

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4
KLATEN TAHUN AJARAN 2023 / 2024.**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Sebagian Persyaratan Guna Mencapai Derajat Sarjana
S-1 Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH:

ANGGAR DWI PANGESTU

NIM. 2013100007

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2023 / 2024

Diajukan oleh:

ANGGAR DWI PANGESTU

NIM. 2013100007

Telah disetujui Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji

Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Dharma Klaten.

Pada tanggal **10 Juli 2024**.....

Pembimbing I


Joko Sungkono, S.Si., M.Sc.

NIK. 690 129 308

Pembimbing II


M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.

NIK. 690 129 311

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Matematika


Joko Sungkono, S.Si., M.Sc.

NIK. 690 129 308

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2023 / 2024

Diajukan oleh:

ANGGAR DWI PANGESTU

NIM. 2013100007

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Kependidikan

Program Studi Pendidikan Matematika

Pada tanggal 17 Juli 2024

Ketua



Prof. Dr. D B Putut Setiyadi, M.Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

Sekretaris



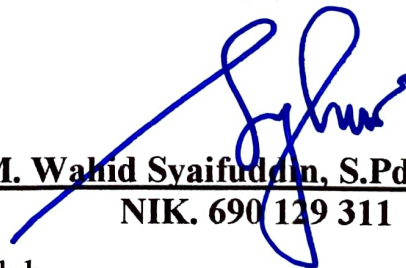
M. Ridlo Yuwono, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 815 354

Penguji I



Joko Sungkono, S.Si., M.Sc.
NIK. 690 129 308

Penguji II



M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 129 311



Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. D B Putut Setiyadi, M.Hum.
NIP. 19600412 198901 1 001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggar Dwi Pangestu
NIM : 2013100007
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul
**“PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP
NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2023 / 2024”**

adalah hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiarisme. Setiap bagian yang bukan karya saya dalam skripsi ini telah diberi tanda kutipan dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten, 10 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Anggar Dwi Pangestu

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S Al-Baqarah :286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah : 5-6)

“Kesuksesan tidak datang dengan mudah, tapi melalui kerja keras, tekad yang kuat, dan ketekunan yang tiada henti.”

(B.J. Habibie)

“Satu langkah yang kamu ambil saat ini dapat mengubah hidupmu di masa depan”

(Anggar D.P.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi. Skripsi ini saya persembahkan kepada diri sendiri serta:

1. Kedua orang tua saya Bapak Sunaryo dan Ibu Wuryani, yang sangat saya cintai dan saya hormati. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan saya tiada henti. Terima kasih selalu menjadi garda terdepan untuk saya dalam segala situasi sehingga saya mampu berada pada tahap ini.
2. Saudara kandung saya Evi Kartika, seseorang yang sangat saya cintai dan banggakan. Kakak yang selalu memotivasi saya untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu memberikan segala dukungan kepada saya serta selalu membantu saya dalam berbagai situasi.
3. Dosen Pembimbing saya Bapak Joko Sungkono, S.Si., M.Sc. dan Bapak M. Wahid Syaifuddin, S.Pd., M.Pd., yang telah membimbing dan mengarahkan saya dengan sangat baik selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Widya Dharma yang telah memberikan ilmu selama 8 semester ini.
5. Teman-teman satu bimbingan dengan saya Agya dan Yahya, yang selalu menyemangati, menasehati, dan saling membantu selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan Program Studi Pendidikan Matematika angkatan 2020, terima kasih atas kerjasama selama 8 semester ini. Mari sukses bersama teman-teman.
7. Grup Aespa, Babymonster, Blackpink dan lainnya karena telah memberikan motivasi dan semangat melalui lagu-lagunya selama proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Triyono, M.Pd., selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Prof. Dr. D.B. Putut Setiyadi, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten.
3. Bapak Joko Sungkono, S.Si., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak H. M. Wahid Syaifuddin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi
5. Bapak Kamidi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 4 Klaten yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Bapak Jarot Purnomo, S.Pd., selaku Guru Matematika SMP Negeri 4 Klaten yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan penelitian di SMP Negeri 4 Klaten serta bersedia menjadi validator ahli materi pada media interaktif skripsi ini.
7. Bapak Tasari, S.Si., M.Si., selaku validator ahli materi pada media interaktif skripsi ini.

8. Bapak Harmoko, S.Kom. dan Bapak Abdul Majid, S.Kom., selaku validator ahli media pada media interaktif skripsi ini.
9. Siswa-siswi kelas VIII D, kelas VIII F dan kelas VIII G SMP Negeri 4 Klaten atas kerja sama yang diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun dapat membantu menyempurnakan penulisan skripsi ini dan akan bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Klaten, 10 Juli 2024

Penulis,

Anggar Dwi Pangestu

NIM. 2013100007

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
G. Produk yang Diharapkan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Pengertian Pengembangan	8
2. Media Interaktif Pembelajaran Matematika	10
3. Canva.....	16
4. Bahan Ajar.....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Prosedur Penelitian.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Deskripsi Subjek Penelitian	38
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	38
C. Hasil Pengembangan.....	40

D. Analisis Data Kevalidan dan Kepraktisan Media Interaktif	71
E. Pembahasan Hasil Pengembangan	80
F. Kajian Media Akhir.....	83
G. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penggolongan Media Pembelajaran.....	13
Tabel 2. 2 Karakteristik Media Interaktif.....	14
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	27
Tabel 3. 2 Tahap Pengumpulan Data	32
Tabel 3. 3 Kriteria Kelayakan Suatu Produk	35
Tabel 3. 4 Penskoran Pada Angket	36
Tabel 3. 5 Kriteria Kepraktisan Media.....	37
Tabel 4. 1 Jumlah Siswa.....	38
Tabel 4. 2 Deskripsi Waktu Pelaksanaan.....	39
Tabel 4. 3 Tabel Tujuan Pembelajaran	43
Tabel 4. 4 Identitas Ahli Media dan Ahli Materi	63
Tabel 4. 5 Rangkuman Hasil Validasi Media	63
Tabel 4. 6 Rangkuman Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	64
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Data Skala Kecil	70
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Data Skala Besar	71
Tabel 4. 9 Rangkuman Analisis Data Kelayakan Ahli Media	72
Tabel 4. 10 Rangkuman Analisis Data Kelayakan Ahli Materi.....	74
Tabel 4. 11 Hasil Presentase Validasi oleh Para Ahli.....	75
Tabel 4. 12 Rangkuman Analisis Data Uji Coba Kepraktisan Skala Kecil	76
Tabel 4. 13 Rangkuman Analisis Data Uji Coba Kepraktisan Skala Besar.....	78
Tabel 4. 14 Hasil Presentase dari Uji Kepraktisan.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	26
Gambar 4. 1 Pemetaan Struktur Navigasi	44
Gambar 4. 2 <i>Storyboard</i> Tampilan Utama	45
Gambar 4. 3 <i>Storyboard</i> Halaman Menu	46
Gambar 4. 4 <i>Storyboard</i> Halaman Informasi Tombol	46
Gambar 4. 5 <i>Storyboard</i> Halaman Profil	47
Gambar 4. 6 <i>Storyboard</i> Halaman Tujuan Pembelajaran	48
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> Halaman Pilihan Materi	48
Gambar 4. 8 <i>Storyboard</i> Halaman Isi Materi	49
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i> Halaman Intro Kuis	50
Gambar 4. 10 <i>Storyboard</i> Halaman Kuis	50
Gambar 4. 11 <i>Storyboard</i> Halaman Jawaban Benar	51
Gambar 4. 12 <i>Storyboard</i> Halaman Jawaban Salah	51
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Awal	53
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Menu	54
Gambar 4. 15 Tampilan Informasi Tombol	55
Gambar 4. 16 Tampilan Profil Pengembang	55
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	56
Gambar 4. 18 Tampilan Pilihan Materi	57
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Materi	57
Gambar 4. 20 Tampilan Contoh Soal	58
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Intro Kuis	58

Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Soal	59
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Jawaban Salah	60
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Jawaban Benar	60
Gambar 4. 25 Langkah Pertama Membagikan Produk Format (https:).....	61
Gambar 4. 26 Langkah Kedua Membagikan Produk Format (https:).....	61
Gambar 4. 27 Langkah Ketiga Membagikan Produk Format (https:)	62
Gambar 4. 28 Halaman Menu Setelah Revisi	65
Gambar 4. 29 Halaman Menu Sebelum Revisi	65
Gambar 4. 30 Halaman Tampilan Awal Sebelum Revisi	66
Gambar 4. 31 Halaman Tampilan Utama Setelah Revisi	67
Gambar 4. 32 Halaman Materi Sebelum Revisi.....	67
Gambar 4. 33 Halaman Materi Setelah Revisi.....	68
Gambar 4. 34 Halaman Judul Setelah Revisi.....	69
Gambar 4. 35 Halaman Judul Sebelum Revisi.....	69
Gambar 4. 36 Grafik Hasil Validasi oleh Para Ahli	75
Gambar 4. 37 Grafik Analisis Penilaian Uji Coba Skala Kecil	77
Gambar 4. 38 Grafik Analisis Data Penilaian Uji Coba Skala Besar	79
Gambar 4. 39 Grafik Analisis Penilaian Uji Kepraktisan	80

DAFTAR LAMPIRAN

1.	Lembar Observasi	92
2.	Hasil Observasi	94
3.	Lembar Wawancara	95
4.	Hasil Wawancara	96
5.	Kisi-Kisi Angket Ahli Media	98
6.	Angket Validasi Ahli Media	100
7.	Hasil Angket Validasi oleh Ahli Media	104
8.	Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	112
9.	Angket Validasi Ahli Materi	114
10.	Hasil Angket Validasi oleh Ahli Materi	118
11.	Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan Produk.....	124
12.	Angket Uji Kepraktisan Produk	126
13.	Hasil Angket Uji Coba Kepraktisan Produk Skala Kecil	130
14.	Hasil Angket Uji Kepraktisan Produk Skala Besar (VIII D)	133
15.	Hasil Angket Uji Kepraktisan Produk Skala Besar (VIII F)	135
16.	Hasil Uji Validasi Ahli Media	138
17.	Hasil Uji Validasi Ahli Media	139
18.	Rekap Data Uji Coba Skala Kecil	140
19.	Rekap Data Uji Coba Skala Besar	142

20.	Rangkuman Hasil Data Kevalidan Ahli Media Seluruh Aspek	148
21.	Rangkuman Hasil Data Kevalidan Ahli Materi Seluruh Aspek	149
22.	Rangkuman Hasil Data Uji Coba Kepraktisan	150
23.	<i>Link</i> Produk dan Screenshoot Produk	151
24.	Surat Izin Penelitian	155
25.	Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	156
26.	Foto Kegiatan	157

ABSTRAK

Anggar Dwi Pangestu NIM. 2013100007. Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Widya Dharma Klaten.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *research and development* menggunakan model ADDIE dengan 4 tahapan yaitu, (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *implementation*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten dengan jumlah siswa sebanyak 93 siswa. Pada penentuan subjek ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket penilaian kevalidan produk oleh ahli media dan angket penilaian kevalidan produk oleh ahli materi serta angket penilaian siswa yang berisi respon siswa terhadap media dengan skala *likert* 5 alternatif jawaban. Validasi kelayakan dilakukan oleh dua ahli media dan ahli ahli materi dan diuji cobakan skala kecil kepada 32 siswa kelas VIII G SMP Negeri 4 Klaten serta diuji cobakan skala besar kepada 61 siswa kelas VIII D dan kelas VIII F SMP Negeri 4 Klaten. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah tingkat kelayakan media interaktif oleh ahli media memperoleh skor sebesar 94,50% dengan kategori sangat layak dan tingkat kelayakan media interaktif oleh ahli materi peluang memperoleh skor sebesar 95,00% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil dari uji coba kepraktisan skala kecil yang telah dilakukan 32 siswa memperoleh skor sebesar 87,97% dengan kategori sangat praktis dan hasil dari uji coba kepraktisan skala besar dengan total 61 siswa memperoleh skor 86,11% dengan kategori sangat praktis.

Kata kunci: media interaktif, model ADDIE, *research and development*, *smartphone*, format *https*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, matematika juga memiliki peran penting dalam berbagai ilmu dan memajukan daya pikir manusia (Wibowo, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa sejak sekolah dasar hingga sekolah lanjutan agar dapat membantu siswa berpikir kritis, kreatif, dan dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari – hari. Walaupun telah diberikan sejak kecil, tidak dapat dipungkiri bahwa tidak sedikit siswa yang kurang berminat dengan pembelajaran matematika. Seperti yang telah diungkapkan oleh Sirait (2016), minat belajar pada setiap pembelajaran sangat penting sehingga apabila siswa kurang berminat mempelajari matematika maka kemampuan pada bidang matematika akan terhambat dan ketika siswa memiliki minat belajar matematika yang tinggi akan dapat memudahkan siswa memiliki kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, cermat dan logis. Minat belajar siswa yang rendah dapat disebabkan oleh beberapa faktor, namun peran seorang guru dapat membantu meningkatkan minat belajar matematika pada siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Arif Ikhsan (2020), guru merupakan tenaga pendidik profesional yang memiliki tugas mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan mengevaluasi siswa pada jalur pendidikan formal. Pada permasalahan ini peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator siswa dalam mengembangkan potensinya untuk

mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses pembelajaran. Hal ini dapat tercapai apabila pembelajaran didesain semenarik mungkin sehingga efektif (Pemimaizita, 2022). Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru inovatif dalam proses pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa, salah satunya melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran umumnya merupakan alat bantu atau sarana pada proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk mendorong terjadinya proses belajar (Wulandari, 2020). Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah (Mahardika et al., 2021). Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran selalu berkembang dan inovatif, media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan komunikasi sering dikenal dengan media pembelajaran interaktif (Sari & Pratikto, 2022). Menurut Wulandari (2020), media interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga media dapat merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Berdasarkan hasil observasi di SMP N 4 Klaten untuk siswa kelas VIII, Terlihat bahwa tidak sedikit siswa yang tidak semangat ketika belajar matematika. Salah satu solusi yang dapat diterapkan seorang guru untuk menambah semangat belajar dan menghilangkan kejenuhan siswa pada proses pembelajaran matematika yaitu dengan menggunakan media interaktif. Menurut peneliti media interaktif yang tepat

digunakan dalam permasalahan ini yaitu media interaktif berbantuan aplikasi Canva.

Seperti pendapat Maliando(2023), bahwa aplikasi Canva merupakan media interaktif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran karena canva dapat mempermudah proses perancangan, pembuatan, dan pengeditan. Canva menyediakan beragam desain yang dapat dipilih sehingga cocok dimanfaatkan seorang guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Dengan memanfaatkan canva, guru dapat berkreasi membuat materi pembelajaran yang menarik dengan membuat media interaktif.

Seperti penelitian yang telah dilakukan (Siregar et al., 2022), yang menunjukkan hasil dari pengembangan media interaktif dengan bantuan canva mendapatkan tanggapan yang baik dari siswa dan dianggap sangat layak digunakan ketika proses pembelajaran matematika. Pada penelitian terdahulu media interaktif tersebut hanya digunakan untuk siswa sekolah dasar dan hanya mencakup satu rombongan belajar saja, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ditujukan untuk siswa SMP dan mencakup lebih dari satu rombongan belajar. Penelitian sebelumnya juga telah dilakukan oleh Hafizah & Samosir (2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva yang telah dikembangkan tergolong sangat layak, praktis, dan efektif digunakan pada proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada materi dan objek yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka dari itu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika dengan melakukan penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran matematika.
- 2) Rendahnya semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- 3) Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi.
- 4) Kurangnya pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan yang dimaksud merupakan pengembangan media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran matematika.
- 2) Media pembelajaran interaktif untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika.
- 3) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.
- 4) Materi pokok yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah peluang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024 ?
- 2) Bagaimana Kelayakan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024 ?
- 3) Bagaimana kepraktisan Media Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024 ?

E. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui proses pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024.
- 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan dalam menggunakan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2023 / 2024.

F. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah minat belajar siswa melalui penggunaan media ajar interaktif berbantuan canva untuk siswa kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru matematika agar mampu menerapkan media ajar matematika yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Agar siswa termotivasi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga dapat memahami setiap materi yang disampaikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wawasan serta pengalaman mengenai pengembangan media interaktif dengan bantuan canva pada pembelajaran matematika.

G. Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran matematika dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Media interaktif yang menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi.
Materi yang akan disajikan harus sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 2) Media interaktif ini dapat dioperasikan oleh guru maupun siswa. Dapat menggunakan PC maupun *smartphone*. Sehingga dapat menunjang proses pembelajaran yang praktis.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa media interaktif berbantuan canva pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri4 Klaten tahun ajaran 2023/2024 sebagai beriku:

1. Media interaktif yang telah dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 4 tahapan yaitu *analysis, desaign, development, implementation*. Pada penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada pengembangan media saja dengan menilai kelayakan dan kepraktisan media. Tidak sampai membahas pengaruh media interaktif terhadap prestasi belajar siswa. Media yang dikembangkan berupa media dengan format (*https:*) yang berisikan presentasi interaktif pada materi peluang kelas VIII.
2. Kelayakan media interaktif berbantuan canva pada materi peluang berdasarkan penilaian oleh ahli media pada seluruh aspek penilaian memperoleh hasil presentase sebesar 94,50% dengan kategori “sangat layak” digunakan untuk media interaktif dalam pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi pada seluruh aspek penilaian memperoleh hasil sebesar 95,00% dengan kategori “sangat layak” untuk digunakan sebagai media interaktif dalam pembelajaran.

3. Kepraktisan media interaktif berbantuan canva ini melalui uji coba kepraktisan skala kecil yang dilakukan oleh 32 siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Klaten memperoleh hasil keseluruhan aspek sebesar 87,97% dengan kategori “sangat praktis” untuk diterapkan, selanjutnya pada uji coba kepraktisan skala besar yang dilakukan oleh 61 siswa di kelas VIII D dan VIII F SMP Negeri 4 Klaten memperoleh hasil dari keseluruhan aspek sebesar 86,11% dengan kategori “sangat praktis” untuk diterapkan pada saat pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru matematika, guru hendaknya mampu menciptakan berbagai media interaktif yang dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika.
2. Bagi sekolah, hendaknya memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan media untuk pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya terdapat beberapa saran antaranya materi pada media interaktif ini masih dapat diperluas lagi menjadi beberapa materi, kreativitas pada pembuatan media dapat lebih ditingkatkan kembali, untuk memaksimalkan hasil penelitian, dapat dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui tingkat keefektifan media terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D*. 4(April 2020), 62–78.
- Amelia, D., Jayanti, & Suryani, I. (2023). Pengembangan media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 09, 410–421. <https://doi.org/10.48175/ijarsct-13062>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arif Ikhsan, M. (2020). Menjadi Guru Kreatif Dan Inovatif. *Pozdil Iv*, 9, 173–187.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Awaliah, L. N., Zakiah, N., & Solihah, S. R. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Konservasi Ciung Wanara*. 1–8. <http://repository.unigal.ac.id/handle/123456789/2025>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Hairunnisa, K. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Realistic Mathematics Education Untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Kharisma Hairunnisa*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica : Jurnal Kajian Keislaman*, 129–150. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Ispring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar*. 1(3).
- Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Matematika*, 91–96.
- M, F. M., Herlina, S., & Dahlia, A. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Matematika Berbantuan Flip Pdf Professional pada Materi Peluang Kelas VIII SMP*. 6(1), 43–60. <https://doi.org/10.35706/sjme.v6i>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus* (H. S. Abadi (ed.)). CV Pustaka Abadi.
- Maliando, S. A., Dewi, I. P., Hanesman, & Samala, A. D. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*. 1(3), 126–138.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muhammad, H., R. Eka Murtinugraha, & Sittati Musalamah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Mulyana Deddy. (2008). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue January).
- Muqodas, R. Z., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2015). Desain Dan Pembuatan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Sistem Dan Instalasi Refrigerasi. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2(1), 106. <https://doi.org/10.17509/jmee.v2i1.1160>

- Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–9.
- Nuraini, I., Narimo, S., & Utama. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 di Sekolah Dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62–71. <https://doi.org/http://doi.org/10.23917/varidika.v31vi2i.10220>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pangesti, K. I., Yulianti, D., & Sugianto. (2017). Bahan Ajar Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa SMA. *Unnes Physics Education Journal*, 6(3), 53–58. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19270>
- Pemimaizita. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI Man 1 Bungo. *Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 15–21. <http://journal.stkipypmbangko.ac.id/index.php/mat-edukasia/article/view/749>
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Seminar Nasional Daring*, 560–568.
- Rohani, S.Ag., M. A. (2020). *Media pembelajaran*.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. <https://books.google.co.id/books?id=wiBQEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=dbo54BZqT0&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva: efektif dalam meningkatkan berfikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 2(2), 236–245. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p236-245>
- Shahidayanti, T., Suparman, S., & ... (2023). Kebaruan Penelitian Model ADDIE di Dunia Pendidikan Matematika: Analisis Bibliometrika dan Pemetaan Informasi. *JKPM (Jurnal Kajian ...)*, 2682(2), 343–352. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/15089>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. 16(2), 96–106.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan R&D*. 1, 35–49.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wibowo, E. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker. In *Skripsi*. [http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI FIX EDI.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/SKRIPSI%20FIX%20EDI.pdf)
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>