



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL (SPLSV)
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 1 AEK NABARA BARUMUN**

TESIS

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Dalam Bidang Tadris Matematika*

Oleh

**NARTI PULUNGAN
NIM. 2150500016**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL (SPLSV)
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SMP NEGERI 1 AEK NABARA BARUMUN**


TESIS

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-syarat
Mencapai Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Dalam Bidang Tadris Matematika*

Oleh

**NARTI PULUNGAN
NIM. 2150500016**

PEMBIMBING I


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

PEMBIBING II


Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2026**



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

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

Hal : Lampiran Tesis
a.n. **NARTI PULUNGAN**
Lampiran :

Padangsidimpuan, Januari 2026
Kepada Yth:
Direktur Pascasarjana
UIN SYAHADA Padangsidimpuan
Di-
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap tesis a.n. **NARTI PULUNGAN** yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Spls) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon**". Maka kami berpendapat bahwa tesis ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) dalam bidang Tadris Matematika pada Program Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

Untuk itu, dalam waktu yang tidak berapa lama kami harapkan saudara tersebut dapat dipanggil untuk mempertanggung jawabkan tesisnya dalam sidang munaqasyah.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama dari Bapak, kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

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

Pembimbing II

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN TESIS SENDIRI

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

Nama : NARTI PULUNGAN
NIM : 2150500016
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Tesis : **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Splsv) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun”**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun tesis ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 11 tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 05 Januari 2026

_____,
Saya yang Menyatakan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASANUDDIN RAJAMAD ADDARY
PADANGSIDEMPUNAN


NARTI PULUNGAN
NIM . 2150500016

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

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

Nama : NARTI PULUNGAN
NIM : 2150500016
Program Studi : Tadris Matematika
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Spls) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun”** Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : 06 Januari 2026

Saya yang menyatakan,



**NARTI PULUNGAN
NIM. 2150500016**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NARTI PULUNGAN
NIM : 2150500016
Program Studi : Tadris Matematika
Jenis Karya : Tesis

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak secara ketentuan hukum yang berlaku..

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada tanggal : 05 Januari 2026

Saya yang menyatakan,



METERAI TEMPEL
D2853ANX216322003

NARTI PULUNGAN
NIM. 2150500016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang. Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile(0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor : 3014/Un.28/AL/PP.00.9/12/2025

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun

NAMA : NARTI PULUNGAN

NIM : 2150500016

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Tadris Matematika

Padangsidimpuan, 31 Desember 2025

Direktur,



Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL.
NIP. 196807042000031003







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

DEWAN PENGUJI
UJIAN MUNAQOSYAH TESIS

Nama : Narti Pulungan
NIM : 2150500016
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Splsv) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon

NO.	NAMA	TANDA TANGAN
1.	Dr. Suparni, S.Si., M.Si. Ketua Keilmuan Matematika/ (Penguji Ketua)	
2.	Dr. Anita Adinda, M.Pd. Sekretaris Penguji/ (Penguji Isi & Bahasa)	
3.	Dr. Almira Amir, M.Si Anggota/ (Penguji Umum)	
4.	Dr. Mariam Nasution, M.Pd. Anggota/ (Penguji Utama)	

Pelaksanaan Ujian Munaqosyah Tesis

Di : Padangsidempuan

Tanggal : 26 Juli 2024

Hasil/ Nilai : 83 (A)



ABSTRAK

Nama : Narti Pulungan
Nim : 2150500016
Judul Tesis : “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Spls) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) dengan menggunakan aplikasi Canva serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton serta minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket kepraktisan media, dan angket motivasi belajar siswa. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi SPLSV dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Media pembelajaran juga dinyatakan praktis berdasarkan respons positif guru dan siswa. Selain itu, hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi SPLSV dinyatakan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi Canva layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel di SMP.

Kata kunci : **Media Pembelajaran, Canva, Sistem Persamaan Linear Satu Variabel, Motivasi Belajar, ADDIE**

ABSTRACT

Name : Narti Pulungan
Number : 2150500016
Thesis Title : "**Development of Mathematics Learning Media on the Topic of Linear Equations in One Variable (SPLSV) Using the Canva Application to Improve Students' Learning Motivation at SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun**"

This study aims to develop mathematics learning media on the topic of Linear Equations in One Variable (SPLSV) using the Canva application and to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed media in improving the learning motivation of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun. The background of this study is based on the low level of students' learning motivation in mathematics, which is caused by monotonous teaching methods and the limited use of technology-based learning media. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were students of class VIIA at SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments included expert validation sheets, media practicality questionnaires, and students' learning motivation questionnaires. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the study indicate that the Canva-based mathematics learning media on the SPLSV topic is valid based on evaluations by subject matter experts, media experts, and language experts. The learning media is also categorized as practical based on positive responses from teachers and students. Furthermore, the analysis of students' learning motivation questionnaires shows an increase in students' learning motivation after using the developed learning media. Therefore, the Canva-based mathematics learning media on the SPLSV topic is considered effective in improving students' learning motivation. Based on these findings, it can be concluded that the development of mathematics learning media using the Canva application is feasible to be used as an innovative and engaging alternative learning medium to enhance students' learning motivation on the topic of Linear Equations in One Variable at the junior high school level.

Keywords : **Learning Media, Canva, Linear Equations in One Variable, Learning Motivation, ADDIE.**

خلاصة

الاسم : نارتي بولوجان
رقم الطالب : ٦١٠٠٠٥٠٥١٢
الأطروحة عنوان : وسائل التعلم الرياضيات في مادة النظام معادلة خطية بمتغير واحد تطوير SMP يزيد تحفيز يذاكر طلاب مدرسة Canva باستخدام تطبيق (SPSLV)
"نابارا بارومون " Negeri 1 Aek

يذاكر هذا هدف ل تطوير وسائل التعلم الرياضيات المتعلقة بالمادة نظام المعادلات الخطية في متغير ، مع يستخدم تطبيق كانفا و يعرف مستوى جدوى وسائل الإعلام ، ومدى ملاءمتها (SPSLV) واحد نابارا بارومون .الخلفية SMP Negeri 1 Aek من VIIA وفعاليتها في يزيد تحفيز يذاكر طالب الفئة يذاكر هذا بناءً على المنخفض تحفيز يذاكر طالب في تعلم الرياضيات الناتجة عن الطريقة التعلم الذي يميل إلى رتبة إلى جانب عدم وجود استخدام الوسائط التعليمية قائم على التكنولوجيا .نوع البحث المستخدم يكون الذي يتضمن مراحل التحليل ADDIE البحث والتطوير (البحث والتطوير) باستخدام نموذج تطوير SMP Negeri 1 Aek من VIIA والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم .الموضوع يذاكر يكون طالب الفئة . نابارا بارومون .تشمّل تقنيات جمع البيانات ما يلي :الملاحظة ، والمقابلات ، والاستبيانات ، والتوثيق الأدوات يذاكر يكون من على ملزمة تصديق خبير ، استبيان جدوى استخدام وسائل الإعلام، والاستبيانات تحفيز يذاكر الطلاب .تم تحليل البيانات يستخدم تحليل وصفي نتائج البحث النوعية والكمية يعرض تلك بناءً على - SPSLV المستند إلى مواد - Canva الوسائط التعليمية الرياضيات تم إعلان صلاحية برنامج نتائج تقييم خبير المواد ، وخبراء الإعلام ، والخبراء اللغة .كما ورد ذكر وسائل التعلم عملي مرتكز على إجابة إيجابي للمعلمين والطلاب .بالإضافة إلى ذلك ، فإن النتائج تحليل استبيان تحفيز يذاكر يعرض وجود تحسين تحفيز يذاكر طالب بعد باستخدام الوسائط التعليمية المطورة .مع وبالتالي ، وسائل التعلم الرياضيات ، المذكورة فعال ل يزيد تحفيز يذاكر الطلاب .بناءً على نتائج يذاكر قال SPSLV كانفا - بناءً على مواد يستحق التجربة مستخدم Canva يمكن وخلص الذي - التي تطوير وسائل التعليم الرياضيات يستخدم تطبيق مثل وسائل تعليمية بديلة مبتكرة ومثيرة للاهتمام ل يزيد تحفيز يذاكر الطلاب حول المادة نظام المعادلات الخطية ذات المتغير الواحد في المرحلة الإعدادية

الكلمات المفتاحية :وسائط تعليمية ، كانفا ، نظام المعادلات الخطية في متغير واحد، الدافع دراسة ، نموذج
ADDIE

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah, puji syukur peneliti sampaikan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Untaian shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada insan mulia Nabi Besar Muhammad SAW, figur seorang pemimpin yang patut dicontoh dan diteladani, pencerah dunia dari kegelapan beserta keluarga dan para sahabatnya.

Tesis ini berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (Spls) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon”** ditulis untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Dalam Bidang Tadris Matematika di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary (UIN SYAHADA) Padangsidimpuan.

Tesis ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang terbatas dan jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M. Ag., selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan, serta Prof. Dr. Erawadi, M. Ag., selaku Wakil

Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Anhar, M.A., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama.

2. Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL. Selaku Direktur Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku ketua prodi Tadris Matematika Program Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan,
3. Dr. Suparni, S.Si., M.Pd selaku Pembimbing I dan Dr. Almira Amir, M.Si selaku Pembimbing II, yang telah menyediakan waktu dan tenaganya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, dan petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Bapak Kepala Perpustakaan serta pegawai perpustakaan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi peneliti untuk memperoleh buku-buku dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak/Ibu dosen beserta staff di lingkungan Pacasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan yang dengan ikhlas telah memberikan ilmu pengetahuan, dorongan dan masukan kepada peneliti dalam proses perkuliahan di UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
6. Penghargaan teristimewa kepada Ayahanda dan Ibunda Tercinta.
7. Teruntuk sahabat-sahabat angkatan pertama Tadris Matematika Program Pascasarjana UIN SYAHADA Padangsidimpuan.

8. Teman-teman semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan studi dan melakukan penelitian sejak awal hingga seinya tesis ini.

Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila tesis ini masih banyak kekurangan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Wassalaamu'alaikum Wr.Wb

Padangsidempuan, 05 Januari 2026

Peneliti



NARTI PULUNGAN

NIM. 2150500016

UNIVERSITAS ISLAM PADANG
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf `Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	šad	š	Es(dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘.	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	..'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
— /	fathah	A	A
— \	Kasrah	I	I
— ُ	dommah	U	U

2. Vokal Rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf.

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan	Nama
.....ى	fathah dan ya	Ai	a dan i
ُ.....و	fathah dan wau	Au	a dan u

3. Maddah adalah vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ى.....ا.....	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis atas
ى.....ى	Kasrah dan ya	ī	i dan garis dibawah
و.....و	dommah dan wau	ū	u dan garis di atas

C. Ta Mar butah

Transliterasi untuk tamar butah ada dua :

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan dommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

D. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

E. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ا . Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

F. Hamzah

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

G. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bisa dipisah perkata dan bisa pula dirangkaikan.

H. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf capital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf capital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal capital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata

lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

I. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Sumber: Tim Puslitbang Lektur Keagamaan. *Pedoman Transliterasi Arab-Latin, Cetakan Kelima*, Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pengembangan Lektur Pendidikan Agama, 2003.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
LEMBAR PENGESAHAN DIREKTUR PASCASARJANA	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teoro	13
1. Media Pembelajaran	13
2. Penilaian Kinerja (Performance Assessment)	21
3. Aplikasi Canva	31
B. Penelitian Relevan	57
C. Kerangka Berpikir	59
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
A. Jenis Penelitian	61
B. Desain Penelitian	65
C. Subjek Penelitian	70
D. Lokasi Penelitian	73
E. Jenis Data.....	73

F. Teknik Pengumpulan Data	74
G. Instrumen Penilaian	78
H. Teknik Analisis Data	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	89
A. Hasil Penelitian.....	89
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	107
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang terus semakin berkembang dalam bidang pembelajaran bahwa tidak heran kedepannya teknologi pendidikan yang semakin berkembang serta memperkokoh diri jadi suatu disiplin ilmu serta profesi yang bisa membagikan mamfaat untuk pencapaian efektifitas serta efektif pendidikan.¹ Dengan memanfaatkan teknologi, komponen pendidikan baik siswa ataupun guru yang memperoleh banyak informasi dengan mudah sehingga mereka dapat dengan cepat belajar serta bisa menyerap pembeajaran tersebut dengan baik. Sebab itu, dalam perihal ini siswa akan memperoleh banyak informasi pembelajaran yang tadinya dengan tidak memanfaatkan teknologi mendapatkannya dari guru, sebaliknya guru dapat memperluas, pemahaman, keahlian, serta kompetensinya supaya dapat memberikan yang terbaik dalam proses pembelajarannya dengan dorongan teknologi Pendidikan.²

Asal kata pendidikan dalam bahasa indonesia ialah dari kata didik, sedangkan “Peadagogie” dalam bahasa Yunani berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar maupun sekelompok orang dewasa kepada peserta didik guna untuk mengubah tingkah laku dengan proses belajar dan pembelajaran

¹ Muhammad Ramli, (2012), *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, hlm. 23

² Haryanto, (2015), *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, hlm. 19.

untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik.³ Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Yakni

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar-mengajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan sendiri, pengendalian diri sendiri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya didalam masyarakat, bangsa dan negara”⁴

Asal kata Matematika dalam kata latin yaitu “*mathematika*” kemudian disempurnakan dari kata Yunani “*mathematike*” yaitu mempelajari. Berdasarkan asal katanya, matematika adalah ilmu pengetahuan dengan berfikir bernalar).⁵ Menyadari bahwa berartinya pembelajaran matematika di sekolah dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) pasal 37 ayat 1 bahwa:

“Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, dan muatan lokal.”⁶

Berdasarkan dari Undang-undang diatas bahwa matematika mata pelajaran wajib yang diajarkan dan dipelajari mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Dalam belajar bahwa pentingnya matematika tidak lepas dari peran dalam kehidupan, seperti berbagai informasi yang banyak disampaikan dengan bahasa matematika, serta banyak masalah yang

³ Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hlm. 2.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1.

⁵ Nur Rahmah, (2013), “Hakekat Pendidikan Matematika”, *Jurnal Al-Khawarizmi*, Vol 2. Hlm. 2

⁶ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 37 ayat 1

disampaikan dengan model matematika. Tidak hanya itu mempelajari matematika bisa memecahkan suatu permasalahan. Misalnya dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung uang, mengukur jalan, membangun rumah dan lain sebagainya. juga dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis serta meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil survey dari *The Programme For International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2018 dalam penilaian kemampuan (pengetahuan) matematika siswa indonesia mencapai tingkat ke 73 dengan memiliki skor rata-rata 379.⁷ Kasus yang ditemukan dalam dunia pendidikan yaitu begitu lemahnya proses dalam pembelajaran. Bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan, maka akan meningkat pula materi pelajaran yang disampaikan, terdapat rumus serta pola baru yang harus dipahami. Seperti halnya dengan mata pelajaran matematika, semakin tinggi pendidikan kita semakin meningkat pula rumus dan pola yang harus kita kuasai dalam pelajaran tersebut. Sehingga mengenai hal ini yang menjadikan siswa berpikiran kalau matematika merupakan suatu pelajaran yang susah kurang dimengerti sebab semakin tinggi jenjangnya terus menjadi banyak pula banyak angka-angka serta pola dan rumus yang harus dimengerti dan dikuasai sehingga hal ini siswa berpikiran bahwa matematika itu susah serta cuma orang-orang jenius saja yang dapat memahami matematika.

⁷ La hewi dan Muh Saleh, (2020), "Refleksi Hasil PISA (*the Programme for International student assesment*): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age*, Universitas Hamzanwadi, ISSN: 2549-7367, Vol. 04, No. 1, hlm. 34.

Padahal matematika merupakan sebuah ilmu terapan yang pada dasarnya wajib dapat dipahami oleh semua orang. Perihal yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta minimnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan sebab siswa yang menyangka mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran susah dipelajari. Sehingga mengakibatkan perkembangan belajar siswa serta minim atau kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa yang menghadapi atau mengalami kesulitan dalam belajar dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan serta minimnya atau kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

Dalam proses aktivitas belajar mengajar terlalu fokus pada penugasan teori dan hafalan sehingga pemahaman atau partisipan belajar peserta didik jadi terhambat. Metode yang diajarkan pendidik yang sangat monoton pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan minim ataupun kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minimnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa susah dalam mendapatkan atau menguasai modul/materi pelajaran yang disampaikan yang khususnya dalam menyerap pelajaran matematika.

Siswa yang mengalami kurangnya motivasi belajar karena metode pembelajaran yang monoton, yaitu siswa hanya mencermati serta mencatat dan

pemberian tugas. Tidak hanya perihal tersebut adanya aspek (faktor) yang pengaruhi minimnya motivasi peserta didik, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran, konsentrasi belajar, keaktifan, sikap dalam kelas serta kerutinan belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran juga minimnya pemakaian atau penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam berbasis teknologi. Terlebih dimasa globalisasi yang sangat canggih ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan pendidik dituntut buat dapat menggunakan teknologi serta wajib aktif terhadap informasi dan kemajuan teknologi. Wawancara pada salah satu peserta didik kelas VII A bernama Amanda bahwa.

“Didalam kelas masih banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran khususnya dalam memahami materi pelajaran matematika, seperti materi sistem persamaan linier satu variabel. Apalagi metode cara gurunya terlalu monoton ceramah dan pemberian tugas. Dia mengakui terkadang merasa bosan, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran”

Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut seorang pendidik diharapkan bisa membagikan bermacam informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, membantu siswa menghadapi permasalahan ataupun kesulitan dalam proses belajar mengajar, pendidik harus bisa menguasai ciri setiap siswanya serta memberikan motivasi belajar kepada siswa. Pendidik juga wajib mengetahui serta dapat terhadap penggunaan teknologi dalam menciptakan tata cara ataupun metode pengajaran yang menarik dan kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan mempraktekkan pembelajaran yang menarik serta kreatif pendidik menggunakan alat bantu ataupun media

pembelajaran akan membuat pembelajaran yang mudah dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian minat dan motivasi siswa dalam hal guna menggapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁸ Media pembelajaran meliputi buku, tape-recorder, kaset video camera, film, slide (fotobingkar), photo, gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran.⁹ Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk video yaitu menggunakan aplikasi *canva*.

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara online yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info garis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi *canva*, yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi.¹⁰

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

⁸ Sukiman, (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, hlm. 29

⁹ H. Rostina Sunadayana, (2013), *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: ALFABETA, cv, hlm. 5.

¹⁰ Rahma Elvira Tanjung dan Delsian Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika", *Jurnal Vokasiona, Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol.7. No.2, hlm. 80

ini masih dianggap susah bagi siswa tertentu serta menciptakan motivasi 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 satu variabel (SPLSV) di kelas VII A SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini sebelumnya dilakukan oleh Nini Dewi Eka Awawin Jamik dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program *Latex* Berbantuan *Canva* Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Perbedaan penelitian yang dilakukan Dewi Eka Awawin Jamik dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi Eka Awawin Jamik ini produk yang dikembangkan atau yang dihasilkan dalam penelitiannya berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan program *Latex* berbantuan *Canva* pada materi peluang. 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 Dewi Eka Awawin Jamik tersebut adalah di SMP Negeri 10 Jember siswanya masih menganggap bahwasanya matematika adalah mata pelajaran yang susah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Karena metode pengajaran yang

dilakukan oleh pendidik masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang sesuai dengan bahan ajar yang terdapat dalam buku paduan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tidak hanya itu bahan ajar yang digunakanpun hanya menggunakan buku paket saja yang sudah tersedia di perpustakaan dan tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sehingga hal ini peserta didik mudah lupa dalam memahami suatu konsep dan membuat hasil yang didapatkan kurang maksimal sehingga berpengaruh terhadap nilai yang didapatkan.

Sedangkan dalam penelitian saya berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun 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*.

Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) ini adalah salah satu materi dalam pelajaran matematika yang dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linier satu variabel misalnya dalam hal penjualan, menghitung pendapatan dari

waktu ke waktu, memprediksi keuntungan dan lain sebagainya. Dalam surah Alkahfi ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Artinya: dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (tahun).

Dalam ayat tersebut bahwa para pemuda yang tinggal dalam gua selama 309 tahun lamanya. Dalam hal ini hubungannya dengan persamaan linier satu variabel adalah salah tujuannya adalah menghitung waktu. Bahwa waktu para pemuda tersebut tidur 309 tahun di dalam gua.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini semoga terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada sebelumnya. Melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini diharapkan juga agar guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, jenuh dan tidak monoton agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit serta kurang disukai bagi peserta didik.
2. Siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran disebabkan cara mengajar guru cenderung dengan ceramah dan penugasan dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk video yaitu menggunakan Aplikasi *Canva*
2. Materi yang dikembangkan yaitu materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
3. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat untuk melihat layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai:

1. Bagaimana megembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV)?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
2. Untuk melihat tingkat kelayakan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
3. Untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
memberikan pengalaman langsung dan mengetahui kualitas akan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi

canva pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) pada kelas VII di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon.

2. Bagi sekolah

Sedangkan bagi sekolah yaitu menjadikan media pembelajaran ini sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

3. Bagi Pendidik

Bagi pendidik adalah khususnya bagi guru matematika kelas VII A SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon diharapkan media pembelajaran matematika ini dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

4. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik ialah memperoleh informasi tentang media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran dan memudahkan khususnya peserta didik di kelas VII A SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon dalam memahami materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) dalam bentuk video.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang artinya perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan.¹¹ Lebih jelasnya, media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi,¹² serta dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pesan atau informasi dalam pembelajaran adalah guru. Sedangkan penerima pesan atau informasi adalah peserta didik. Pesan yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.¹³ Pada proses pengajaran sangat dibutuhkan media pembelajaran, dimana media pembelajaran ini

¹¹ Rahmat Saputra, Septyani Thalia, Dan Tria Gustiningsi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 14, No. 1 (31 Desember 2019): 67–80, <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>.

¹² Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Pt. Renaja Rosdakarya, 2019), 65.

¹³ Cecep Kustandi Dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kencana, 2020), 45.

memudahkan proses kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas maupun diluar kelas.

a. Macam-Macam Media Pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran, sehingga lebih memudahkan proses pembelajaran menuju tujuan pendidikan, diantaranya¹⁴ :

1) Segi jenisnya, media dibagi menjadi :

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam, dll.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audiovisual terbagi menjadi dua yaitu media audiovisual diam adalah media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dll, dan audiovisual geraka adalah

¹⁴ Kustandi Dan Darmawan, 52.

media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video cassette*

2) Segi daya liputnya, dibagi menjadi :

a) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c) Media untuk pengajaran individual

Penggunaan media ini hanya untuk seorang diri.

3) Segi bahan pembuatannya, media terbagi menjadi:

a) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media Kompleks

Media kompleks adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan

keterampilan yang memadai

b. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung, diantaranya yaitu:¹⁵

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Bahan pelajaran
- 3) Metode pengajaran
- 4) Tersedia alat yang dibutuhkan
- 5) Pribadi pengajar
- 6) Minat dan kemampuan siswa
- 7) Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

c. Kriteria Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

- 1) Tujuan yang ingin dicapai oleh pendidikan, sehingga media dapat menyesuaikan.
- 2) Sasaran didik, agar media sesuai benar dengan kondisi mereka.
- 3) Karakteristik media yang bersangkutan, kelebihan dan kelemahannya, sesuaikan media yang akan dipilih itu dengan tujuan yang akan dicapai
- 4) Waktu, ketepatan waktu pembuatan media dengan jadwal

¹⁵ Suryani, Setiawan, Dan Putria, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, 61.

pembelajaran

- 5) Biaya, faktor biaya juga merupakan penentu dalam memilih media. penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Apakah artinya jika penggunaan media, akibatnya justru pemborosan.
- 6) Ketersediaan, kemudahan dalam memperoleh media juga menjadi pertimbangan. Adakah media yang di butuhkan mudah diperoleh dilingkungan sekitar.
- 7) Konteks penggunaan, konteks penggunaan maksudnya adalah dalam kondisi dan strategi bagaimana media tersebut akan digunakan. Misalnya: digunakan untuk belajar individual, kelompok kecil, kelompok besar atau masal
- 8) Mutu Teknis, kriteria kualitas untuk memilih atau membeli media siap pakai yang telah ada, misalnya program audio, video, garafis atau media cetak lain

d. Manfaat Media Pembelajaran

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebihdipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukandan mendemonstrasikan

e. Pengembangan Media Pembelajaran

Pentingnya mengembangkan media pembelajaran yaitu agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskan dan memahami beberapa bagian materi dalam setiap pertemuan. Adanya pengembangan media pembelajaran juga diharapkan memudahkan pemaparan secara kongkrit pada materi yang masih dianggap abstrak untuk dipahami ditingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah sehingga mampu menyajikan pemaparan dan penjelasan yang dapat diterima oleh pemikiran tingkat usia dini, adanya hal tersebut dapat lebih menghemat tenaga untuk memahami materi.¹⁶

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, perlu menyusun langkah-langkah dalam mengembangkan program media, agar media yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan serta dapat mencapai tujuan pendidikan, diantaranya adalah¹⁷ :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instruksional objective*) dengan operasional dan khas.
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan.

¹⁶ Kustandi Dan Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 58.

¹⁷ Kustandi Dan Darmawan, 62.

- 5) Menulis naskah media.
- 6) Mengadakan tes dan revisi.

f. Penggunaan Media Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Islam

Allah mewajibkan manusia untuk menuntut ilmu, Allah memformulasikan firman-Nya dalam bahasa umat masing-masing rasul. yang dimaksudkan untuk memudahkan para rasul dalam menjelaskan misinya dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kaumnya. Penjelasan ini merupakan kenyataan yang sangat rasional, jika tidak demikian, tentu sulit bagi para rasul mengkomunikasikan kitab sucinya kepada kaumnya dan sebaliknya, kaumnya juga akan sulit untuk memahami dan mempercayai misi dan ajaran yang dibawanya.

Kitab suci Al-Qur'an yang diturunkan kepada umat manusia merupakan kuncinya. Allah SWT telah menjanjikan bahwa Al-Qur'an merupakan petunjuk hidup bagi orang-orang yang bertakwa. Untuk mengetahui hal-hal yang tidak dapat dipikir dengan nalar serta tidak dapat dilihat dengan penglihatan mata, maka Sang Khalik memerintahkan agar manusia berpikir. Hal ini telah dijelaskan dalam firman Allah Surat At-Taubah ayat 122, yang bunyinya :

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ ۚ

لِيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۚ

Artinya :Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?¹⁸

Kewajiban menuntut ilmu yang telah ada dalam firman Allah, menunjukkan betapa pentingnya pengetahuan bagi semua manusia untuk meningkatkan drajat kehidupannya agar lebih dapat mengabdikan kepada Allah.

Cara mengajarkan ilmu pengetahuan memiliki berbagai metode sesuai dengan karakteristik yang ada pada lingkungan pendidikan terutama karakteristik peserta didik, agar lebih mudah untuk mentransfer ilmu yang akan diberikan untuk memajukan kualitas peserta didik.

Selain metode, ada beberapa hal yang mendukung pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran yaitu media pembelajaran. Dalam perspektif islam, penerapan media pembelajaran memang perlu untuk memperhatikan perkembangan peserta didik. Karena faktor inilah yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dasar, sehingga guru dapat memahami perkembangan jiwa peserta didik atau tingkat daya pikir peserta didik,

¹⁸ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Da Terjemah*.

dan tujuan utamanya adalah tercapainya tujuan yang diharapkan. Al-Qur'an juga memaparkan hal tersebut, yaitu terdapat pada surat An-Nahl ayat 44, yang bunyinya :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : *(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.*¹⁹

Ayat diatas memaparkan bagaimana Allah memerintahkan Rasulnya menggunakan Al-Qur'an untuk menerangkan kepada umat manusia, maka Al-Qur'an dijadikan sebuah media untuk memudahkan memahami sesuatu hal yang sedang dihadapi.

2. Penilaian Kinerja (Performance Assessment)

Berbagai definisi yang berbeda diungkapkan oleh para ahli mengenai *performance assessment*. Menurut setyono *performance assessment* adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas siswa sebagaimana yang terjadi. Penilaian dilakukan terhadap unjuk kerja, tingkah laku, atau interaksi siswa.²⁰

¹⁹ Departemen Agama Ri.

²⁰ Siska Pratama dan Dadan Rosana, "Pengembangan performance assessment untuk mengukur dan memetakan practical skills IPA siswa pada guided-PjBL di SMP," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 2, no. 1 (23 April 2016): 100, <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i1.8372>.

Performance assessment digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui penugasan. Penugasan tersebut dirancang khusus untuk menghasilkan respon (lisan atau tulis), menghasilkan karya (produk), atau menunjukkan penerapan pengetahuan. Tugas yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan bermakna bagi siswa.²¹

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *performance assessment* adalah suatu bentuk penilaian untuk mendemostrasikan atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh oleh siswa dan menggambarkan suatu kemampuan siswa melalui suatu proses, kegiatan, atau unjuk kerja. Dalam hal ini peneliti melihat *performance assessment* dari motivasi dan hasil belajar siswa.

a) **Motivasi**

Motivasi adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yaitu *motivation* yang berarti dorongan. Kata kerjanya adalah *to motivate* yang berarti mendorong, menyebabkan dan merangsang. *Motivate* sendiri berarti alasan, sebab, dan daya penggerak²². Motif adalah keadaan dalam diri seseorang yang mendorong individu tersebut untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan yang diinginkan.²³ Motif merupakan tahap awal dari proses motivasi,

²¹ Pratama dan Rosana.

²² Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Lantanida Journal* 5, No. 2 (15 Maret 2018): 172, <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>.

²³ Irmalia Susi Anggraini, "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 1, No. 02 (14 November 2016), <https://doi.org/10.25273/Pe.V1i02.39>.

yang merupakan suatu kondisi intern atau *disposisi* (kesiapan) saja, karena motif tidak selalu ada dalam diri seseorang atau hanya muncul pada saat yaitu ketika seseorang berada dalam suatu hal yang mendesak.

Motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitasnya antara lain :

- 1) Motivasi materi atau kebendaan (*al-quwwah al-madiyyah*), berupa dorongan untuk memenuhi kebutuhan jasmaniah. Motivasi ini cenderung lemah, tidak tahan lama dan mudah hilang karena motivasi ini cenderung tidak bisa dijadikan landasan yang mantap didalam diri peserta didik. Seperti berusaha memiliki mobil, uang, rumah dll.
- 2) Motivasi emosional atau non-material (*al-quwwah al-ma'nawiyyah*), berupa kondisi kejiwaan yang senantiasa dicari dan ingin dimiliki oleh seseorang, karena motivasi ini hasil atau pengaruhnya lebih kuat dibanding motivasi materi.
- 3) Motivasi spiritual (*al-quwwah ar-ruhiyyah*), yang berupa kesadaran bahwa dirinya mempunyai hubungan dengan Allah SWT. Motivasi inilah yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan hal yang diinginkan tetapi masih didalam koridor Islam.²⁴

Tiga hal tersebutlah yang mendorong seseorang melakukan

²⁴ Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran."

suatu perbuatan yang diharapkan dapat terpenuhi dengan baik.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan,³⁷ maksudnya motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia atau peserta didik yang merangsang manusia atau peserta didik untuk melakukan suatu pekerjaan sehingga mencapai sebuah tujuan dalam hidupnya.

Motivasi juga dapat dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu. Motivasi menjadi suatu kekuatan tersendiri dalam diri seseorang yang membangkitkan seseorang untuk melakukan sesuatu hal yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya.

Motivasi mempunyai tiga komponen pokok, yaitu:

- 1) Menggerakkan, dalam hal ini motivasi menimbulkan kekuatan pada individu, membawa seseorang untuk bertindak dengan cara tertentu. Misalnya kekuatan dalam hal ingatan, respon-respon efektif, dan kecenderungan mendapat kesenangan.
- 2) Mengarahkan, berarti motivasi mengarahkan tingkah laku. Dengan demikian ia menyediakan suatu orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.

- 3) Menopang, motivasi digunakan untuk menjaga dan menopang tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan arahdorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan yang menimbulkan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh peserta didik dapat tercapai. Dari kesimpulan tersebut maka muncul istilah motivasi belajar yang berpengaruh terhadap kelangsungan kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan.

Belajar itu sendiri didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi setelah peserta didik mengikuti proses belajar mengajar, yaitu hasil belajar dalam bentuk penguasaan kemampuan atau keterampilan tertentu.

Jadi, secara psikologis bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga yang mempunyai motivasi dan energi tinggi yang banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar tinggi sangat sedikit yang tertinggal belajarnya dan sangat sedikit putus kesalahan dalam

belajarnya. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.²⁵

Hasil belajar adalah bentuk nyata dari sebuah motivasi yang ada dalam peserta didik, maka dari itu peserta didik harus mempunyai motivasi yang optimal dan motivasi akan optimal jika ada motivasi yang tepat. Maka dari itu kegagalan belajar bukan semata-mata kesalahan peserta didik, sebab memungkinkan guru tidak berhasil dalam memberi motivasi yang mampu membangkitkan semangat dan kegiatan peserta didik untuk belajar. Jadi tugas guru adalah bagaimana mendorong peserta didik agar pada dirinya tumbuh motivasi.

b) Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar akan menjangkau tiga ranah yaitu ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik di mana ranah tersebut dipenuhi menjadi beberapa jangkauan kemampuan. Jangkauan kemampuan ranah kognitif tersebut adalah meliputi :

- 1) Pengetahuan dan ingatan (knowledge).
- 2) Pemahaman, menjelaskan, meringkas (comprehention).
- 3) Penerapan (application).

²⁵ Sudjana, *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipati*, 67.

- 4) Menguraikan, menentukan hubungan (analysis).
 - 5) Mengorganisasikan, merencanakan membentuk bangunan baru(syntesis), dan
 - 6) Menilai (evaluation)
- Termasuk ke dalam ranah afektif (affective) adalah

- 1) Sikap menerima (receiving).
- 2) Partisipasi (participation).
- 3) Menentukan penilaian (valuing).
- 4) Mengorganisasi (organization).

Sedangkan ranah psikomotor meliputi:

- 1) Persepsi
- 2) Kesiapan.
- 3) Gerakan terbimbing.
- 4) Kreativitas.

Dengan demikian hasil belajar dapat dikatakan sempurna apabila target jangkauan mengenai pencapaian tingkat sebagaimana yang telah disebutkan sesuai dengan tujuan belajar yang diharapkan peserta didik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan,

penalaran, kedisiplinan, ketrampilan dan sebagaimana yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan kurang dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Dari hasil belajar tersebut dapat terlihat prestasi belajar peserta didik yang diperoleh dari pengukuran hasil belajarnya. Meskipun hasil belajar ini bersifat sesaat saja, tetapi sudah dapat dikatakan bahwa peserta didik tersebut benar-benar memiliki ilmu pada materi atau bahasan tertentu. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh peserta didik dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar-mengajar yang lebih baik.⁶⁵ Penjabaran tersebut sangat mencerminkan indahny pendidikan yang terstruktur dengan sungguh-sungguh, bukan hanya sekedar guru datang dan memberikan tugas yang tidak pasti akan tetapi benar-benar peserta didik memperoleh pengetahuan yang utuh tidak sekedar tahu akan tetapi memahami dengan apa yang disampaikan oleh guru.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain²⁶:

1. Faktor eksternal.

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar

²⁶ Anggraini, "Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh."

digolongkan menjadi dua, yaitu :

a) Faktor-faktor non sosial

Kelompok faktor ini tak terbilang jumlahnya, misalnya : keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letaknya, pergudangannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis menulis, buku-buku, alat-alat peraga, dan sebagainya yang biasa kita sebut alat-alat pelajaran), metode pengajaran.

b) Faktor-faktor Lingkungan Sosial

1. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

2. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Lingkungan peserta didik yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak peserta didik kesulitan ketika

memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

3. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifatsifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik

2. Faktor intern yaitu faktor yang berasal dari diri si pelajar Digolongkan menjadi dua golongan yaitu :

a. Faktor-faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis ini masih dapat lagi dibedakan menjadidua macam, yaitu :

(1) Keadaan tonus jasmani pada umumnya ini dapat dikatakan melatar belakangi aktivitas belajar; keadaan jasmani yang segar akan lain pengaruhnya dengan keadaan jasmani yang kurang segar; keadaan jasmani yang lelah lain pengaruhnyadaripada yang tidak lelah.

(2) Keadaan Fungsi-fungsi jasmani tertentu terutama fungsifungsi panca indera. Bahwa panca indera dapat dimisalkan sebagai pintu gerbang masuknya pengaruh

ke alam individu. Orang mengenal dunia sekitarnya dan belajar dengan mempergunakan panca inderanya. Baiknya fungsi panca indera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik

b. Faktor-faktor Psikologi

Kecerdasan peserta didik atau intelegensi peserta didik Sudah menjadi hal yang umum, jika kecerdasan memiliki peranan yang penting dalam mencetak keberhasilan peserta didik, karena peserta didik yang cerdas lebih mampu belajar dengan baik daripada yang kurang cerdas. Semakin tinggi tingkat intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu dampak nyata dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya pemanfaatan aplikasi digital sebagai sarana pendukung proses pembelajaran. Aplikasi desain grafis menjadi bagian penting dalam mendukung penyajian materi pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, Canva hadir sebagai salah satu aplikasi desain grafis

berbasis daring yang banyak digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai produk visual, seperti poster, presentasi, infografis, media pembelajaran, konten media sosial, hingga dokumen cetak. Aplikasi ini dapat diakses melalui peramban (browser) pada perangkat komputer maupun melalui aplikasi seluler berbasis Android dan iOS. Keunggulan utama Canva terletak pada kemudahan penggunaannya (user friendly), sehingga memungkinkan siapa saja untuk menghasilkan desain visual yang menarik tanpa harus memiliki latar belakang atau keahlian khusus di bidang desain grafis.²⁷

Secara konseptual, Canva dapat dipahami sebagai platform desain berbasis cloud yang menyediakan berbagai template siap pakai, elemen grafis, ikon, ilustrasi, foto, serta fitur pengeditan visual yang terintegrasi. Keberadaan template-template tersebut memungkinkan pengguna untuk menghemat waktu dalam proses desain, karena pengguna cukup menyesuaikan teks, warna, dan gambar sesuai kebutuhan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi multimedia dalam pendidikan bertujuan

²⁷ Canva, *What is Canva?*, Canva Official Website, <https://www.canva.com>.

untuk menyederhanakan penyampaian informasi serta meningkatkan efektivitas komunikasi pembelajaran.²⁸

Dalam dunia pendidikan, Canva tidak hanya diposisikan sebagai alat desain semata, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar.²⁹ Canva memenuhi kriteria tersebut karena mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik, sistematis, dan kontekstual. Melalui kombinasi teks, gambar, warna, dan tata letak yang proporsional, Canva membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Lebih lanjut, Canva mendukung pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Aplikasi ini menyediakan fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna mengerjakan satu desain secara bersamaan dalam waktu yang sama. Fitur ini sangat relevan dengan pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik dapat bekerja dalam kelompok untuk menyusun poster, presentasi, atau proyek visual lainnya. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi

²⁸ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 109–112.

²⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 3.

sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi peserta didik.³⁰

Dari perspektif pedagogis, penggunaan Canva sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan aktivitas belajar yang bermakna. Ketika peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah, menyusun, dan merepresentasikan kembali materi pembelajaran dalam bentuk visual. Proses ini dapat meningkatkan pemahaman konseptual, daya ingat, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik.³¹

Selain itu, Canva juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar. Tampilan visual yang menarik dan modern dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik secara visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.³² Dalam hal ini, Canva memberikan alternatif bagi pendidik untuk menyajikan materi

³⁰ Riyana, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019, hlm. 86–88.

³¹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 98.

³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 23–25.

pembelajaran yang tidak monoton dan lebih variatif dibandingkan metode konvensional.

Canva juga mendukung prinsip pembelajaran diferensiasi, karena memungkinkan pendidik menyesuaikan desain media pembelajaran dengan karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar peserta didik. Materi dapat disajikan dalam bentuk infografis untuk peserta didik yang memiliki kecenderungan visual, atau dalam bentuk presentasi interaktif yang memadukan teks dan gambar. Fleksibilitas ini menjadikan Canva sebagai media yang adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.³³

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 tentunya.³⁴ Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi *canva*, yaitu: seperti

³³ Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2018, hlm. 101–104.

³⁴ Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, hlm 81-82

presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya.

Penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah daam 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 didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.³⁵

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang memiliki peran strategis dalam dunia pendidikan. *Canva* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membuat desain visual, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara efektif, menarik, dan inovatif. Dengan kemudahan penggunaan, kelengkapan fitur, serta relevansinya dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, *Canva* menjadi salah satu aplikasi yang layak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

³⁵ Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, (2019), “*Canva* Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”, *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2, hlm. 80.

b. Kelebihan Aplikasi *Canva*

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital menuntut adanya aplikasi yang tidak hanya canggih secara fitur, tetapi juga mudah digunakan, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam konteks ini, Canva memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, khususnya oleh pendidik dan peserta didik di berbagai jenjang pendidikan.

Salah satu kelebihan utama Canva adalah kemudahan penggunaan (*user friendly*). Antarmuka Canva dirancang secara sederhana dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami fungsi-fungsi dasar tanpa memerlukan pelatihan khusus. Pengguna cukup memilih template yang tersedia, kemudian melakukan pengeditan teks, warna, gambar, dan tata letak sesuai kebutuhan. Kemudahan ini sangat penting dalam konteks pendidikan, karena tidak semua pendidik memiliki latar belakang atau keterampilan desain grafis. Dengan Canva, keterbatasan tersebut dapat diatasi tanpa mengurangi kualitas visual media pembelajaran yang dihasilkan.³⁶

Kelebihan berikutnya adalah tersedianya beragam template siap pakai yang dirancang secara profesional. Canva menyediakan ribuan template untuk berbagai keperluan, termasuk presentasi pembelajaran, poster edukatif, infografis, modul ajar, lembar kerja peserta didik

³⁶ Canva, *Design Anything with Ease*, Canva Official Website, <https://www.canva.com>.

(LKPD), hingga sertifikat. Template-template ini disusun dengan prinsip desain yang baik, seperti keseimbangan warna, keterbacaan teks, dan komposisi visual yang proporsional. Keberadaan template tersebut membantu pendidik menyusun media pembelajaran yang menarik secara visual dan komunikatif, tanpa harus memulai desain dari awal.³⁷

Selain itu, Canva menyediakan berbagai elemen grafis pendukung, seperti ikon, ilustrasi, bentuk (shapes), grafik, dan foto yang dapat digunakan secara langsung. Elemen-elemen ini memungkinkan pendidik memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dalam pembelajaran, visualisasi memiliki peran penting karena dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Arsyad menyatakan bahwa media visual mampu memperjelas pesan, meningkatkan perhatian, serta memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.³⁸ Dengan demikian, keberagaman elemen visual pada Canva menjadi salah satu kelebihan signifikan dalam mendukung efektivitas pembelajaran.

Kelebihan Canva juga terletak pada fleksibilitas akses. Canva merupakan aplikasi berbasis daring (cloud-based) yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Fleksibilitas ini memungkinkan pendidik dan peserta

³⁷ Riyana, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019, hlm. 90–92.

³⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 27–30.

didik menggunakan Canva kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan jaringan internet. Dalam konteks pembelajaran daring maupun pembelajaran campuran (blended learning), fleksibilitas akses ini menjadi nilai tambah yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.³⁹

Canva juga mendukung fitur kolaborasi yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja secara bersamaan dalam satu desain. Fitur ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran kolaboratif, di mana peserta didik dapat bekerja dalam kelompok untuk menyusun proyek visual, seperti poster kampanye, infografis materi, atau presentasi kelompok. Melalui kolaborasi ini, peserta didik tidak hanya belajar tentang materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama tim. Keterampilan tersebut merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran.⁴⁰

Dari sisi pedagogis, penggunaan Canva juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Canva memberi ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide, kreativitas, dan pemahamannya terhadap materi pembelajaran melalui produk visual yang mereka buat sendiri. Kegiatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar,

³⁹ Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 56.

⁴⁰ Trilling dan Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, San Francisco: Jossey-Bass, 2009, hlm. 48.

sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Suyono dan Hariyanto menjelaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan hasil belajar.⁴¹

Kelebihan lain dari Canva adalah tersedianya versi gratis yang cukup memadai untuk kebutuhan pembelajaran. Meskipun Canva juga menyediakan versi berbayar (Canva Pro), versi gratisnya sudah mencakup berbagai template, elemen desain, dan fitur dasar yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini menjadikan Canva sebagai aplikasi yang relatif ekonomis dan inklusif, terutama bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan anggaran dalam pengadaan perangkat lunak pembelajaran.⁴²

Canva juga memungkinkan hasil desain disimpan dan dibagikan dalam berbagai format, seperti PDF, PNG, JPG, maupun tautan daring. Fitur ini memudahkan pendidik dalam mendistribusikan media pembelajaran kepada peserta didik, baik melalui platform pembelajaran daring, media sosial, maupun aplikasi pesan instan. Kemudahan dalam distribusi materi pembelajaran ini mendukung efektivitas pembelajaran, terutama dalam kondisi pembelajaran jarak jauh.⁴³

Selain itu, Canva secara berkala melakukan pembaruan fitur dan menambahkan template baru yang relevan dengan kebutuhan

⁴¹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 112–114.

⁴² Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2018, hlm. 105.

⁴³ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Bandung: Yrama Widya, 2017, hlm. 73.

pengguna. Pembaruan ini menunjukkan bahwa Canva bersifat adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna, termasuk di bidang pendidikan. Dengan terus berkembangnya fitur dan konten, Canva tetap relevan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan zaman.⁴⁴

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva memiliki berbagai kelebihan yang mendukung pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Kemudahan penggunaan, kelengkapan template dan elemen visual, fleksibilitas akses, fitur kolaborasi, serta ketersediaan versi gratis menjadikan Canva sebagai aplikasi yang efektif dan efisien dalam mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, Canva layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi digital di berbagai jenjang pendidikan.

c. Kekurangan Aplikasi *Canva*

Meskipun Canva memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya populer sebagai aplikasi desain grafis dan media pembelajaran, aplikasi ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Pemahaman terhadap kekurangan Canva menjadi penting agar pendidik dapat menggunakannya secara bijak dan proporsional sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan mengetahui keterbatasan tersebut,

⁴⁴ Canva, *Education Resources and Updates*, Canva Help Center, <https://www.canva.com/help>.

pendidik dapat mengantisipasi kendala yang mungkin muncul serta memadukan Canva dengan media atau strategi pembelajaran lainnya.

Salah satu kekurangan utama Canva adalah ketergantungannya pada koneksi internet. Sebagai aplikasi berbasis daring (cloud-based), Canva memerlukan akses internet yang stabil untuk dapat digunakan secara optimal. Proses membuka aplikasi, memilih template, mengedit desain, hingga menyimpan dan mengunduh hasil desain sangat bergantung pada kualitas jaringan internet. Kondisi ini dapat menjadi kendala serius bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang berada di daerah dengan keterbatasan infrastruktur jaringan. Dalam situasi tersebut, penggunaan Canva dapat menjadi kurang efektif dan bahkan menghambat proses pembelajaran.⁴⁵

Keterbatasan berikutnya adalah tidak semua fitur dan elemen desain tersedia secara gratis. Canva menyediakan versi gratis dan versi berbayar (Canva Pro). Meskipun versi gratis sudah cukup memadai untuk kebutuhan dasar, namun banyak template premium, elemen grafis eksklusif, serta fitur lanjutan yang hanya dapat diakses melalui langganan berbayar. Hal ini dapat membatasi kreativitas pengguna, khususnya pendidik dan peserta didik yang hanya mengandalkan versi gratis. Dalam konteks pendidikan, keterbatasan akses terhadap fitur

⁴⁵ Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 61–63.

premium ini dapat menimbulkan kesenjangan antara pengguna yang memiliki akses berbayar dan yang tidak.⁴⁶

Dari sisi orisinalitas desain, penggunaan Canva juga memiliki potensi kelemahan. Template yang disediakan Canva digunakan oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. Jika pengguna tidak melakukan modifikasi secara kreatif, desain yang dihasilkan cenderung seragam dan kurang mencerminkan keunikan atau identitas pembuatnya. Dalam dunia pendidikan, kondisi ini dapat mengurangi nilai kreativitas peserta didik apabila mereka hanya mengandalkan template tanpa melakukan pengembangan desain secara mandiri. Daryanto menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran seharusnya mendorong kreativitas, bukan sekadar meniru bentuk yang sudah ada.⁴⁷

Selain itu, Canva memiliki keterbatasan dalam hal pengeditan lanjutan (advanced editing). Dibandingkan dengan perangkat lunak desain profesional seperti Adobe Illustrator atau Adobe Photoshop, Canva memiliki fitur pengeditan yang relatif sederhana. Pengguna tidak dapat melakukan pengaturan desain secara sangat detail, seperti manipulasi vektor tingkat lanjut, pengaturan layer yang kompleks, atau pengolahan gambar secara mendalam. Keterbatasan ini menjadikan Canva kurang sesuai untuk kebutuhan desain grafis tingkat profesional yang memerlukan presisi tinggi.⁴⁸

⁴⁶ Canva, *Canva Free vs Pro*, Canva Help Center, <https://www.canva.com/help>.

⁴⁷ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Bandung: Yrama Widya, 2017, hlm. 78.

⁴⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 41–43.

Kekurangan lainnya adalah ketergantungan pada akun pengguna. Untuk dapat menggunakan Canva secara maksimal, pengguna diwajibkan memiliki akun dan melakukan proses login. Bagi sebagian pengguna, khususnya peserta didik di jenjang pendidikan dasar, proses pembuatan akun dan pengelolaan kata sandi dapat menjadi kendala tersendiri. Selain itu, ketergantungan pada akun juga menimbulkan risiko teknis, seperti lupa kata sandi atau kesulitan mengakses akun, yang dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.⁴⁹

Dalam konteks pedagogis, penggunaan Canva juga berpotensi menimbulkan distraksi apabila tidak dikelola dengan baik. Banyaknya pilihan template, warna, font, dan elemen visual dapat membuat peserta didik lebih fokus pada aspek estetika daripada substansi materi pembelajaran. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang seharusnya menjadi fokus utama dapat teralihkan oleh aktivitas desain visual semata. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mengarahkan penggunaan Canva agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran.⁵⁰

Kekurangan lain yang perlu diperhatikan adalah keterbatasan Canva dalam mendukung pembelajaran berbasis teks panjang. Canva lebih optimal digunakan untuk desain visual seperti poster, infografis, dan presentasi singkat. Untuk penyusunan dokumen akademik yang

⁴⁹ Riyana, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019, hlm. 94.

⁵⁰ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 126–128.

memuat teks panjang dan kompleks, seperti modul cetak atau laporan ilmiah, Canva memiliki keterbatasan dalam pengaturan format teks, penomoran halaman, serta tata letak akademik yang baku. Hal ini menyebabkan Canva kurang ideal jika digunakan sebagai satu-satunya alat dalam penyusunan bahan ajar berbentuk teks panjang.⁵¹

Selain itu, penggunaan Canva dalam jangka panjang juga menuntut kesiapan literasi digital dari pendidik dan peserta didik. Tanpa pemahaman yang memadai tentang prinsip desain visual dan literasi media, hasil desain yang dibuat dengan Canva berpotensi kurang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Susilana dan Riyana menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi harus disertai dengan pemahaman konsep dan tujuan pembelajaran agar media tersebut benar-benar berfungsi secara edukatif.⁵²

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun Canva memiliki banyak kelebihan, aplikasi ini juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan. Ketergantungan pada internet, keterbatasan fitur gratis, potensi kurangnya orisinalitas desain, keterbatasan pengeditan lanjutan, serta potensi distraksi dalam pembelajaran merupakan beberapa aspek yang menjadi kelemahan Canva. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam pembelajaran

⁵¹ Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2018, hlm. 109–111.

⁵² Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: Wacana Prima, 2018, hlm. 115.

sebaiknya dipadukan dengan strategi pedagogis yang tepat dan media pembelajaran lain agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

d. Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi *Canva*

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memerlukan pemahaman yang sistematis mengenai langkah-langkah penggunaannya. Pemahaman ini penting agar pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan Canva secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan Canva yang terencana dan terarah akan membantu menghasilkan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna.

Secara umum, langkah-langkah penggunaan Canva dapat dibagi ke dalam beberapa tahap, mulai dari pembuatan akun hingga pendistribusian hasil desain. Tahapan ini mencerminkan alur kerja yang sederhana namun sistematis, sehingga mudah diikuti oleh pengguna dari berbagai latar belakang.

Langkah pertama dalam penggunaan Canva adalah membuat akun atau melakukan proses masuk (login). Pengguna dapat mendaftar menggunakan alamat surel (email), akun Google, atau akun media sosial lainnya. Proses pendaftaran ini relatif mudah dan cepat. Setelah berhasil masuk, pengguna akan diarahkan ke halaman utama (dashboard) Canva yang menampilkan berbagai pilihan jenis desain, template populer, serta menu navigasi utama. Tahap ini penting karena

menjadi pintu awal bagi pengguna untuk mengenal lingkungan kerja Canva.⁵³

Langkah kedua adalah memilih jenis desain yang sesuai dengan kebutuhan. Canva menyediakan berbagai kategori desain, seperti presentasi, poster, infografis, dokumen, video, dan media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, pendidik dapat memilih desain presentasi untuk menyampaikan materi, poster untuk kampanye nilai karakter, atau infografis untuk merangkum konsep pembelajaran. Pemilihan jenis desain yang tepat akan membantu pengguna menyesuaikan ukuran kanvas dan format tampilan dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁵⁴

Setelah memilih jenis desain, langkah selanjutnya adalah menentukan template yang akan digunakan. Canva menyediakan ribuan template siap pakai yang dirancang secara profesional. Pengguna dapat memilih template yang paling sesuai dengan tema, materi, dan karakteristik peserta didik. Template ini dapat digunakan secara langsung atau dimodifikasi sesuai kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan template membantu pendidik menghemat waktu dan memastikan desain memiliki tata letak yang rapi serta menarik.⁵⁵

⁵³ Canva, *Getting Started with Canva*, Canva Help Center, <https://www.canva.com/help>.

⁵⁴ Riyana, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019, hlm. 95–97.

⁵⁵ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 118.

Langkah berikutnya adalah melakukan pengeditan desain. Pada tahap ini, pengguna dapat menambahkan atau mengubah teks, mengganti font, mengatur ukuran huruf, memilih warna, serta menyesuaikan tata letak elemen desain. Canva menyediakan berbagai pilihan font dan kombinasi warna yang dapat disesuaikan dengan prinsip keterbacaan dan estetika. Selain teks, pengguna juga dapat menambahkan gambar, ikon, ilustrasi, grafik, dan elemen visual lainnya untuk memperkuat penyampaian materi pembelajaran. Tahap pengeditan ini menjadi inti dari proses kreatif dalam penggunaan Canva.⁵⁶

Selanjutnya, pengguna dapat memanfaatkan fitur elemen dan media pendukung yang tersedia di Canva. Elemen visual seperti ikon, bentuk, garis, dan grafik sangat membantu dalam memvisualisasikan konsep pembelajaran yang abstrak. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah gambar atau media sendiri, misalnya foto kegiatan pembelajaran atau hasil karya peserta didik. Penggunaan elemen visual yang tepat akan meningkatkan daya tarik media pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.⁵⁷

Langkah berikutnya adalah memanfaatkan fitur kolaborasi, terutama dalam pembelajaran berbasis proyek atau kerja kelompok. Canva memungkinkan pengguna untuk membagikan desain kepada

⁵⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 32–35.

⁵⁷ Daryanto, *Inovasi Pembelajaran Efektif*, Bandung: Yrama Widya, 2017, hlm. 81.

orang lain melalui tautan dan memberikan akses edit atau komentar. Dalam konteks pembelajaran, fitur ini memungkinkan peserta didik bekerja secara kolaboratif dalam menyusun satu produk visual. Proses kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan kualitas hasil desain, tetapi juga melatih keterampilan komunikasi, kerja sama, dan tanggung jawab peserta didik.⁵⁸

Setelah proses desain selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan penyimpanan dan pengunduhan hasil desain. Canva menyediakan berbagai pilihan format unduhan, seperti PDF, PNG, JPG, maupun format presentasi. Pendidik dapat memilih format yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, misalnya format PDF untuk modul atau poster cetak, serta format presentasi untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Selain diunduh, desain juga dapat dibagikan secara daring melalui tautan, sehingga memudahkan distribusi materi pembelajaran kepada peserta didik.⁵⁹

Langkah terakhir adalah evaluasi dan pemanfaatan hasil desain dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva perlu dievaluasi dari segi kesesuaian materi, kejelasan informasi, dan daya tarik visual. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik juga dapat melakukan

⁵⁸ Trilling dan Fadel, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, San Francisco: Jossey-Bass, 2009, hlm. 54.

⁵⁹ Susilana dan Cipi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2018, hlm. 113.

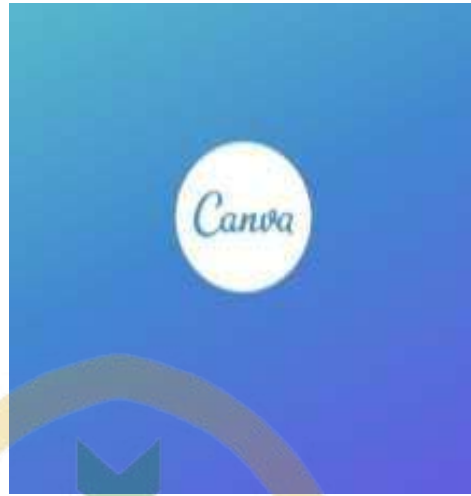
refleksi dan perbaikan desain berdasarkan umpan balik dari peserta didik, sehingga kualitas media pembelajaran dapat terus ditingkatkan.⁶⁰

Dalam konteks pedagogis, langkah-langkah penggunaan Canva tidak hanya dipahami sebagai prosedur teknis, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Pendidik perlu mengintegrasikan penggunaan Canva dengan metode dan model pembelajaran yang sesuai, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, atau pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan berpikir kritis, dan literasi digital peserta didik.⁶¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan Canva meliputi proses pendaftaran, pemilihan desain, pengeditan, kolaborasi, hingga distribusi hasil desain. Jika digunakan secara sistematis dan terintegrasi dengan tujuan pembelajaran, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Oleh karena itu, pemahaman yang baik terhadap langkah-langkah penggunaan Canva menjadi prasyarat penting bagi pendidik dalam memanfaatkan aplikasi ini secara optimal dalam proses pembelajaran.

⁶⁰ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 131–133.

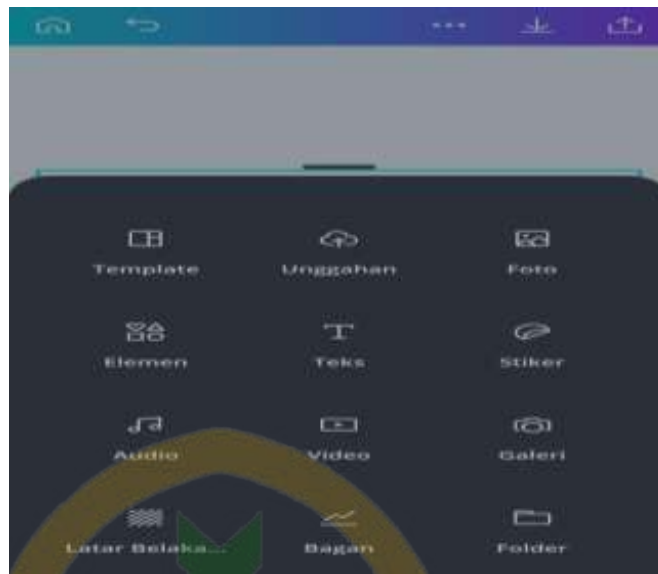
⁶¹ Munir, *Pembelajaran Digital*, Bandung: Alfabeta, 2017, hlm. 74–76.

e. Tampilan Aplikasi *Canva*

Gambar 2.1 Merupakan Tampilan Dari Aplikasi Canva



Gambar 2.2 Merupakan Tampilan Halaman Pertama dan Desain Canva



Gambar 2.3 Merupakan Tampilan Untuk Mengedit Video Dalam Canva



Gambar 2.4 Merupakan Tampilan Menyimpan Hasil Video Canva

4. Linear Satu Variabel (SPLSV)

Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) merupakan salah satu konsep dasar dalam matematika aljabar yang dipelajari pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Konsep ini menjadi fondasi penting bagi pemahaman materi aljabar selanjutnya, seperti sistem persamaan linear, pertidaksamaan, fungsi linear, hingga persamaan kuadrat. Oleh karena itu, penguasaan SPLSV sangat diperlukan agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir aljabar yang baik dan sistematis.

Secara umum, persamaan linear satu variabel adalah persamaan matematika yang memuat satu variabel berpangkat satu dan dapat diselesaikan untuk memperoleh nilai variabel tersebut. SPLSV biasanya dinyatakan dalam bentuk umum $ax + b = 0$, dengan a dan b merupakan bilangan real serta $a \neq 0$, sedangkan x adalah variabel. Bentuk persamaan ini menunjukkan hubungan linear antara variabel dan konstanta, sehingga grafiknya jika digambarkan akan membentuk garis lurus.⁶²

Dalam konteks pembelajaran matematika, SPLSV tidak hanya dipahami sebagai bentuk simbolik, tetapi juga sebagai alat untuk memodelkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, permasalahan yang berkaitan dengan harga barang, jumlah uang, jarak, waktu, dan usia dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan

⁶² Kline, *Mathematical Thought from Ancient to Modern Times*, New York: Oxford University Press, 2012, hlm. 215.

linear satu variabel. Dengan demikian, SPLSV memiliki nilai aplikatif yang tinggi dan relevan dengan kehidupan peserta didik.⁶³

Dari sisi konseptual, SPLSV mengajarkan peserta didik tentang kesetaraan (equality) dan keseimbangan (balance). Persamaan dipahami sebagai dua ruas yang memiliki nilai sama, sehingga setiap operasi yang dilakukan pada satu ruas harus dilakukan pula pada ruas yang lain. Pemahaman ini penting karena melatih peserta didik berpikir logis, konsisten, dan sistematis dalam menyelesaikan masalah matematika.⁶⁴

Pembelajaran SPLSV juga berperan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (problem solving). Peserta didik dilatih untuk mengidentifikasi informasi yang diketahui, menentukan variabel, menyusun model matematika, serta menyelesaikan persamaan untuk memperoleh solusi. Proses ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis dan analitis.⁶⁵

Dalam kurikulum sekolah, SPLSV biasanya diperkenalkan melalui permasalahan kontekstual yang sederhana. Pendekatan ini bertujuan agar peserta didik memahami makna variabel dan persamaan secara konkret sebelum beralih ke bentuk simbolik yang lebih abstrak. Misalnya, pernyataan “suatu bilangan jika ditambah 5 hasilnya 12” dapat dimodelkan

⁶³ Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, Jakarta: Dirjen Dikti, 2011, hlm. 56.

⁶⁴ Ruseffendi, *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*, Bandung: Tarsito, 2010, hlm. 89.

⁶⁵ Polya, *How to Solve It*, Princeton: Princeton University Press, 2004, hlm. 5–7.

menjadi persamaan $x + 5 = 12$. Melalui contoh seperti ini, peserta didik belajar menghubungkan bahasa sehari-hari dengan simbol matematika.⁶⁶

SPLSV juga memiliki keterkaitan erat dengan pendekatan pembelajaran matematika realistik. Dalam pendekatan ini, konsep matematika diperkenalkan melalui situasi nyata yang dekat dengan pengalaman peserta didik. Dengan menggunakan masalah kontekstual, peserta didik diharapkan mampu menemukan sendiri konsep SPLSV melalui proses matematisasi, baik secara horizontal maupun vertikal. Pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik.⁶⁷

Dari segi prosedural, penyelesaian SPLSV dilakukan dengan menerapkan operasi aljabar dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, untuk memisahkan variabel dari konstanta. Tujuan utama penyelesaian SPLSV adalah memperoleh nilai variabel yang memenuhi persamaan tersebut. Proses penyelesaian ini mengajarkan peserta didik tentang aturan operasi bilangan serta sifat-sifat persamaan, seperti sifat distributif dan sifat invers.⁶⁸

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran, SPLSV sering menjadi materi yang menimbulkan kesulitan bagi peserta didik. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh kurangnya pemahaman konsep variabel, kesalahan dalam melakukan operasi aljabar, serta

⁶⁶ Depdiknas, *Standar Isi Mata Pelajaran Matematika*, Jakarta: Depdiknas, 2006, hlm. 34.

⁶⁷ Freudenthal, *Revisiting Mathematics Education*, Dordrecht: Springer, 1991, hlm. 48–50.

⁶⁸ Sukino, *Matematika SMP/MTs Kelas VII*, Jakarta: Erlangga, 2018, hlm. 72–75.

ketidakmampuan menghubungkan masalah kontekstual dengan model matematika. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, seperti penggunaan media visual, contoh kontekstual, dan latihan bertahap, agar peserta didik dapat memahami SPLSV dengan baik.⁶⁹

Selain itu, SPLSV juga berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan sikap positif terhadap matematika. Ketika peserta didik berhasil menyelesaikan persamaan dan menemukan jawaban yang benar, mereka akan merasa percaya diri dan termotivasi untuk mempelajari materi matematika yang lebih lanjut. Oleh karena itu, pembelajaran SPLSV sebaiknya dirancang secara menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.⁷⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Persamaan Linear Satu Variabel merupakan konsep dasar yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. SPLSV tidak hanya berfungsi sebagai materi aljabar, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, dan pemodelan matematika. Dengan pendekatan pembelajaran yang tepat, SPLSV dapat menjadi materi yang mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

⁶⁹ Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, Malang: UM Press, 2013, hlm. 101.

⁷⁰ Uno, *Model Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 63.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nini Dewi Eka Wawawin Jamik dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan Canva Pada Materi Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Pada penelitian ini bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan program latex berbantuan canva dalam bentuk pdf yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh peserta didik dan dinyatakan efektif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dinyatakan dengan kualitas baik, mendapat perlakuan yaitu uji coba kembali dan mendapat nilai dengan presentase 78,4%. Sehingga lembar kerja peserta didik (lkpd) menggunakan program latex berbantuan canva dalam bentuk pdf pada materi peluang sudah memenuhi tiga kriteria penilaian, yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatulla, Inanna dan Andi Tenri Ampa dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” pada tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva di peroleh skor 82, 28 persen dengan kriteria sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas di peroleh skor 86,73 persen dengan

kriteria sangat layak. Dalam hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Berdasarkan hasil prestasi siswa menunjukkan peningkatan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa” pada tahun 2021. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media poster berbasis canva bertujuan untuk mengetahui kelayakandan keefektifan dari media yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari tingkat kelayakan mencapai nilai sebesar 65,45% dengan kategori valid atau layak digunakan, sedangkan hasil dari keefektifan mencapai nilai sebesar 0,56% dengan kategori sedang, artinya bahwa media yang dikembangkan efektif mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Asmira dengan judul “Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA” pada tahun 2020. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media poster berbasis karakter pada materi kesehatan reproduksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan poster persepsi guru dan remaja sekolah terhadap poster dan keefektifan poster dalam pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran dari segi materi dan media, sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Dan hasil persepsi guru

biologi terhadap poster didapatkan persentase 83,3% dengan kategori “sangat baik”. Hasil persepsi dari huji coba kelompok kecil terhadap poster didapatkan persentase 81,4% dengan kategori “sangat baik” dan persepsi pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-Gain diketahui poster dalam pembelajaran efektif dalam menyampaikan informasi tentang kesehatan reproduksi pada usia remaja sekolah

C. 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. Seinggaberpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditambah lagi metode pengajaran yang terlalu monoton. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar 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 berfikir kritis 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 Satu Variabel (SPLSV), dimana pada materi ini berhubungan dengan dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan juga materi ini merupan awal untuk mempelajari sistem persamaan linier lainnya, karena pada materi dipelajari terlebih dahulu satu persamaan dan siswa akan menguasai satu persamaan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu melalui proses pengembangan yang sistematis serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut dalam konteks nyata. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran matematika berbasis aplikasi Canva pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

Penelitian dan pengembangan dipilih karena penelitian ini tidak hanya berorientasi pada pengumpulan dan analisis data untuk menjelaskan suatu fenomena pembelajaran, tetapi juga berfokus pada penciptaan solusi inovatif terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi di lapangan. Dalam konteks pembelajaran matematika, khususnya materi SPLSV, permasalahan yang sering muncul adalah rendahnya motivasi belajar siswa, pembelajaran yang bersifat abstrak, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan penelitian yang tidak

hanya bersifat deskriptif atau eksperimen, melainkan juga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang aplikatif dan berkelanjutan.⁷¹

Secara konseptual, penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan jembatan antara penelitian teoritis dan praktik pembelajaran. Borg dan Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, seperti kurikulum, media pembelajaran, modul, dan perangkat pembelajaran lainnya.⁷² Dengan demikian, penelitian R&D sangat relevan digunakan dalam penelitian pendidikan yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi SPLSV. Pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi digital didasarkan pada tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Canva dipandang mampu menyajikan materi SPLSV secara visual, menarik, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian R&D menjadi pendekatan yang tepat karena memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran tersebut secara sistematis sebelum digunakan secara luas.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 407.

⁷² Borg, W. R., & Gall, M. D., *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman, 2003, hlm. 772–774.

Penelitian pengembangan juga memiliki karakteristik utama berupa proses yang bersifat siklus dan berkelanjutan. Artinya, produk yang dikembangkan tidak langsung dianggap sempurna, tetapi melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Setiap tahapan memberikan umpan balik yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan pentingnya validasi ahli dan uji coba lapangan sebelum media digunakan dalam pembelajaran secara permanen.⁷³

Selain itu, penelitian dan pengembangan memiliki keunggulan dalam menjawab permasalahan pembelajaran yang bersifat praktis. Dalam penelitian ini, permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada materi SPLSV. Penelitian R&D memungkinkan peneliti tidak hanya mengidentifikasi penyebab permasalahan tersebut, tetapi juga menawarkan solusi konkret berupa media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan pembelajaran di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga memiliki nilai guna yang tinggi bagi guru dan siswa.

Dalam konteks evaluasi hasil penelitian, penelitian dan pengembangan menekankan pada tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Validitas berkaitan dengan kesesuaian media pembelajaran

⁷³ Branch, R. M., *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer, 2009, hlm. 3–4.

dengan materi, tujuan pembelajaran, dan kaidah pedagogis. Kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan media oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, keefektifan berkaitan dengan dampak penggunaan media terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Ketiga aspek ini menjadi indikator keberhasilan produk yang dikembangkan dalam penelitian R&D.⁷⁴

Pemilihan jenis penelitian R&D juga didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan penelitian ini, yaitu mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian deskriptif atau eksperimen murni dinilai kurang memadai karena tidak secara khusus dirancang untuk menghasilkan produk pembelajaran. Sebaliknya, penelitian R&D memberikan kerangka kerja yang jelas dan sistematis untuk mengembangkan produk pembelajaran mulai dari tahap perencanaan hingga evaluasi akhir. Oleh karena itu, penggunaan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dipandang tepat dan relevan.

Lebih lanjut, penelitian R&D dalam bidang pendidikan juga sejalan dengan kebijakan pengembangan inovasi pembelajaran yang mendorong guru dan peneliti pendidikan untuk menghasilkan produk pembelajaran kreatif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon, tetapi juga dapat dijadikan sebagai referensi atau contoh bagi

⁷⁴ Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, hlm. 284–286.

guru matematika di sekolah lain dalam mengembangkan media pembelajaran serupa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran matematika berbasis aplikasi Canva pada materi SPLSV yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat SMP.

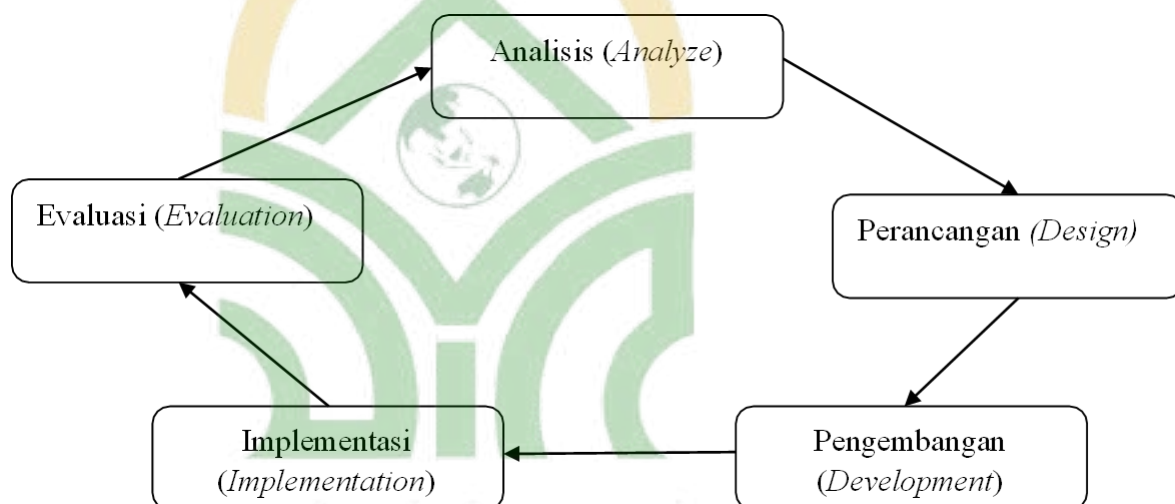
B. Desain Penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, logis, dan mudah diterapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang banyak digunakan dalam penelitian dan pengembangan pendidikan karena menekankan keterpaduan antara analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, penerapan, dan evaluasi secara berkelanjutan. Branch

menyatakan bahwa model ADDIE berfungsi sebagai kerangka kerja generik yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai bentuk produk pembelajaran secara terstruktur dan berorientasi pada tujuan pembelajaran.⁷⁵

Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) berbasis aplikasi Canva guna meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Adapun tahapan desain penelitian dengan model ADDIE dijelaskan sebagai berikut.



1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran matematika, khususnya pada materi SPLSV, serta menganalisis karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di sekolah.

⁷⁵ Branch, R. M., *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer, 2009, hlm. 2-4.

Analisis dilakukan melalui observasi proses pembelajaran matematika, wawancara dengan guru mata pelajaran, serta studi dokumentasi terhadap kurikulum, silabus, dan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran SPLSV masih bersifat konvensional, kurang didukung media pembelajaran yang menarik, dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan mudah digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷⁶

2. Tahap Design (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan konsep dan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merancang tujuan pembelajaran, menyusun materi SPLSV sesuai kurikulum yang berlaku, serta menentukan format dan tampilan media pembelajaran berbasis Canva.

Perancangan media mencakup penyusunan storyboard, pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, serta penyajian materi yang sistematis dan menarik. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian, seperti lembar validasi ahli, angket motivasi belajar siswa, dan angket kepraktisan media. Tahap perancangan bertujuan agar media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kesesuaian antara tujuan, materi, dan karakteristik siswa.⁷⁷

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 409–410.

⁷⁷ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 120.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari desain yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat media pembelajaran matematika berbasis Canva sesuai dengan desain dan storyboard yang telah disusun. Media yang dikembangkan memuat materi SPLSV yang disajikan secara visual, kontekstual, dan interaktif.

Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media dari segi kebenaran materi, tampilan media, serta penggunaan bahasa. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan kepada siswa.⁷⁸

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Media pembelajaran berbasis Canva digunakan oleh siswa SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun pada materi SPLSV sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang.

Pada tahap ini, peneliti mengamati respons siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Implementasi bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media dan melihat

⁷⁸ Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 74–76.

secara langsung pengaruh penggunaan media terhadap motivasi belajar siswa.⁷⁹

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam desain penelitian model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahap pengembangan dan secara sumatif setelah media diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta sebagai dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Dengan adanya evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan benar-benar layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika.⁸⁰

Berdasarkan uraian tersebut, desain penelitian dengan model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dan terarah dalam pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva. Melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi SPLSV.

⁷⁹ Riyana, C., *Media Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019, hlm. 98.

⁸⁰ Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, hlm. 286–288.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan pihak yang terlibat secara langsung dalam pelaksanaan penelitian dan menjadi sumber utama dalam memperoleh data penelitian. Subjek penelitian sangat menentukan keberhasilan penelitian, karena karakteristik subjek akan memengaruhi proses pengumpulan data serta hasil penelitian yang diperoleh. Oleh karena itu, penentuan subjek penelitian harus dilakukan secara cermat dan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon pada tahun pelajaran berjalan. Pemilihan kelas VIIA sebagai subjek penelitian dilakukan dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut telah mempelajari atau sedang mempelajari materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian, siswa kelas VIIA dinilai relevan dan sesuai untuk dijadikan subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi Canva.

Penentuan subjek penelitian menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Teknik purposive sampling dipilih karena penelitian ini tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi secara luas, melainkan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada subjek tertentu. Pertimbangan pemilihan kelas VIIA

didasarkan pada kebutuhan pembelajaran, kesiapan siswa, serta rekomendasi dari guru mata pelajaran matematika.⁸¹

Secara umum, siswa kelas VIIA memiliki karakteristik yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik, motivasi belajar, maupun latar belakang sosial. Keheterogenan ini menjadi pertimbangan penting dalam penelitian pengembangan, karena media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu digunakan oleh siswa dengan kemampuan yang beragam. Dengan menggunakan subjek penelitian yang heterogen, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Selain siswa, subjek penelitian ini juga melibatkan guru mata pelajaran matematika sebagai subjek pendukung. Guru berperan dalam memberikan informasi awal mengenai kondisi pembelajaran, membantu proses implementasi media pembelajaran di kelas, serta memberikan penilaian terhadap kepraktisan media yang dikembangkan. Keterlibatan guru penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan mudah digunakan dalam praktik pembelajaran sehari-hari.⁸²

Dalam konteks model pengembangan ADDIE, subjek penelitian berperan pada beberapa tahapan, terutama pada tahap implementation dan evaluation. Pada tahap implementation, siswa kelas VIIA menggunakan media

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 124–125.

⁸² Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, hlm. 134.

pembelajaran matematika berbasis Canva dalam proses pembelajaran SPLSV. Pada tahap ini, peneliti mengamati keterlibatan siswa, respons siswa, serta kemudahan penggunaan media. Selanjutnya, pada tahap evaluation, siswa diminta mengisi angket motivasi belajar untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengumpulan data dari subjek penelitian dilakukan melalui beberapa teknik, seperti observasi, angket, dan dokumentasi. Siswa sebagai subjek utama mengisi angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (pre-test dan post-test motivasi), sedangkan guru memberikan penilaian terhadap kepraktisan dan kebermanfaatan media pembelajaran. Data yang diperoleh dari subjek penelitian tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis Canva.⁸³

Dengan menetapkan siswa kelas VIIA sebagai subjek penelitian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan media pembelajaran matematika berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa pada materi SPLSV. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat bagi siswa kelas VIIA, tetapi juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru matematika dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran inovatif di kelas lainnya.

⁸³ Branch, R. M., *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York: Springer, 2009, hlm. 86–88.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun yang berlokasi di Jln. Lintas Gunung Tua Sibuhuan, Desa Aek Nabara Tonga, Kecamatan Aek Nabara Barumun, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara. Adapun dipilihnya lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah karena menurut wawancara dengan guru matematika serta Peserta didik SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun 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.

E. Jenis Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ialah data dalam bentuk angka. Cara mengolah data kuantitatif yaitu menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Perolehan dari data kuantitatif yaitu berdasarkan dari hasil validasi oleh validator, hasil data dari angket yang berkaitan dengan peserta didik dengan disertai skala penilaian (skala likert).⁸⁴

⁸⁴ Indra Jaya, (2018), Penerapan Statistika Untuk Pendidikan, Medan: Perdana Publishing, hlm. 5.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ialah data dalam bentuk kata kata ataupun kalimat yang memperlihatkan kualitas sesuatu. Perolehan dari data kualitatif yaitu dari jawaban angket yang diberikan kepada peserta didik serta masukan atau saran yang diberikan oleh validator terhadap media yang dikembangkan.⁸⁵

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian karena berkaitan langsung dengan cara peneliti memperoleh data yang akurat, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV), teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, serta tahapan pengembangan dalam model ADDIE.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket (kuesioner), dan dokumentasi. Keempat teknik ini digunakan secara terpadu untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai kondisi pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

⁸⁵ Indra Jaya, (2018), Penerapan Statistika Untuk Pendidikan, Medan: Perdana Publishing, hlm. 5.

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai proses pembelajaran matematika di kelas VIIA SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon, khususnya pada materi SPLSV. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati aktivitas guru dan siswa, penggunaan media pembelajaran yang biasa digunakan, serta tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan pada tahap analysis dan implementation. Pada tahap analysis, observasi bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Sementara itu, pada tahap implementation, observasi digunakan untuk melihat respons siswa dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran SPLSV. Observasi dilakukan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya agar data yang diperoleh lebih terarah dan objektif.⁸⁶

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara digunakan untuk memperoleh data yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran matematika, kesulitan yang dihadapi siswa, serta pandangan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

⁸⁶ Arikunto, S., *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2018, hlm. 199–201.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Wawancara dilakukan secara semi-structured, yaitu wawancara yang menggunakan pedoman pertanyaan tetapi tetap memberi ruang bagi narasumber untuk menyampaikan pendapat secara lebih luas. Data hasil wawancara digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.⁸⁷

3. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif yang berkaitan dengan penilaian terhadap media pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Dalam penelitian ini, angket digunakan dalam beberapa bentuk, yaitu:

- a. Angket validasi ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa),
- b. Angket kepraktisan media, dan
- c. Angket motivasi belajar siswa.

Angket motivasi belajar diberikan kepada siswa kelas VIIA sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran (pre-test dan post-test

⁸⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 231–233.

motivasi). Angket disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa pilihan jawaban yang mencerminkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Data angket digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.⁸⁸

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi, wawancara, dan angket.

Dokumen yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), daftar nilai siswa, foto kegiatan pembelajaran, serta hasil desain media pembelajaran berbasis Canva. Data dokumentasi ini digunakan untuk memberikan gambaran objektif mengenai kondisi pembelajaran dan sebagai bukti pelaksanaan penelitian di lapangan.⁸⁹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penggunaan berbagai teknik pengumpulan data ini bertujuan untuk memperoleh data yang lengkap, valid, dan reliabel sehingga hasil penelitian pengembangan media

⁸⁸ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 39-41.

⁸⁹ Moleong, L. J., *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017, hlm. 217.

pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi SPLSV dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian secara sistematis dan terukur. Kualitas instrumen penilaian sangat menentukan akurasi dan keabsahan data yang diperoleh. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator yang jelas, relevan dengan tujuan penelitian, serta melalui proses validasi sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Instrumen penilaian dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) berbasis aplikasi Canva meliputi lembar validasi ahli, angket motivasi belajar siswa, dan angket kepraktisan media. Ketiga instrumen tersebut digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Lembar validasi disusun dalam bentuk angket dengan skala penilaian tertentu untuk menilai berbagai aspek media pembelajaran.

Lembar validasi ahli materi memuat indikator yang berkaitan dengan kesesuaian materi SPLSV dengan kurikulum, kebenaran konsep matematika, kelengkapan materi, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Lembar validasi ahli media menilai aspek tampilan visual, tata letak, pemilihan warna dan font, serta kemudahan penggunaan media. Sementara itu, lembar validasi ahli bahasa menilai aspek keterbacaan, kejelasan bahasa, serta kesesuaian penggunaan istilah matematika dan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran sebelum diuji coba kepada siswa. Validasi ahli bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan secara akademik dan pedagogis.⁹⁰

2. Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket motivasi belajar siswa digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran matematika berbasis Canva. Angket ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar, seperti minat belajar, perhatian, ketekunan, rasa percaya diri, dan sikap positif terhadap pembelajaran matematika.

Angket motivasi belajar disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Setiap pernyataan dirancang untuk menggambarkan sikap dan

⁹⁰ Arsyad, A., *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2020, hlm. 89–91.

perasaan siswa terhadap pembelajaran matematika pada materi SPLSV. Angket diberikan kepada siswa kelas VIIA sebagai subjek penelitian pada tahap pre-test dan post-test motivasi.

Data yang diperoleh dari angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, angket ini berfungsi sebagai instrumen utama untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁹¹

3. Angket Kepraktisan Media

Angket kepraktisan media digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Angket ini diberikan kepada guru mata pelajaran matematika dan siswa setelah media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Indikator dalam angket kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk, keterbacaan materi, daya tarik tampilan, serta kesesuaian media dengan waktu pembelajaran. Angket kepraktisan disusun menggunakan skala Likert untuk memudahkan responden dalam memberikan penilaian secara objektif.

Hasil angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru

⁹¹ Uno, H. B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 23–26.

dan siswa dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila memperoleh skor penilaian yang tinggi dan mendapat respons positif dari pengguna.⁹²

4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen penilaian terlebih dahulu divalidasi untuk memastikan kelayakan dan keakuratan pengukuran. Validitas instrumen dilakukan melalui expert judgment, yaitu dengan meminta pendapat dan penilaian dari para ahli. Sementara itu, reliabilitas instrumen angket motivasi belajar dianalisis untuk mengetahui konsistensi hasil pengukuran.

Instrumen yang valid dan reliabel diharapkan mampu menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya. Dengan demikian, kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.⁹³

Berdasarkan uraian tersebut, instrumen penilaian dalam penelitian ini disusun secara sistematis dan digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran dari berbagai aspek. Penggunaan instrumen yang tepat dan teruji diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁹² Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 38–40.

⁹³ Arikunto, S., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018, hlm. 76–78.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahapan penting dalam penelitian karena berfungsi untuk mengolah data yang telah dikumpulkan agar dapat memberikan makna dan menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV), teknik analisis data disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk menilai tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan masukan dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa). Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan cara mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Pada tahap data reduction, peneliti memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap data display, data disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk memudahkan peneliti dalam memahami temuan penelitian. Tahap terakhir adalah conclusion drawing, yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis. Hasil analisis data kualitatif

digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media pembelajaran agar lebih layak digunakan dalam pembelajaran.⁹⁴

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket kepraktisan media, dan angket motivasi belajar siswa. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan menghitung skor rata-rata dan persentase dari setiap aspek yang dinilai.

a. Analisis Validitas Media

Data hasil validasi ahli dianalisis dengan cara menghitung skor rata-rata dari setiap indikator penilaian. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan tertentu, seperti *sangat valid*, *valid*, *cukup valid*, atau *tidak valid*. Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori minimal *valid*. Hasil analisis validitas digunakan untuk menentukan kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada siswa.⁹⁵

Langkah pertama dalam menganalisis data tingkat kevalidan yaitu dengan mengubah nilai yang diperoleh dari angket menjadi skor. Analisis kevalidan dilakukan dengan langkah-langkah, sebagai berikut:

a. Pemberian skor pada tiap kriteria dengan ketentuan sebagai berikut:⁹⁶

⁹⁴ Miles, M. B., & Huberman, A. M., *Qualitative Data Analysis*, London: Sage Publications, 2014, hlm. 31–33.

⁹⁵ Arikunto, S., *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018, hlm. 89–91.

⁹⁶ Nuryadi dan Nanang Khuzaini, *Evaluasi Hasil Dan Proses Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Leutikaprio, 2016).hlm.73

Sangat Baik (SB) diberikan skor 5, Baik (B) diberikan skor 4, Cukup (C) diberikan skor 3, Kurang (K) diberikan skor 2, dan Sangat Kurang (SK) diberikan skor 1.

- b. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menghitung skor rata-rata untuk setiap kriteria, menggunakan rumus perhitungan rata-rata:

$$(\bar{x}) = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = rata-rata ; $\sum x$ = jumlah data ; n = banyak data

- c. Untuk analisis tingkat validitas data diolah menggunakan rumus:

$$V_{ax} = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$$

Keterangan: ⁵²

Tse = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Tsm = Total skor maksimal yang diharapkan

Vax = Validator ahli

- d. Setelah nilai atau angka pada masing-masing validator diketahui, kemudian peneliti dapat mengaplikasikan perhitungan validitas gabungan analisis ke dalam rumus berikut:

$$V = \frac{V_{a_1} + V_{a_2}}{2} = \dots \%$$

Keterangan:

V = Validasi akhir

Va_1 = Validasi ahli 1

Va_2 = Validasi ahli 2

- e. Data penelitian yang bersifat kualitatif berupa komentar dan saran dijadikan dasar dalam merevisi media pembelajaran
- f. Menyimpulkan hasil persentase rata-rata total skor validasi menggunakan kriteria kualitas produk sebagai berikut:⁹⁷

Tabel 3.12
Rentang dan Kriteria Penilaian Validitas

Keterangan	Kriteria	Tingkat Validitas
4,01 – 5,00	81% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
3,01 – 4,00	61% - 80%	Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
2,01 – 3,00	41% - 60%	Cukup Valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
1,01 – 2,00	21% - 40%	Kurang Valid, tidak bisa digunakan
0,00 – 1,00	$\leq 20\%$	Tidak Valid, sangat tidak boleh digunakan

Sumber: Riduwan dimodifikasi, 2015

b. Analisis Kepraktisan Media

Analisis kepraktisan media dilakukan berdasarkan data angket kepraktisan yang diisi oleh guru dan siswa. Skor kepraktisan dihitung dengan menentukan nilai rata-rata dari seluruh item pernyataan. Hasil perhitungan kemudian dikonversi ke dalam kategori kepraktisan, seperti *sangat praktis*, *praktis*, *cukup praktis*, atau *kurang praktis*.

⁹⁷Riduwan dan Akdon. (2010). *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Alfabeta, <https://www.scribd.com/document/521611501/1-Riduwan-Dan-Akdon-Rumus-Dan-Data-Dalam-Analisis-Statistika>.

Media pembelajaran dikatakan praktis apabila memperoleh kategori *praktis* atau *sangat praktis*.⁹⁸

Hal ini selaras dengan pendapat Van Den Akker menyatakan: "*practically refers to the extent that user (or other experts) consider the intervention as appealing and usable in normal conditions*". Kepraktisan mengacu pada seberapa jauh pengguna memperimbangkan perangkat itu menarik dan mudah digunakan dalam kondisi normal.⁹⁹ Konversi skor nilai untuk penggunaan media yang dikembangkan menggunakan skala *Likert*, yaitu:

Tabel 3.13
Konversi Skor Nilai Penggunaan Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Kepraktisan media didapatkan dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

⁹⁸ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2015, hlm. 44–46.

⁹⁹ T. Akker, J.V.D., Branch. R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., and Plomp, *Design Approaches and Tools in Education and Training*, *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 1999, <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>. hlm. 127

c. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Analisis motivasi belajar siswa dilakukan dengan membandingkan skor angket motivasi belajar sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media pembelajaran. Skor motivasi belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar ditentukan berdasarkan selisih skor *pre-test* dan *post-test*.

Hasil analisis motivasi belajar digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi SPLSV. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.¹⁰⁰

3. Kriteria Keberhasilan Media Pembelajaran

Untuk menentukan keberhasilan pengembangan media pembelajaran, ditetapkan kriteria sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dinyatakan valid apabila hasil validasi ahli berada pada kategori valid atau sangat valid.
- b. Media pembelajaran dinyatakan praktis apabila hasil angket kepraktisan berada pada kategori praktis atau sangat praktis.

¹⁰⁰ Uno, H. B., *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2019, hlm. 57–59.

- c. Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar.

Apabila ketiga kriteria tersebut terpenuhi, maka media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi SPLSV dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis dan terintegrasi untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Produk

Cara mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi.

1. Analisis

Pada tahap analisis ini merupakan yang yang pertama dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu karakteristik, materi dan media yang akan dikembangkan nantinya.

2. Desain

Di tahap ini peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan nantinya. Dalam penelitian ini media yang akan dibuat yaitu media yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Setelah aplikasi *canva* sudah terdownload dan juga terdaftar maka selanjutnya dimulai perancangan desain atau pembuatan video yaitu dengan menentukan background setiap per slidennya dan animasi yang menarik, kemudian membuat opening atau pembukaan video, pengucapan salam, pengenalan identitas pengembang, judul materi yang akan dijelaskan, isi materi dan yang terakhir penutupan video.

Kegiatan pembelajaran dalam video canva ini dimulai dengan pengucapan kata salam terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan perkenalan pengembang, selanjutnya masuk kepada penjelasan materi. Pada materi yang dijelaskan dimulai dengan pengertian Sistem Persamaan Linier Satu (SPLSV) kemudian bentuk umumnya, sifat dan penyelesaiannya disertai dengan animasi-animasi yang menarik agar tidak menimbulkan kesan yang akan membuat siswa merasa bosan mempelajarinya. Kemudian selanjutnya diakhiri dengan penutupan video.

Setelah semua slidennya sudah di desain semenarik mungkin selanjutnya akan di isi dengan suara pengembang baik dalam pengucapan salam, menjelaskan materi dan penutupan, juga diiringi dengan instrument musik pada tayangan video untuk menambah kesan menarik pada tayangan video yang dikembangkan tersebut.

3. Development (Pengembangan)

Tahap development atau pengembangan adalah tahap ketiga dari model ADDIE. 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 slidennya digabungkan serta di isi dengan suara penjelasan dari peneliti dan juga di

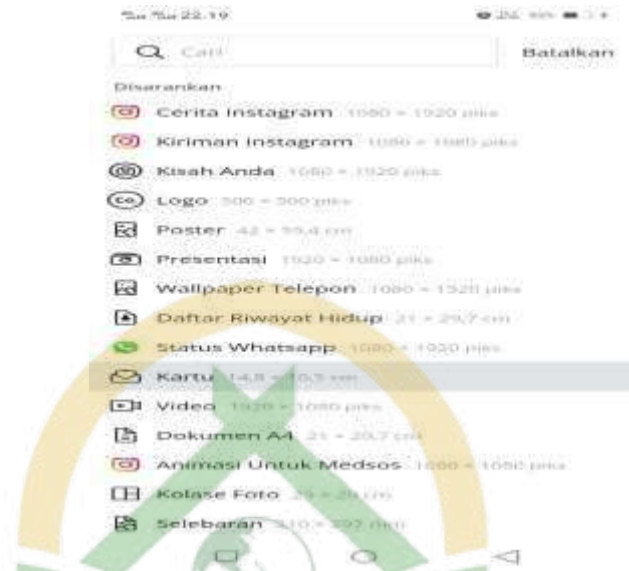
iringi dengan instrumen musik yang menarik. Setelah semuanya tergabungkan langkah terakhir yaitu mengeksport media tersebut kedalam bentuk *mp4* yang akan hasilnya menjadi sebuah media berbentuk video. Adapun langkah-langkah dari pada pembuatan media/video dengan menggunakan aplikasi *canva* ini adalah sebagai berikut:

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



Gambar 4.1 Tampilan pertama pada *canva*

- d. Setelah itu disini kita memilih desain video, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4.2 Tampilan pemilihan berbagai desain yang akan dipilih

- e. Kemudian akan diarahkan ke slide yang kosong, seperti gambar dibawah ini, selanjutnya silahkan klik tanda (+) untuk mengedit ataupun mendesain video yang akan kita buat



Gambar 4.3 Tampilan slide yang masih kosong

- f. 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*

- g. 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

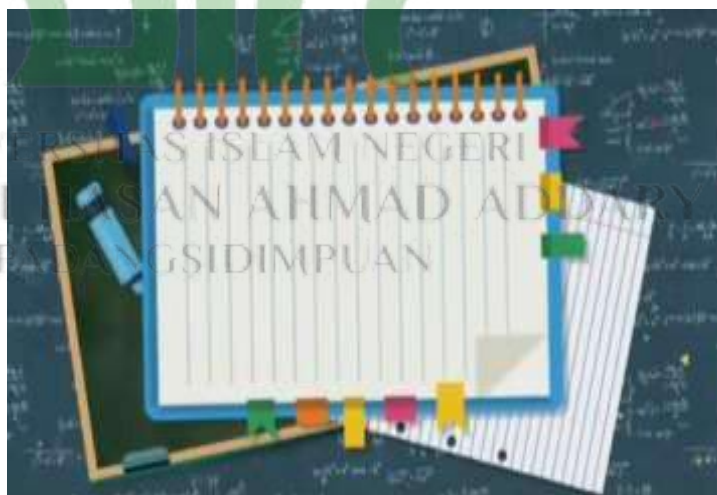


Gambar 4.5 Tampilan cara menyimpan desain dalam *canva*

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 Into pembukaan video



Gambar 4.7 Pengucapan salam



Gambar 4. 8 Pengenalan identitas penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

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 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 4.9 Materi pembelajaran

Pada bagian gambar ini bermaksud dimana terdapat animasi yang diperumpamakan seorang guru yang menjelaskan materi yang akan di jelaskan atau dipelajari.



Gambar 4.10 Pertanyaan tentang sistem persamaan linier satu variabel

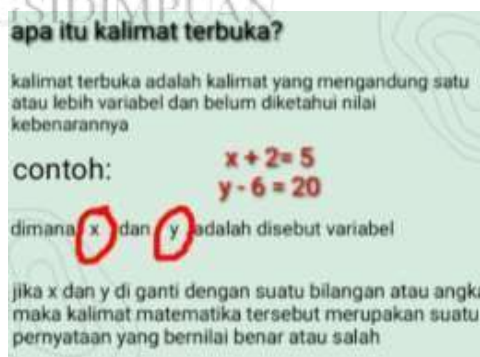
Pada bagian ini merupakan pertanyaan tentang sistem persamaan linier satu variabel. Dimana pada bagian ini terdapat animasi diibaratkan gurunya bertanya kepada siswa tentang apa itu sistem persamaan linier satu variabel. Tujuan pada bagian ini adalah ibaratkan gurunya menguji kemampuan dari siswanya.



Gambar 4.11 Penjelasan tentang definisi persamaan linier satu variabel

Pada bagian ini menjelaskan tentang pengertian sistem persamaan linier satu variabel. Bagian ini terdapat papan tulis dan animasi guru yang menjelaskan tentang apa itu pengertian sistem persamaan linier satu variabel.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH AL-FASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN



Gambar 4.12 Penjelasan tentang pengertian kalimat terbuka

Pada bagian ini menjelaskan tentang apa itu pengertian kalimat terbuka beserta contohnya dan penjelasannya. Pada bagian ini diisi suara seolah-olah guru yang menjelaskan pengertian kalimat terbuka tersebut.



Gambar 4.13 Bentuk umum dari sistem persamaan linier satu variable

Pada bagian ini merupakan penjelasan tentang bentuk umum dari Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV). Pada tampilan bagian ini terdapat gambar penggaris, pulpen, pensil, stabilo, klip yang mana akan memberi kesan menarik terhadap tampilannya.



Gambar 4.14 Contoh sistem persamaan linier satu variabel

Pada bagian gambar ini merupakan contoh dari sistem persamaan linier satu variabel beserta penjelasannya. Dalam gambar ini terdapat animasi yang menunjukkan contoh dari persamaan linier satu variabel.

Panel	Equation	Steps	Final Answer
1	$5x - 4 = x + 8$	$5x - x = 8 + 4$ $4x = 12$ $x = 12/4$	$x = 3$
2	$2(4x + 1) = 3(x + 4)$	$8x + 2 = 3x + 12$ $8x - 3x = 12 - 2$ $5x = 10$ $x = 10/5$	$x = 2$

Gambar 4.15 Contoh menyelesaikan persamaan linier satu variable

Pada bagian gambar ini dijelaskan contoh cara penyelesaian persamaan linier satu variabel. Pada gambar ini diberikan background putih dan biru yang akan menambah kesan menarik terhadap tampilannya.

Property	Statement	Example
1. Sifat penambahan kedua ruas persamaan	Untuk sebarang bilangan real a, b dan c , jika $a = b$, maka berlaku $a + c = b + c$	Contoh: $y - 4 = 10$ $y - 4 + 4 = 10 + 4$ $y = 14$
2. Sifat pengurangan kedua ruas persamaan	yaitu kedua ruas persamaan dikurangkan dengan bilangan yang sama	Contoh: $x + 5 = 18$ $x + 5 - 5 = 18 - 5$ $x = 13$

Gambar 4.15 Sifat persamaan linier satu variabel

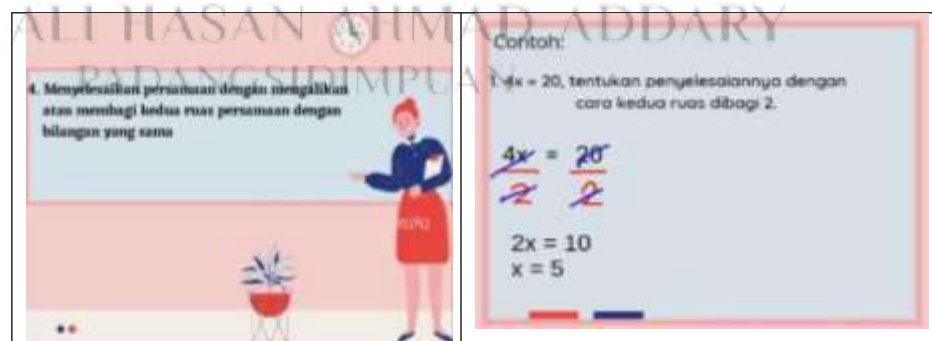
Pada gambar ini merupakan sifat penambahan dan pengurangan dari persamaan linier satu variabel. Dimana pada

gambar dijelaskan pengertian dan contoh dari sifat penambahan dan pengurangan tersebut dan diberikan lingkaran merah dan biru untuk sebagai penjelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.



Gambar 4.16 Penyelesaian persamaan linier satu variabel dengan substitusi

Pada bagian gambar ini merupakan cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel dengan cara substitusi. Dalam gambar ini dibuat animasi, papan tulis dan juga dijelaskan bagaimana cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel dengan cara substitusi beserta contoh dan penjelasannya.



Gambar 4.17 Penyelesaian pembagian atau perkalian persamaan linier satu variabel

Pada gambar ini merupakan penyelesaian pembagian atau perkalian persamaan linier satu variabel. Dalam gambar ini terdapat contoh beserta penjelasannya juga gambar animasi dan jam dinding yang menambah kesan menarik terhadap tampilan gambar ini.



Gambar 4.18 Model matematika persamaan linier satu variable



Gambar 4.19 Model matematika persamaan linier satu variabel

Pada gambar ini merupakan model matematika sistem persamaan linier satu variabel, contoh beserta penjelasannya. Dalam gambar ini dijelaskan aplikasi atau penerapan persamaan linier satu variabel dalam kehidupan sehari-hari juga contoh dalam kehidupan sehari-hari juga penjelasan contohnya.

c. Penutup

Pada bagian penutup ini merupakan penutupan dari video tersebut. Dimana bagian penutup ini terdapat bagian soal atau latihan, photo penulis dan juga ucapan terimakasih penulis kepada yang bersangkutan. Adapun bagian-bagian penutup tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4.20 Soal latihan peserta didik

Pada gambar tersebut merupakan soal latihan untuk melatih kemampuan peserta didik setelah menonton video. Dalam gambar tersebut terdapat gambar animasi yang diibaratkan sebagai peserta yang akan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh gurunya.

4. Implementasi (*implemantation*)

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada guru matematika dan juga peserta didik dalam kelompok besar. Uji coba yang diberikan kepada kelompok besar peserta didik yang berjumlah 30 orang peserta didik.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat.

Sedangkan uji coba terhadap guru matematika yaitu bapak Muhammad Hardi, S.Pd. Uji coba yang dilakukan kepada guru matematika SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun selaku bapak Muhammad Hardi, S.Pd yaitu dengan mengisi angket dengan beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis sesuai dengan skala penilaian dalam angket tersebut. Adapun tujuan dari uji coba yang dilakukan kepada guru SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumun yaitu untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh penulis.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh penulis.

2. Tingkat Kelayakan atau Kevalidan

Pada tingkat kelayakan ini dilakukan oleh kedua validator. Apabila dikatakan valid atau layak apabila media tersebut memenuhi kriteria cukup atau valid dari validator

a. Validasi Media

Setelah media yang dikembangkan siap maka akan divalidasi kepada ahli validator yaitu kepada salah satu dosen matematika

UINSU yaitu Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd dan Muhammad Hardi, S.Pd selaku guru matematika di SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Dalam penilaian validasi media ada 3 aspek yang akan dinilai berdasarkan dari media yang dikembangkan yaitu dari segi tampilan, isi dan bahasa. Pemberian setiap butir pertanyaan dalam angket berdasarkan dari skala penilaian (*skala likert*) yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut merupakan hasil data validasi media yang dikembangkan:

Tabel 3.16 Hasil data validasi media

No	Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
1	I	Tampilan	36	45	80%	Sangat Layak
		Isi Materi	29	40	72,5%	Layak
		Bahasa	12	15	80%	Sangat Layak
	JUMLAH		77	100	77%	Layak
2	II	Tampilan	42	45	93,3%	Sangat Layak
		Isi Materi	36	40	90%	Sangat Layak
		Bahasa	14	15	93,3%	Sangat Layak

	JUMLAH	92	100	92%	Sangat Layak
--	---------------	-----------	------------	------------	---------------------

b. Revisi Media

Apabila media sudah dinilai oleh validator maka akan di peroleh revisi atau masukan dan kritikan terhadap media yang dibuat. Berikut ini merupakan revisi media yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 4.22 Perbaikan kata yang salah

Dari gambar tersebut yaitu perbaikan atau revisi berdasarkan dari masukan dari validator, dimana mana gambar pertama merupakan salah penulisan kata “tarbiyan” seharusnya kata “tarbiyah”. Maka dari itu dilakukan revisi pada gambar kedua dengan memperbaiki kata “tarbiyah”.

c. Tingkat Keefektifan

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang dibuat dilakukan pemberian angket sebanyak 2 kali kepada peserta didik, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Angket

yang digunakan yaitu tentang motivasi belajar peserta didik yang sudah divalidasi oleh validator yaitu bu Tanti Jumaisyarah Siregar, M.Pd. tujuan dari pemberian angket ini untuk melihat tingkat motivasi belajar peserta didik apakah terjadi peningkatan atau tidak

Tabel 3.19 Analisis perbandingan antara Sebelum Menggunakan Media (*pre tes*) dan Setelah Menggunakan Media (*post tes*)

No	Indikator	Skor	
		Sebelum Menggunakan Media (<i>pre tes</i>)	Setelah Menggunakan Media (<i>post tes</i>)
1	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	210	270
2	Teliti dalam menghadapi kesulitan saat belajar	180	240
3	Berkeinginan terhadap pembelajaran	210	270
4	Senang belajar secara sendiri atau mandiri	180	240
5	Mudah boosan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru tugas	210	270
6	Bisa mempertanggung jawabkan atau mempertahankan jawaban atau pendapat sendiri	180	210
7	Tidak mudah goyah dalam dengan pendapat ataupun jawaban sendiri walaupun salah	150	240
8	Bisa menyelesaikan atau mencari solusi dari suatu permasalahan	180	240
Skor		1500	1980
Rata –rata		0.32	
Kategori		Sedang/ cukup efektif	

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,32 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan dari kriteria dari perbandingan

tersebut makan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

B. Pembahasan

1. Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)

Cara mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini sama dengan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohmah dan Ummu Sholiha, Gita Permata Puspita dan Zulherman yaitu dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi. Proses analisis bertujuan melihat karakteristik, materi dan media pembelajaran. Pada tahap desain peneliti merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan pernak-pernik yang mendukung media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini media yang digunakan adalah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan materi Sistem Persamaan linier Satu Variabel (SPLSV). Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang atau di edit semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu kemudian divalidasi kepada validator, apakah media yang dikembangkan sudah layak atau valid diujicobakan pada peserta didik. Jika sudah peneliti

langsung bisa menggunakannya pada peserta didik. Jika masih kurang, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator.

Pada tahap implementasi peneliti mengujicobakan peserta didik. Dalam hal ini akan diperoleh data dari angket respon peserta didik setelah menggunakan media dan angket respon pendidik setelah menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap evaluasi bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada materi Sistem Persamaan Linier Satu variabel (SPLSV).

Sedangkan Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nini Dewi Eka Awawin Jamik, dkk bahwa cara mengembangkan media pembelajaran dengan cara *define*, mendesain, mengembangkan, dan disseminate. Dalam penelitian pengembangan ini berbagai jenis cara yang dilakukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

2. Tingkat Kevalidan

Pada tingkat kevalidan bertujuan untuk mengukur apakah media yang akan digunakan kepada peserta didik layak atau tidaknya. Untuk melihat tingkat kevalidan dari media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Pada penelitian ini tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 84,5% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu variabel (SPLSV)

layak digunakan pada kelas VII A SMP Negeri 1 Aek Nabara Barumon. Sedangkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah yang membahas tentang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun ruang limas tingkat kevalidan yang didapat mencapai rata-rata sebesar 3,50 dengan kriteria baik atau valid. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, dkk bahwa untuk tingkat kelayakan dari media yang dikembangkannya mencapai nilai rata-rata sebesar 65,45% dengan kategori baik atau valid digunakan. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian Ani Rohma dan Ummu Sholihah Gita Permata Puspita Hapsari, dkk.

3. Tingkat Keefektifan

Pada tingkat keefektifan pada penelitian ini adalah bertujuan untuk melihat apakah tingkat motivasi belajar dari peserta didik. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan 2 tahap, yaitu dengan pre tes pemberian angket sebelum menggunakan media (pre tes dan pemberian angket setelah menggunakan media (post tes). Dalam penelitian ini media yang dikembangkan terjadi peningkatan motivasi sekitar 16 skor. Dari hasil angket sebelum menggunakan media (pre tes) yang diperoleh mencapai nilai skor sebesar 50 sedangkan untuk hasil analisis data dari angket setelah menggunakan media (post tes) diperoleh nilai skor sebesar 66. Setelah data diperoleh kemudian dibandingkan dan terakhir

menghitung selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Berdasarkan hasil dari selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,32 dengan kategori sedang/cukup efektif. Maka dari itu bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari yang sebelumnya.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, dkk tingkat keefektifan yang didapat yaitu sebesar 0,56 dengan kriteria sedang, bahwa media yang dikembangkannya dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi gaya dan gerak. Sedangkan dalam penelitian oleh ani Rohma dan Ummu Sholiha tingkat keefektifan yang diperoleh mencapai nilai sebesar 92,59% dengan kriteria sangat efektif digunakan pada pembelajaran pada materi bangun ruang limas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi canva ini yang pertama menganalisis materi, karakteristik siswa dan media pembelajaran, yang kedua mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang ketiga yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu divalidasi oleh validator apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, yang keempat yaitu mengujicobakan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, yang terakhir yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV).
2. Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan canva ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Tingkat keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi sebelum

menggunakan media (*pre tes*) dan sesudah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari 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) efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

1. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva ini bisa digunakan dengan baik tapi masih ada kekurangan baik dari penulisan kata, segi tampilan maupun isi. Maka dari itu perlu pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang menerapkan aplikasi canva ini untuk mengembangkan media yang jauh lebih baik dan sempurna.
2. Peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video. Maka dari itu alangkah baiknya cara mengajar guru dibarengi dengan penerapan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bisa digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bisa menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
4. Adapun manfaat dari aplikasi canva bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bisa membuat presentasi video pembelajaran, mengedit video, mengedit gambar

pembelajaran dan lain sebagainya apalagi disaat sekarang pembelajaran dilakukan secara online atau daring.

5. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bisa dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran. Dan untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan sejenis penelitian yang lain seperti 4D dan lain sebagainya dengan pembahasan yang lebih luas



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Dkk. 2019. Belajar dan Pembelajaran. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Aminudin. 2014. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". Jurnal Al-Munzir Vol. 2, No.2.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur. Serang: Laksita Indonesia.
- Elvira, Rahma. Tanjung dan Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2.
- Esa Nur wahyuni dan Baharuddin. 2012. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ruzzmedia.
- Faizal Amir, Mohammad dan Bayu Hari Prasajo. 2016. Buku Ajar Matematika Dasar. Sidoarjo: Umsida Press.
- Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, Jurnal Sasindo Unpam, Vol. 8, No. 2, hlm 81-82.
- Husein Batubara, Hamdan. 2020. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.
- Jaya, Indra. 2018. Penerapan Statistika Untuk Pendidikan, Medan: Perdana Publishing.
- Jannah, Rodhoatul. 2009. Media Pembelajaran. Banjarmasin: Anatasari Press.
- Lexy J dan Moeleong. 2005. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2012. Psikologi Pendidikan. Medan: Perdana Publishing.
- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif. Kota Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Negoro, ST dan B. Harahap. 2010), Ensiklopedia Matematika. Bogor: Galia Indonesia.

- Netriwati dan Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Ngalim Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta: Cakra Books.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press.
- Pelangi, Garris. 2020. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran
- Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2.
- Rahmah, Nur . 2013. “Hakekat Pendidikan Matematika”, *Jurnal Al-Khawarizmi*, Vol 2.
- Rahman As’ari, Abdur, dkk. 2013. *Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Balitbang: Kemendikbud.
- Rahmayanti, Dela. 2020. ”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.
- Ramli, Muhammad . 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan)*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi penyusunan Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research dan Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Simbolon, Erin Radien dan Fransiska Sudargi Tapilouw. 2015. “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berpikir Kritis Siswa SMP”. *Jurnal Eduasains*, ISSN: 1979-7281, Vol. VII,