dalam hal ini peneliti mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang berbasis *Canva* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan	Ahli
1	Dr. Mariam nasution, M.Pd	Dosen UIN SYAHADA PSP	Materi
2	Eva Monika Safitri Lubis, M.Si	Dosen UIN SYAHADA PSP	Media
3	Mawar Nainggolan	Guru Matematika SMP Negeri 1 Angkola Timur	Materi

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Σ Skor per Aspek			Skor Maks	%	Kategori
		I	II	Jumlah			
1	Pembelajaran	12	13	25	30	83%	<i>Sangat Valid</i>
2	Isi	8	8	16	20	80%	<i>Valid</i>
3	Bahasa	4	4	8	10	80%	<i>Valid</i>
4	Soal	4	4	8	10	80%	<i>Valid</i>
5	Kegunaan	11	13	24	30	80%	<i>Valid</i>
Jumlah		39	42	81	100	81%	<i>Sangat Valid</i>

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh aspek pembelajaran diperoleh jumlah skor 25 dengan skor maksimal 30 presentase 83%, aspek isi diperoleh jumlah skor 16 dengan skor maksimal 20 presentase 80%, aspek bahasa diperoleh jumlah skor 8 dengan skor maksimal 10 presentase 80%, aspek Soal diperoleh jumlah

skor 8 dengan skor maksimal 10 presentase 80%, aspek kegunaan diperoleh jumlah skor 24 dengan skor maksimal 30 presentase 80%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 81% dengan jumlah skor 81 dan skor maksimal 100 memenuhi kriteria kevalidan dengankategori sangat valid.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Σ Skor per Aspek	Skor Maks	%	Kategori
1	Tampilan	28	40	70	<i>Valid</i>
2	Pempograman	32	40	80	<i>Valid</i>
	Jumlah	60	80	75	<i>Valid</i>

Sumber : Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh aspek tampilan diperoleh jumlah skor 28 dengan skor maksimal 40 presentase 70%, aspek pempograman diperoleh jumlah skor 32 dengan skor maksimal 40 presentase 80%, Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 75% dengan jumlah skor 60 dan skor maksimal 80 memenuhi kriteria kevalidan dengan kategori valid.

3) Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas sebelum diberikan ke siswa untuk menilai kepraktisan media pembelajaran, terlebih dahulu diuji validitas angketnya. Uji validitas angket kepraktisan diberikan kepada dua validator ahli, yaitu :

Tabel 4.4
Nama Validator Angket Uji Praktikalitas

No	Nama	Pekerjaan
1	Adek Safitri, M.Pd	Dosen UIN SYAHADA PSP
2	Mawar Nainggolan	Guru Matematika SMP N 1 Angkola Timur

Tabel 4.5
Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

No.	Aspek Yang Dinilai	Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
		I	II				
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	8	10	80	<i>Valid</i>
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indicator	4	4	8	10	80	<i>Valid</i>
3	Menggunakan bahasa indo nesia yang baik dan benar	3	4	7	10	70	<i>Valid</i>
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	4	8	10	80	<i>Valid</i>
	Jumlah	15	16	31	40	77,5	<i>Valid</i>

Berdasarkan tabel hasil validasi angket uji kepraktisan yang dianalisis, diperoleh bahwa persentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 77,5% dengan kategori valid.

c. Revisi Hasil Validasi

Setelah mendapat dari tim penilai, proses selanjutnya adalah revisi produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan setelah mendapatkan masukan, kritik, dan saran-saran dari tim penilai.

Tabel 4.6
Revisi Saran validator

Hal yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
Urutan metode penyelesaian SPLDV	Dimulai dengan metode grafik	Dimulai dengan metode eliminasi
Kesesuaian antara tulisan dengan suara penjelasan	Tulisan keluar terlebih dahulu sebelum suara	Tulisan sudah disesuaikan mengikuti suara
Animasi	Animasi belum terlihat	Animasi sudah terlihat

Hasil validasi yang berupa saran dan kritikan dari validator selanjutnya disajikan acuan dalam merevisi media yang telah dikembangkan. Revisi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai dengan metode eliminasi



Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 4.12 Tampilan Revisi Metode Penyelesaian

- 2) Tulisan sudah disesuaikan mengikuti suara
- 3) Animasi sudah terlihat



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 4.13 Tampilan revisi Animasi

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dalam model ADDIE merupakan tahap dimana hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran

Penelitian kali ini, tahap implementasi pengembangan dilakukan dengan uji coba oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

a. Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 4.7 Hasil Uji Praktikalitas

Penilaian Aspek	Butir	Responden Ke-																						Jumlah Skor Per Aspek	Skor Maks	Persentase Skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22				
Tampilan	1	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	286	330	86,67%	<i>Sangat Praktis</i>
	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3				
	3	5	5	2	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4				
Materi	4	3	4	4	4	4	4	3	5	4	3	4	3	5	5	5	4	3	5	4	4	5	3	188	220	85,45%	<i>Sangat Praktis</i>
	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4				
Kegunaan	6	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	3	478	550	86,91%	<i>Sangat Praktis</i>
	7	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4				
	8	3	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4				
	9	3	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4				
	10	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4				
Jumlah																								952	1100	86,55%	<i>Sangat Praktis</i>
Rata-rata																								43,27			

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Angkola Timur dalam tabel diatas, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berbasis *Canva* materi SPLDV diperoleh aspek tampilan jumlah skor 286 dengan skor maksimal 330 presentase 86,67%, aspek materi/isi diperoleh jumlah skor 188 dengan skor maksimal 220 presentase 85,45%, dan aspek kegunaan jumlah skor 478 dengan skor maksimal 550 presentase 86,91% . Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata-rata 43,27 dengan jumlah skor 952 dan skor maksimal 1100 mendapatkan respon positif dari siswa sehingga diperoleh persentase 86,55% dengan kategori sangat praktis.

b. Hasil Uji Tes Soal

Tabel 4.8 Hasil Tes Belajar Peserta Didik

No	Peserta Didik	Nilai	Keterangan
1	Adelia Ramadhani	85	Tuntas
2	Aira Lestari Siregar	80	Tuntas
3	Bela Yulandari Harahap	80	Tuntas
4	Dede Septiana	55	Tidak Tuntas
5	Edo Ardo Silhva Harahap	40	Tidak Tuntas
6	Fazannahari Harahap	85	Tuntas
7	Febry Ana Puspita Sari	88	Tuntas
8	Hapija	70	Tuntas
9	Indri Ariani Ritonga	85	Tuntas
10	Juli Damayanti	75	Tuntas
11	Nazwa Maharani	80	Tuntas
12	Nicky Ardiansyah	60	Tidak Tuntas
13	Nurul Sakinah	85	Tuntas

14	Rendy Sahri Ramadhan	80	Tuntas
15	Rezky Alpiansyah	50	Tidak Tuntas
16	Riska Aulia	80	Tuntas
17	Sakinah Pane	75	Tuntas
18	Sri Wahyuni	85	Tuntas
19	Sry Yulianti Siregar	80	Tuntas
20	Syahrul Gunawan Harahap	40	Tidak Tuntas
21	Yenni Harahap	75	Tuntas
22	Zhahrotussyta	80	Tuntas
Jumlah Tuntas			17
Jumlah Tidak Tuntas			5
Jumlah Total			22
KK		77%	Tuntas

Berdasarkan table 4.8 jumlah peserta didik yang tuntas adalah 17 orang, sedangkan jumlah peserta didik yang tidak tuntas adalah 5 orang dari jumlah keseluruhan peserta didik yang diberi tes hasil belajar sebanyak 22 orang. Ketuntasan hasil belajar tercapai jika memenuhi persentase tes hasil belajar secara klasikal peserta didik adalah $\geq 75\%$ (peserta didik yang mendapat skor ≥ 65). Jadi, dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Angkola Timur tercapai dengan ketuntasan 77%. Berdasarkan tabel 4.8, diperoleh hasil uji efektivitas dari tes hasil belajar peserta didik, secara keseluruhan memperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 77%, karena ketuntasan klasikal melebihi kriteria dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor ≥ 65 . Oleh karena itu, Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Canva* Materi SPLDV yang telah dikembangkan memenuhi kriteria efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE ada dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dalam pengembangan kali ini dilakukan diakhir setiap tahapan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan diakhir pengembangan setelah melakukan tahap uji validitas, praktikalitas dan efektifitas. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, diperoleh bahwa produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berbentuk video pembelajaran. Selanjutnya dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid oleh tim validator, praktis dan efektif dari hasil uji coba oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur. Setelah uji validitas, praktikalitas dan efektifitas dilakukan, maka selanjutnya dilakukan evaluasi sumatif untuk merevisi media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan validator ahli materi dan media. Adapun perbaikan yang dilakukan dapat dilihat pada tabel 4.6, gambar 4.12 dan gambar 4.13

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Canva* ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu: (1) tahap *analyze* (anaisis), (2) tahap *design* (perancangan), (3) tahap *development* (pengembangan), (4) tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi).

Dalam proses pembelajaran kebanyakan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja karena keterbatasan buku paket yang tersedia di sekolah serta penggunaan bahan ajar yang kurang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Angkola Timur diketahui bahwa masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Padahal menurut beliau, matematikalah pelajaran yang paling mudah. Beliau juga mengatakan bahwa media pembelajaran yang beliau gunakan dulu hanya menggunakan alat peraga seperti buku sebagai media pembelajaran, sedangkan media pembelajaran seperti *powerpoint* tidak sering beliau gunakan. Media masih membuat siswa belajar secara pasif. Menurutnya, perlu diadakan media pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

Media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran matematika disajikan penjelasan setiap materi yang mudah dipahami siswa, ditambah dengan *background* animasi yang menarik, serta contoh soal. Adanya media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran matematika ini diharapkan dapat menarik minat belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi serta membantu guru dalam proses pembelajaran.

Tahap *Design* (perancangan) media pembelajaran berbasis *Canva*, hal yang pertama dilakukan yaitu menentukan identitas dari produk yang dikembangkan seperti mata pelajaran, kelas/semester, kompetensi inti, kompetensi

dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, judul dan media yang akan menjadi output dari produk. Setelah itu dilakukan perancangan penyajian isi materi. Isi materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan akan diambil dari buku cetak atau buku paket di sekolah yang diteliti dan dari beberapa sumber yang relevan.

Setelah membuat rancangan kemudian dilakukan penyusunan instrumen. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar angket praktikalitas dan uji tes soal. Indikator instrumen lembar validasi dapat dilihat pada tabel 3.1 dan tabel 3.2. sedangkan indikator instrumen lembar angket praktikalitas dapat dilihat pada tabel 3.3. Lembar validasi sendiri nantinya akan diberikan kepada tiga validator yang kompeten untuk menguji kelayakan media. Sedangkan lembar angket praktikalitas disusun sesuai dengan aspek kepraktisan suatu produk. Lembar angket praktikalitas akan diberikan kepada siswa kelas VIII setelah media pembelajaran matematika tersebut dinyatakan valid. Setelah itu diberikan tes soal untuk mengetahui keefektifan media tersebut.

Tahap selanjutnya yakni tahap *Development* (pengembangan). Tahap ini merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Produk yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 4.6 sampai 4.11. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *Canva* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan dihasilkan dari bentuk akhir media pembelajaran setelah melalui

revisi berdasarkan masukan dari para ahli (validator).

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga validator yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu presentase validasi materi pada pembelajaran matematika berbasis *Canva* dengan indikator penilaian adalah sebesar 81% dengan kategori sangat valid, presentase validasi media dan desain media pembelajaran matematika berbasis *Canva* adalah sebesar 75% dengan kategori valid.

Sebelum angket uji praktikalitas di berikan kepada siswa divalidasi terlebih dahulu. Berdasarkan data hasil validasi angket uji kepraktisan yang telah dianalisis, diperoleh bahwa persentase hasil validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 77,5% dengan kategori valid. Setelah itu dilakukan uji praktikalitas untuk melihat seberapa praktis media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap implementasi pengembangan dilakukan dengan uji coba oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. hasil uji kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* adalah sebesar 86,55% dengan kategori sangat praktis. Setelah itu dilakukan uji efektivitas dengan tes soal kepada peserta didik, secara keseluruhan memperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 77%, dengan kriteria efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Canva* yang dikembangkan berada pada kategori valid, sangat praktis dan efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran matematika yang berbasis *Canva* yang dikembangkan peneliti divalidasi oleh validator ahli media dan ahli materi yang terdiri dosen kampus UIN SYAHADA dan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Angkola Timur. Hasil rata-rata validasi ahli materi memenuhi kategori sangat valid dengan persentase 81%, hasil rata-rata validasi ahli media berada pada kategori valid dengan persentase 75%, dan hasil rata-rata validasi angket uji kepraktisan siswa adalah 77,5% dengan kategori valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *Canva* yang dikembangkan berada pada kategori valid, sangat praktis dan efektif.
2. Berdasarkan hasil uji praktikalitas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur terhadap media pembelajaran matematika berbasis *Canva* diperoleh presentase sebesar 86,55% dengan kategori sangat praktis.
3. Berdasarkan hasil uji efektivitas dari tes hasil belajar peserta didik, secara keseluruhan memperoleh ketuntasan klasikal dengan persentase 77%, karena ketuntasan klasikal melebihi kriteria dari jumlah peserta didik di kelas yang mencapai skor ≥ 65 . Oleh karena itu, Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Canva* Materi SPLDV yang telah dikembangkan memenuhi kriteria efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi pembaca yang tertarik mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *Canva* disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada pokok bahasan lain
2. Guru sebagai pendidik sebaiknya mengikuti perkembangan teknologi khususnya dengan pengembangan media pembelajaran sehingga mampu menyajikan pembelajaran yang menarik untuk siswa, dan proses pembelajaran tidak terasa membosankan
3. Sebaiknya pemerintah mendorong keterampilan IT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah. "Pengertian Dan Metode Penyelesaian SPLDV Secara Lengkap," Rumusrumus.com. 2021.
- Akbar, Sa'dun. Instrumen Perangkat Pembelajaran, ed. Anwa Holid (BANDUNG: PT Remaja Rosdakarya, n.d.).
- Akhiruddin, Dkk, Belajar dan Pembelajaran, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang. 2019.
- Aminudin, "Media Pembelajaran Bahasa Arab", Jurnal Al-Munzir, 2014.
- Andriani, Fitria. SOLATIF Solusi Siswa Aktif Matematika Untuk SMP/MTs Kelas VIII, ed. Aditya Candra Laksana. Sidoarjo: CV Media Prestasi. 2018.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, Jakarta: Raja Garafindo Persada. 2015.
- Astika, Ridha Yoni, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan *Powtoon* Pada Materi Spldv Kelas VIII," Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2020.
- Aulia, Alwiah nur, "Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis *Canva* Berbantuan *Appsgeyser* Pada Materi SPLDV Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP N 1 Palopo", Skripsi (Palopo: IAIN Palopo. 2022.
- Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran efektif*, Semarang: Fatawa Publishing. 2020.
- Cahyadi, Ani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*, Serang: Laksita Indonesia. 2019.
- Jannah, Rodhoatul, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Anatasari Press. 2009.
- Jufri, Citra Amanda. "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Emission Terhadap Hasil Belajar Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Alla," Journal of Physical Therapy Science 9, no. 1. 2018.
- Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan. 2019.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah, Desain Pembelajaran Inovatif, Kota Depok: PT RajaGrafindo Persada. 2016.

- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur: Umsida Press. 2019.
- Nurhalizah, Siti. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial”, Skripsi, Medan : UMSU. 2023.
- Pelangi, Garris “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*. 2020.
- Rahmayanti, Dela. ”Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika”, *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295. 2020.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*, Bandung: Citapustaka Media. 2016.
- Rosdiana, “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo),” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 2016.
- Saputri, Hartono. Dkk. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Berbasis Masalah Untuk Kelas VIII SMP,” 2017.
- Siregar, Asminar. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan”, Skripsi, (Medan : UINSU). 2021.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia. 2012.
- Sundayana, Rostina. *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta. 2013.
- Sundayana, Rostina, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta. 2015.
- Sungkono, “Pemilihan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran”, *Majalah Imiah Pembelajaran No.1*, Vol. 4. 2008.

- Susanto, Heri dalam buku Asyar, Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi, Banjarmasin: Program Studi pendidikan Sejarah Fakultas dan Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. 2019.
- Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza, “Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, ISSN: 2302-3295. 2019.
- Tohir, Mohammad. Matematika SMP/MTs Kelas VIII Edisi Revisi 2017 (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017.
- Tri, Doni and Putra Yanto. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik” 19, no. 1. 2019.

Lampiran 1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
CANVA**

**Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Linear Dua
Variabel (SPLDV)**

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur*” peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti “sangat tidak baik”
2. : berarti “tidak baik”
3. : berarti “baik”
4. : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan KI, KD Kurikulum 2013					
2.	Materi dalam media pembelajaran Matematika sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran					
3.	Pemilihan materi dalam media menarik Dan sesuai dengan taraf perkembangan Peserta didik					

4.	Kemenarikan isi materi dalam Memotivasi pengguna					
5.	Materi dalam media pembelajaran Matematika mudah dipahami					
6.	Kualitas soal evaluasi sesuai dengan Materi yang disampaikan					
7.	Penggunaan bahasa mudah dipahami Sesuai dengan perkembangan kognitif siswa					
8.	Penggunaan media pembelajaran matematika mempermudah guru dalam menyampaikan materi					
9.	Penggunaan media pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat belajar siswa					
10.	Media pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar					

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran

Padangsidimpun,
Validator,

.....

Lampiran 2

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA & DESAIN
MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS
CANVA**

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas/Semester : VIII/Ganjil

**Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Linear Dua
Variabel (SPLDV)**

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur*” peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti “sangat tidak baik”
2. : berarti “tidak baik”
3. : berarti “baik”
4. : berarti “sangat baik”

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan awal produk					
2.	Ketepatan pemilihan warna background					
3.	Keserasian warna tulisan dengan Background					
4.	Ketepatan pemilihan warna teks Canva					
5.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan Ukuran					
6.	Tata letak gambar tidak mengganggu teks yang ditampilkan					

7.	Tata letak animasi					
8.	Visualisasi animasi					
9.	Ketepatan pemilihan animasi canva					
10.	Konsisten animasi canva					
11.	Penempatan animasi pendukung					
12.	Kejelasan petunjuk penggunaan					
13.	Kesesuaian animasi dengan materi SPLDV					
14.	Pemilihan kalimat dalam setiap slidanya					
15.	Pemindahan dari satu slide ke slide lainnya					
16.	Kemudahan penggunaan media canva					

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran

Padangsidimpun,
Validator,

.....

Lampiran 3

LEMBAR VALIDASI
ANGKET UJI PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Pokok Bahasan : Sistem Persamaan Linear Dua
Variabel (SPLDV)

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur*” peneliti menggunakan instrumen Media Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

1. : berarti “tidak relevan”
2. : berarti “kurang relevan”
3. : berarti “cukup relevan”
4. : berarti “relevan”
5. : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan Jelas					
2.	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan Indikator					
3.	Menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar					
4.	Menggunakan pernyataan yang komunikatif					

Penilaian Umum:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi sedang
4. Dapat digunakan dengan revisi kecil
5. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-saran

Padangsidimpuan,
Validator,

.....

Lampiran 4

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA MATERI SPLDV**

A. Identitas

Nama Siswa :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian :

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji kepraktisan Media Pembelajaran berbasis canva materi SPLDV. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

1	STS	Sangat Tidak Setuju
2	TS	Tidak Setuju
3	KS	Kurang Setuju
4	S	Setuju
5	SS	Sangat Setuju

No	Pernyataan	Respon				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Tampilan media pembelajaran menarik					
2.	Media pembelajaran menarik perhatian sehingga tidak membosankan					
3.	Materi yang disajikan mudah dipahami					
4.	Animasi yang terdapat dalam media pembelajaran sangat menarik perhatian					
5.	Materi disajikan dalam tampilan menarik dan menyenangkan					
6.	Media pembelajaran dengan canva membantu saya dalam memahami materi SPLDV					
7.	Media pembelajaran ini menambah minat belajar saya					

8.	Saya merasa senang menggunakan media pembelajaran ini					
9.	Media pembelajaran ini dapat membantu saya dalam belajar mandiri, karena saya dapat mengakses media ini dengan mudah					
10.	Setelah melihat media pembelajaran ini, saya menjadi lebih termotivasi dalam mempelajari materi SPLDV					

Lampiran 5

SOAL TES AKHIR

1. Gunakan metode eliminasi, tentukan penyelesaian SPLDV berikut.

$$2x + 3y = 1$$

$$x - y = -2$$
2. Gunakan metode substitusi, tentukan penyelesaian SPLDV berikut.

$$3x + y = 7$$

$$x + 4y = 6$$
3. Gunakan metode grafik, tentukanlah penyelesaian SPLDV berikut.

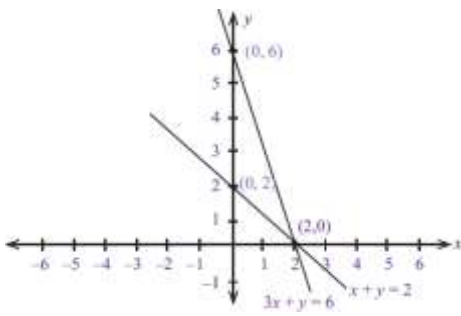
$$x + y = 2$$

$$3x + y = 6$$
4. Harga 1kg beras dan 4kg minyak goreng Rp14.000,00. Sedangkan harga 2kg beras dan 1kg minyak goreng Rp10.500,00. Tentukan harga 1kg beras dan 1kg minyak goreng.
5. Harga 8 buah buku tulis dan 6 buah pensil Rp14.400,00. Harga 6 buah buku tulis dan 5 buah pensil Rp11.200,00. Tentukan harga 5 buah buku tulis dan 8 buah pensil.

No	Jawaban Soal Tes Akhir Peserta Didik	Skor Per Soal
1	<p>Dik :</p> $2x + 3y = 1$ $x - y = -2$ <p>Dit : Menentukan penyelesaian SPLDV berikut dengan metode Eliminasi. Penyelesaian :</p> <p>Langkah pertama, menghilangkan salah satu variabel dari SPLDV tersebut. Misalkan, variabel x akan dihilangkan, namun, koefisien x harus disetarakan dulu.</p> $2x + 3y = 1 \quad \times 1 \quad 2x + 3y$ $= 1 \quad x - y = -2 \quad \times 2 \quad 2x - 2y$ $= -4$ <p>Setelah koefisien x setara, kemudian dikurangkan.</p> $2x + 3y = 1$ $2x - 2y = -4 \quad -$ $5y = 5$ $y = 1$ <p>Langkah kedua, menghilangkan variabel yang lain dari SPLDV</p>	20

	<p>tersebut,yaitu variabel y. Namun, variabel y harus disertakan terlebih dahulu.</p> <table border="1" data-bbox="371 369 1264 510"> <tr> <td>$2x + 3y = 1$</td> <td>X 1</td> <td>$2x + 3y = 1$</td> </tr> <tr> <td>$x - y = - 2$</td> <td>X 3</td> <td>$3x - 3y = - 6$</td> </tr> </table> <p>Setelah koefisien y setara, kemudian dijumlahkan.</p> $\begin{array}{r} 2x + 3y = 1 \\ 3x - 3y = -6 \\ \hline 5x = -5 \\ x = -1 \end{array}$ <p>Langkah ketiga, menentukan penyelesaian SPLDV tersebut. Diperoleh nilai $x = -1$ dan $y = 1$. Jadi, HP = $\{(-1,1)\}$</p>	$2x + 3y = 1$	X 1	$2x + 3y = 1$	$x - y = - 2$	X 3	$3x - 3y = - 6$	
$2x + 3y = 1$	X 1	$2x + 3y = 1$						
$x - y = - 2$	X 3	$3x - 3y = - 6$						
2	<p>Dik :</p> $\begin{array}{l} 3x + y \\ = 7x + \\ 4y = 6 \end{array}$ <p>Dit : Gunakan metode substitusi, tentukan penyelesaian SPLDV berikut.</p> <p>Penyelesaian :</p> <p>Langkah pertama, tuliskan masing-masing persamaan dalam bentukpersamaan (1) dan (2).</p> $\begin{array}{l} 3x + y = 7 \dots\dots\dots (1) \\ x + 4y = 6 \dots\dots\dots (2) \end{array}$ <p>Langkah kedua, pilih salah satu persamaan, misalkan persamaan (1). Kemudian, nyatakan salah satu variabelnya dalam bentuk variabel lainnya.</p> $\begin{array}{l} 3x + y = 7 \\ y = 7 - 3x \dots\dots\dots (3) \end{array}$ <p>Langkah ketiga, nilai variabel y pada persamaan (3) menggantikan variabel y pada persamaan (2).</p> $\begin{array}{l} x + 4y = 6x + \\ 4(7 - 3x) = 6 \\ x + 28 - 12x \\ = 6 \end{array}$	20						

	$x - 12x = 6 - 28$ $- 11x = - 22$ $x = 2 \dots\dots\dots (4)$ <p>Langkah keempat, nilai x pada persamaan (4) menggantikan variabel x pada salah satu persamaan awal, misalkan persamaan (1).</p> $3x + y =$ $73(2) + y$ $= 7$ $6 + y = 7$ $y = 7 - 6$ $y = 1 \dots\dots\dots (5)$ <p>Langkah kelima, menentukan penyelesaian SPLDV tersebut. Dari uraian diperoleh nilai $x = 2$ dan $y = 1$. Jadi, dapat dituliskan HP = $\{(2,1)\}$</p>	
3	<p>Dik :</p> $x + y =$ $2 \quad 3x +$ $y = 6$ <p>Dit : Tentukanlah penyelesaian SPLDV berikut menggunakan metode grafik.</p> <p>Penyelesaian :</p> <p>Langkah pertama, menentukan titik potong terhadap sumbu x dan sumbu y pada masing-masing persamaan linear dua variabel.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafik persamaan $x + y = 2$ Titik potong dengan sumbu x, berarti $y = 0$ $x + y = 2$ $x + 0 = 2$ $x = 2$ Diperoleh $x + y = 2$ dan $y = 0$, maka diperoleh titik potong dengan sumbu x dititik $(2,0)$. • Grafik persamaan $x + y = 2$ Titik potong dengan sumbu y, berarti $x = 0$ $x + y = 2$ $0 + y = 2$ $y = 2$ Diperoleh $x = 0$ dan $y = 2$, maka diperoleh titik potong dengan sumbu y 	20

	<p>(0,2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafik persamaan $3x + y = 6$ <p>Titik potong dengan sumbu x, berarti $y = 0$</p> $3x + y = 6$ $3x + 0 = 6$ $3x = 6$ $x = 2$ <p>Diperoleh $x = 2$ dan $y = 0$, maka diperoleh titik potong dengan sumbu x dititik (2,0).</p> <p>Titik potong dengan sumbu y, berarti $x = 0$</p> $3x + y = 6$ $3(0) + y = 6$ $y = 6$ <p>Diperoleh $x = 0$ dan $y = 6$, maka diperoleh titik potong dengan sumbu y dititik (0,6).</p> <p>Langkah kedua, gambarkan kedalam bidang koordinat Cartesius.</p> <p>Persamaan $x + y = 2$ memiliki titik potong sumbu di (2,0) dan (0,2). Persamaan $3x + y = 6$ memiliki titik potong sumbu di (2,0) dan (0,6).</p>  <p>Langkah Ketiga, tentukan himpunan penyelesaian SPLDV berikut. Titik potong antara garis $x + y = 2$ dan $3x + y = 6$ adalah (2,0). Jadi HP = {(2,0)}</p>	
4	<p>Dik :</p> <p>Misalkan</p> <p>Harga 1 kg beras = x</p> <p>Harga 1 kg minyak goreng = y</p> <p>Maka dapat dituliskan</p>	20

	<p>persamaannya $x + 4y = 14.000$</p> <p>$2x + y = 10.500$</p> <p>Dit : Tentukan harga 1 kg beras dan 1 kg minyak goreng. Penyelesaian :</p> <p>Dengan menggunakan metode substitusi, diperoleh</p> <p>$x + 4y = 14.000 \dots (1)$</p> <p>$2x + y = 10.500 \dots (2)$</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan variabel x dari persamaan $(1)x + 4y = 14.000$ $x = 14.000 - 4y \dots (3)$ Substitusikan nilai x pada persamaan (3) ke persamaan $(2)2x + y = 10.500$ $2(14.000 - 4y) + y = 10.500$ $28.000 - 8y + y = 10.500$ $- 8y + y = 10.500 - 28.000$ $- 7y = - 17.500$ $y = 2.500 \dots (4)$ Substitusikan nilai y pada persamaan (4) ke persamaan $(2)2x + y = 10.500$ $2x + (2.500) = 10.500$ $2x = 10.500 - 2.500$ $2x = 8.000$ $x = 4.000$ Menentukan nilai x dan y Dari uraian tersebut diperoleh : $X = \text{harga 1 kg beras} = \text{Rp}4.000,00$ $Y = \text{harga 1 kg minyak goreng} = \text{Rp}2.500,00$ 	
5	<p>Dik :</p> <p>Misalkan</p> <p>Harga buku</p> <p>= x</p> <p>Harga pensil = y</p> <p>Maka dapat dituliskan</p> <p>persamaannya $8x + 6y = 14.400$</p> <p>$6x + 5y = 11.200$</p> <p>Dit : tentukan harga 5 buah buku tulis dan 8 buah</p>	20

pencil. Penyelesaian :

Setarakan koefisien y

$$\begin{array}{rcl} 8x + 6y = & \times 5 & 40x + 30y = 72.000 \\ 14.400 & & \end{array}$$

$$\begin{array}{rcl} 6x + 5y = & \times 6 & 36x + 30y = 67.200 \\ 11.200 & & \end{array}$$

Setelah setara, kemudian dikurangkan

$$\begin{array}{r} 40x + 30y = \\ 72.000 \\ 36x + 30y = 67.200 \quad - \\ \hline 4x + 0 = 4.800 \\ x = 1.200 \end{array}$$

Substitusikan nilai x ke persamaan $6x + 5y =$

$$11.200 \quad 6x + 5y = 11.200$$

$$6(1.200) + 5y = 11.200$$

$$7.200 + 5y = 11.200$$

$$\begin{array}{r} 5y = 11.200 - 7.200 \\ 5y = 4.000 \end{array}$$

$$y = 800$$

$$\text{Jadi, } 5x + 8y = 5(1.200) + 8(800)$$

$$= 6.000 + 6.400$$

$$= 12.400$$

Harga 5 buah buku tulis dan 8 buah pensil adalah Rp12.400,00

Lampiran 6

1) Hasil Uji Tes Soal

Nama Siswa	Soal					Total Skor	Skor Maks	Nilai
	1	2	3	4	5			
Adelia Ramadhani	20	20	20	5	20	85	100	85
Aira Lestari Siregar	20	20	20	0	20	80	100	80
Bela Yulandari Harahap	20	20	20	0	20	80	100	80
Dede Septiana	20	20	10	0	5	55	100	55
Edo Ardo Silhva Harahap	20	20	0	0	0	40	100	40
Fazannahari Harahap	20	20	20	5	20	85	100	85
Febry Ana Puspita Sari	20	20	20	8	20	88	100	88
Hapija	20	20	20	0	10	70	100	70
Indri Ariani Ritonga	20	20	20	5	20	85	100	85
Juli Damayanti	20	20	20	0	15	75	100	75
Nazwa Maharani	20	20	20	0	20	80	100	80
Nicky Ardiansyah	20	20	20	0	0	60	100	60
Nurul Sakinah	20	20	20	5	20	85	100	85
Rendy Sahri Ramadhan	20	20	20	0	20	80	100	80
Rezky Alpriansyah	20	20	10	0	0	50	100	50
Riska Aulia	20	20	20	0	20	80	100	80
Sakinah Pane	20	20	20	0	15	75	100	75
Sri Wahyuni	20	20	20	5	20	85	100	85
Sry Yulianti Siregar	20	20	20	0	20	80	100	80
Syahrul Gunawan Harahap	20	20	0	0	0	40	100	40
Yenni Harahap	20	20	20	0	15	75	100	75
Zhahrotussyta	20	20	20	0	20	80	100	80

Lampiran 7

DOKUMENTASI













KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

B - 6522 /Un.28/E.1/TL.00/11/2023

15 November 2023

Izin Penelitian
Penyelesaian Skripsi.

Kepala SMP Negeri 1 Angkola Timur

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Fadhlān Khoirur Romadhon
Nim : 1820200061
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Alamat : Pargarutan Tonga

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syahada
ngsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengembangan
Pembelajaran Matematika Berbasis *Canva* Materi SPLDV Di Kelas VIII SMP
1 Angkola Timur"

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin
tan dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.



an Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., MA
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SMP NEGERI 1 ANGKOLA TIMUR

Desa Pargarutan Tonga Kec. Angkola Timur KodePos 22733

Telepon (0634) 6360004

E-mail : smpnegeri1angkolatimur@yahoo.co.id

Nomor : 800/146/SMP.1-AT/2023
Lampiran :-
Izin : Izin Penelitian Untuk
Penyelesaian Skripsi

Kepada Yth :
Bapak/Ibu Kepala Lembaga Penelitian
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

di-
Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan surat permohonan izin penelitian penyelesaian skripsi untuk keperluan dan mekanisme penyusunan skripsi Nomor : B-6522/Un.28/E.TL.00/11/2023 tanggal 15 Nopember 2023

Nama : Fadhlan Khoirur Romadhan
NIM : 1820200061
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas sudah benar melaksanakan penelitian di sekolah kami, SMP Negeri 1 Angkola Timur judul penelitian " Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materl SPLDV Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Angkola Timur".

Demikian surat keterangan ini yang dapat kami perbuat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima

Pargarutan, 23 Nopember 2023
Kepala SMP Negeri 1 Angkola Timur



LANINA SERI RANGKUTI, SP.d
NIP. 196808251997022002