



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANTUN CANVA PADA MATERI PELUANG

(*Development of Mathematics Learning Media Using Canva on Probability Material*)

Nur Fauzia

Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia



nurfauzia@iainpare.ac.id (*)

Abstract

Article information

Received : 28 December 2023

Revised : 10 November 2024

Published: 10 November 2024

This study aims to describe the process and results of developing a Canva-assisted mathematics learning media on the topic of probability for eighth-grade students at a junior high school in Enrekang City, as well as to evaluate the extent to which this media can enhance students' understanding. The research follows a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) developed by Robert Maribe Branch. The product was tested on 28 eighth-grade students. The Analysis stage included curriculum analysis, student characteristics, and learning needs. The Design stage focused on content planning, visual layout, and engaging animations. The Development stage involved media creation, revisions based on expert feedback, and validation of content and design. Although the Implementation and Evaluation stages were not explored in depth, the main focus of this research was to produce valid and usable learning media. The results showed that the media was rated "highly valid" by experts, "highly practical" by the teacher, and "very good" in terms of classroom implementation. Its effectiveness was categorized as "moderate," yet student engagement and responses were rated "very good" and "highly positive." Therefore, this media serves as an innovative, engaging, and relevant alternative for mathematics instruction.

Abstrak

Kata kunci:

Research and Development,
Model ADDIE, Canva

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan Canva pada materi peluang di kelas VIII salah satu SMP di Kota Enrekang, serta mengevaluasi sejauh mana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Uji coba produk dilakukan pada 28 siswa kelas VIII. Tahap Analysis mencakup analisis kurikulum, karakteristik siswa, dan kebutuhan pembelajaran. Tahap Design memfokuskan pada perancangan konten, tampilan visual, serta animasi yang menarik. Tahap Development meliputi pembuatan media, revisi berdasarkan masukan ahli, serta validasi konten dan desain. Meskipun tahap Implementation dan Evaluation tidak dibahas secara mendalam, fokus utama penelitian adalah menghasilkan media yang valid dan layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dinyatakan "sangat valid" oleh ahli, "sangat praktis" oleh guru, dan "sangat baik" dalam keterlaksanaan penggunaan di kelas. Efektivitasnya berada pada kategori "sedang", namun tingkat keaktifan dan respon siswa tergolong "sangat baik" dan "sangat positif". Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang inovatif, menarik, dan relevan dalam pembelajaran matematika.

(*) Corresponding Author:

Nur Fauzia, nurfauzia@iainpare.ac.id, 085756263607

How to Cite: Fauzia, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantun Canva pada Materi Peluang. Journal of Mathematics Learning Innovation (JMLI), 3(2), 88-90.
<https://doi.org/10.35905/jmlipare.v3i2.8186>

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat dalam kehidupan saat ini, mempengaruhi politik, ekonomi, budaya, seni, dan bahkan pendidikan (Sefriani et al., 2021). Dalam bidang perkembangan pendidikan teknologi, beragam metode atau pendekatan pembelajaran biasanya tersedia untuk menarik minat siswa dan berfungsi sebagai sumber pengajaran(Hapsari & Zulherman, 2021). Karena pendidikan adalah sebuah proses yang membantu orang mencapai potensi penuh mereka dan menjadi lebih mudah beradaptasi terhadap perubahan, maka pada dasarnya pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi semua orang. Pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan keahlian seseorang dalam perkembangan ilmu dan teknologi. Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi dan komunikasi menjadi alat penting ketika menciptakan lingkungan belajar yang optimal dan menarik (Aulia, 2020).

Siswa mungkin menghadapi faktor internal dan eksternal sebagai penyebab tantangan atau hambatan belajar mereka. Faktor internal mencakup hal-hal seperti kecerdasan siswa, motivasi, keterampilan, minat, dan kondisi kesehatan umum. Sementara itu, faktor eksternal merujuk pada elemen-elemen di luar individu siswa, seperti komunitas, keluarga, dan konteks sekolah (Linda et al., 2020). Observasi (perhitungan metamatematika), intervensi, dan ekstrapolasi dalam penerapan proses belajar mengajar merupakan tantangan yang dihadapi siswa ketika belajar matematika, dan faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa termasuk pada mata pelajaran matematika. Perlu dilaksanakan penyesuaian pembelajaran yang dapat mengarahkan dan menciptakan sikap belajar unggul guna mengatasi permasalahan umum (Novita et al., 2018).

Semua jenjang tingkat pendidikan dari dasar (SD) hingga perguruan tinggi belajar matematika. Karena matematika biasanya dipandang sebagai mata pelajaran yang menantang, hasil belajar siswa menurun karena kurangnya minat mereka untuk mempelajarinya (Fryda Lucyani, 2019). Setiap siswa mempunyai gaya dan latar belakang belajar yang unik. Kepribadian unik mereka dibentuk oleh pelajaran yang mereka peroleh. Oleh karena itu, pendidik perlu menyadari ciri-ciri yang membedakan karakter setiap berbagai siswa (Siregar et al., 2021). Selain itu, siswa dan nilai juga berpengaruh pada strategi yang diterapkan guru dalam mengatur dan melaksanakan pembelajaran sesuai perkembangan. Guru harus pandai dalam membuat media agar siswa mudah memahami pelajaran karena setiap Siswa memiliki kapasitas untuk memahami informasi dengan cara yang beragam (Suherman, 2022).

Purwan menegaskan, pemilihan strategi pengajaran tentunya memerlukan suatu setting yang dapat melibatkan siswa, memberikan wawasan pendidikan matematika agar

pembelajaran atau materi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, penting untuk mengemas informasi dengan cara yang menarik dan relevan bagi mereka. Dalam hal ini, pengajar memegang peranan penting dan vital dalam mendampingi dan mengembangkan siswa selama proses pembelajaran. Diantaranya adalah teknologi, khususnya penggunaan Canva sebagai alat untuk bekerja atau belajar (Awaliah, 2022). Salah alat desain online dikenal sebagai Canva. Aplikasi Canva memiliki banyak templat yang dapat disesuaikan sehingga memudahkan pengguna menyesuaikan desain dengan kebutuhannya, dan bahkan pemula pun dapat dengan mudah menggunakan alat desain (Fahmi et al., 2022).

Guru dapat menggunakan aplikasi media pembelajaran Canva untuk membuat video pembelajaran menarik yang menginspirasi siswa untuk belajar dan berpikir kreatif untuk memecahkan berbagai masalah. Hal ini sangat berguna khususnya dalam pelajaran matematika, dimana beberapa siswa masih menganggap materi tersebut menantang (Siregar et al., 2021). Pembuatan materi pembelajaran yang menarik di Canva dimaksudkan agar pembelajaran menjadi menarik dan menarik khususnya pada Kelas VIII di Salah satu SMP di kota Enrekang. Agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, hal ini juga diupayakan agar pembelajaran menjadi menarik. Secara matematis, peluang mempelajari pola peristiwa yang menuntut penalaran yang masuk akal dan pemahaman konsep yang mendasar agar dapat dipahami dan digunakan sebagai dasar pemecahan masalah (Budi & Qohar, 2021). Bukanlah Tugas yang sederhana bagi seorang guru matematika dalam mengajarkan konsep peluang. Persoalan yang sering mengemuka adalah kurangnya dukungan terhadap materi kurikulum dan buku ajar yang dibuat oleh lembaga pendidikan, yang dinilai kurang membantu dalam mewujudkan gagasan peluang tersebut. Salah satu keadaan yang sering muncul di lapangan adalah pemahaman dan kemampuan pemecahan masalah siswa mengenai peluang masih kurang.(Angela & Kartini, 2021). Dampak dari hal tersebut menyebabkan penurunan prestasi siswa dalam memahami materi peluang.

Penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satunya adalah penelitian (Nini Dewi, 2019) berjudul "*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKPD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Latex Canva pada Materi Peluang.*" Produk yang dihasilkan dalam penelitian tersebut berupa LKPD yang dibuat dengan bahan latex dan menggunakan Canva. Perbedaan utama dengan penelitian ini terletak pada bentuk produk yang dikembangkan. Penelitian Nini Dewi berfokus pada pengembangan LKPD, sedangkan produk dalam penelitian ini berupa materi pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat menggunakan Canva. Canva dipilih karena merupakan platform desain yang mudah

diakses, memiliki fitur lengkap, dan mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik serta interaktif. Selain itu, Canva memungkinkan integrasi berbagai elemen visual seperti gambar, teks, animasi, dan video, yang dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan Canva juga praktis karena tidak memerlukan keterampilan desain yang kompleks, sehingga guru dapat lebih mudah membuat dan memodifikasi materi sesuai kebutuhan pembelajaran..

Guru juga diharapkan bisa menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik untuk siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva dalam lingkungan belajar. Hal ini akan menghindarkan siswa dari rasa bosan atau monoton dalam menyaksikan proses pembelajaran, sehingga membantu tercapainya tujuan pembelajaran. dicapai dengan tujuan yang diantisipasi dan dapat meningkatkan dorongan pendidikan murid (Tanjung, 2020). Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Canva pada Materi Peluang” Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran matematika melalui pengembangan media yang inovatif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi peluang.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D). Dalam kerangka ini, model ADDIE yang dikembangkan oleh William Lee digunakan sebagai landasan. ADDIE merupakan singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Dibandingkan dengan model 4D yang terdiri dari Define, Design, Develop, dan Disseminate, pendekatan ADDIE dianggap lebih komprehensif dan sistematis dalam proses pengembangan produk(Spatioti et al., 2022). Model ini bisa digunakan untuk mengembangkan beragam produk seperti media, materi ajar, rencana pembelajaran, dan pendekatan belajar. Dick dan Carry mengembangkan model ADDIE pada tahun 1996 dengan niat utama untuk menciptakan suatu sistem pembelajaran yang efektif (Gmbh, 2018).

Model pengembangan ADDIE lebih cocok untuk pembuatan perangkat lunak atau materi pembelajaran berbasis web karena tahapannya diterapkan secara metodis dan mudah dipahami saat membuat materi pendidikan.(Cahyadi, 2019). Model ADDIE memiliki lima langkah utama dalam proses pengembangannya, meliputi: evaluasi kebutuhan, desain, development, implementasi, dan evaluasi(Rohma & Sholihah, 2021).



Gambar 2.1 Model ADDIE

Analisis kurikulum dan materi, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa merupakan tiga tahap yang menjadi tahap analisis pembuatan media ini. Langkah kedua melibatkan perancangan. Untuk memvisualisasikan konsep media pembelajaran yang akan diproduksi digunakan flowchart dan storyboard pada tahap awal perancangan media. Untuk memastikan apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak, peneliti membuat media pada pengembangan tahap ketiga yang telah dirancang dengan flowchart dan storyboard. Ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa kemudian melakukan validasi media. Setelah dianggap valid, langkah selanjutnya adalah implementasi. Untuk memastikan tingkat penerapan dan kemanjuran media, dua kelompok berpartisipasi dalam uji coba media: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Evaluasi adalah tahap terakhir, yang terjadi setelah analisis dan sebelum implementasi.

Penelitian ini melibatkan 28 murid dari kelas VIII salah satu SMP di kota Enrekang. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan kuesioner, dokumentasi, serta wawancara. Guru matematika dan murid dari kelas VIII B menjadi subjek wawancara. Validator, ahli media, pakar bahasa, ahli materi pelajaran, pendidik, dan siswa semuanya menerima kuesioner. Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data baik kuantitatif maupun kualitatif. Sedangkan data kuantitatif mencakup derajat validitas dan efektivitas media yang dikembangkan, sedangkan analisis data kualitatif mencakup rekomendasi atau masukan dari validator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil dari penelitian yang dikakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan

a. Validasi Ahli Media

Validator media dalam penelitian ini yaitu dosen teknologi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di salah satu perguruan tinggi di kota Parepare.

Tabel 1.
 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kriteria
I	Tampilan	27	30	90.0%	Sangat Valid
	Pemrograman	30	35	85.7%	Sangat Valid
	Keterbacaan	13	15	86.7%	Sangat Valid
	Keterlaksanaan	4	5	80.0%	Sangat Valid
	Kemudahan	5	5	100.0%	Sangat Valid
	Navigasi	8	10	80.0%	Sangat Valid
	Jumlah	87	100	87.0%	Sangat Valid

Dari analisis data validasi media yang ditampilkan dalam tabel tersebut, ditemukan bahwa skor dari setiap kriteria penilaian menunjukkan tingkat kevalidan penggunaan yang sangat valid, dengan skor rata-rata mencapai 87,0% untuk semua aspek dengan standar kevalidan yang sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Validator untuk materi ini adalah Bapak AA dari salah satu dosen perguruan tinggi di kota Parepare yang mengajar tadris matematika, dan Ibu II, seorang guru matematika dari salah satu SMP di kota Enrekang.

Tabel 2.
 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
I	Kualitas Materi Pembelajaran	16	20	80.0%	Sangat Valid
	Isi Materi Pembelajaran	25	30	83.3%	Sangat Valid
	Jumlah	41	50	82.0%	Sangat Valid
II	Kualitas Materi Pembelajaran	17	20	85.0%	Sangat Valid
	Isi Materi Pembelajaran	25	30	83.3%	Sangat Valid
	Jumlah	42	50	84.0%	Sangat Valid

Hasil analisis hasil data validasi bahasa ditampilkan dalam tabel, dimana terlihat bahwa seluruh skor penilaian masuk dalam kriteria sangat valid, dan rata-rata skor seluruh aspek penilaian validator adalah sebesar 85,0%.

c. Validasi Ahli Bahasa

validator Bahasa yaitu Ibu Suhartina, M.Pd selaku dosen Bahasa di salah satu perguruan tinggi di kota Parepare

Tabel 3.
 Validasi Ahli Bahasa

Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor maks	Peresentase	Kriteria
I	Lugas	8	10	80.0%	Sangat Valid
	Komunikatif	8	10	80.0%	Sangat Valid
	Dialogis dan Interaktif	10	10	100.0%	Sangat Valid
	Tingkat Pemahaman Materi	8	10	80.0%	Sangat Valid
Jumlah		34	40	85.0%	Sangat Valid

Hasil analisis data validasi bahasa ditampilkan dalam tabel, dimana terlihat bahwa seluruh skor penilaian masuk dalam kriteria sangat valid, dan rata-rata skor seluruh aspek penilaian validator adalah sebesar 85,0%.

2. Praktikalitas

a. Respon Siswa Terhadap Tingkat Praktikalitas Media

Tabel 4

Data Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria	Rata-rata Persentase
1	Akses	83	15	92%	Sangat Praktis	
2	Daya Tarik	117	20	98%	Sangat Praktis	
3	Isi/Materi	101	20	84%	Sangat Praktis	
4	Pembelajaran	126	25	84%	Sangat Praktis	89%
5	Penggunaan Media	56	10	93%	Sangat Praktis	
Jumlah		483	90	90%	Sangat Praktis	

Tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam orang siswa ditunjukkan dari hasil analisis data pada Tabel 4, dimana terlihat bahwa setiap aspek penilaian tuntas pada tingkat kepraktisan yang memenuhi kriteria sangat praktis, dan tingkat kepraktisan yang memenuhi kriteria sangat praktis. skor rata-rata keseluruhan sebesar 94,7% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 5.
 Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Akses	250	15	35%	Sangat Praktis
2	Daya Tarik	504	20	53%	Sangat Praktis
3	Isi/Materi	500	20	52%	Sangat Praktis
4	Pembelajaran	620	25	52%	Sangat Praktis
5	Penggunaan Media	259	10	54%	Sangat Praktis

Hasil analisis data tabel 5 menunjukkan bahwa kepraktisan siswa dalam menggunakan media pembelajaran pada setiap aspek penilaian uji coba kelompok besar yang melibatkan 28 siswa masuk dalam kriteria sangat praktis. Nilai rata-rata seluruh aspek penilaian sebesar 89,6% memenuhi kriteria sangat praktis.

b.Respon Guru Terhadap Tingkat Praktikalitas Media

Tabel 6.
 Hasil Analisis Data Respon Guru Terhadap Tingkat Praktikalitas

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Akses	13	15	87%	Sangat Praktis
2	Daya Tarik	18	20	90%	Sangat Praktis
3	Isi/Materi	9	10	90%	Sangat Praktis
4	Proses Pembelajaran	23	25	92%	Sangat Praktis
5	Penggunaan Media	25	30	83%	Sangat Praktis
Jumlah		88	100	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 6. menyajikan hasil analisis data. Terbukti penggunaan media pembelajaran oleh guru matematika mempunyai tingkat kepraktisan yang tinggi, dibuktikan dengan rata-rata skor sebesar 88,0% pada semua kategori bila diukur dengan kriteria sangat praktis.

c. Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

Tabel 7.
 Hasil Analisis Data Obsevasi Keterlaksanaan Penggunaan media pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Pendahuluan	17	20	85%	Sangat Baik
2	Inti	24	25	96%	Sangat Baik
3	Penutup	12	15	80%	Sangat Baik
	Jumlah	53	60	88%	Sangat Baik

Hasil observasi mengenai keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran sebesar 88% berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 7. Nilai persentase yang diperoleh berada pada kriteria sangat baik keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran, sesuai dengan kriteria keterlaksanaan yang telah dijelaskan.

3.Efektivitas

a. Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan, sebelas siswa mempunyai nilai *N-gain* dalam kategori tinggi, lima belas siswa dalam kategori sedang, dan dua siswa dalam kategori rendah. Selanjutnya dilakukan pemeriksaan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest setiap metrik penilaian guna memastikan sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi peluang. Analisis perbandingan nilai pretest dan posttest siswa kelas VIII B yang berjumlah 28 siswa disajikan di bawah ini.

b. Observasi Keaktifan Siswa

Tabel 8.
 Hasil Analisis Data Observasi Keaktifan Siswa

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Antusias	12	15	80%	Baik
2	Interaksi	9	10	90%	Sangat Baik
3	Kerjasama	12	15	80%	Sangat Baik
5	Partisipasi	10	10	100%	Sangat Baik
	Jumlah	43	50	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis data tabel 8 diperoleh hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa 86.0%. Dalam kriteria sangat baik.

c. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Tabel 9.

Hasil Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Tanggapan	110	20	92%	Sangat Positif
2	Reaksi	136	24	94%	Sangat Positif

Respon siswa setiap komponen penilaian pada uji coba kelompok kecil dengan enam orang siswa ditinjau dari kriteria sangat positif, terlihat dari hasil analisis data pada Tabel 9, dan diperoleh total skor persentase sebesar 82,0% dengan sangat kriteria respons positif.

Tabel 10.

Analisis Data Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Tanggapan	544	5	97%	Sangat Positif
2	Reaksi	642	15	96%	Sangat Positif

Hasil analisis data Tabel 10 menunjukkan bahwa respon siswa memenuhi seluruh kriteria sangat positif pada setiap komponen penilaian, menghasilkan persentase skor rata-rata sebesar 84,7% dengan kriteria respon sangat positif. Hal ini menunjukkan betapa diterimanya media yang dihasilkan oleh siswa.

Pembahasan

Proses pembuatan konten edukasi dengan media Canva sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohman dan Umu Sholihah pada tahun 2021 serta Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, dan Sri Solihan pada tahun 2022. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan: analisis (evaluasi kebutuhan, karakteristik, situasi, dan material), desain (desain produk), pengembangan (pengembangan produk), implementasi (implementasi produk melalui uji coba skala kecil dan besar), dan evaluasi (penilaian produk). (Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, 2022).

1. Tingkat validitas atau kelayakan

Tujuan dari tingkat validitas adalah untuk menilai kelayakan media yang akan digunakan oleh siswa. Ahli media, ahli isi, dan ahli bahasa terlebih dahulu memvalidasi media untuk mengetahui tingkat validitasnya sebelum melakukan perbaikan. Validator Ahli 1 merupakan ahli media dalam penelitian ini. Validator Ahli 2 bertindak sebagai validator bahasa. Validator Ahli 3 dan Validator Ahli 4 bertindak sebagai validator materi.

a. Validasi oleh Ahli media

Enam kriteria akan dievaluasi dalam penilaian ini: tampilan, pemrograman, keterbacaan, implementasi, kenyamanan, dan navigasi. Setiap item pernyataan dalam kuesioner mempunyai skor penilaian yang ditentukan dengan skala Likert: sangat baik, baik, cukup, tidak baik, dan tidak baik. Pada evaluasi ini diperoleh skor sebesar 90,0% untuk aspek tampilan media, 85,7% untuk pemrograman, 86,7% untuk keterbacaan, 80,0% untuk implementasi, 100% untuk kemudahan, dan 80,0% untuk navigasi. Skor rata-rata tiap kategori adalah 87,0% Sangat Valid.

b. Validasi oleh Ahli Materi

Baik isi maupun kualitas materi pembelajaran merupakan faktor yang perlu dipertimbangkan ketika mengevaluasi materi ini. Nilai evaluasi isi dan kualitas materi pembelajaran masing-masing sebesar 83,0% dan 85,0%, serta nilai rata-rata dari kedua validator materi sebesar 83,0% dengan kategori sangat valid.

c. Validasi oleh Ahli Bahasa

Empat aspek kebahasaan yang dinilai ahli adalah tingkat pemahaman materi dan aspek lugas, komunikatif, dialogis, dan interaktif. Penilaian pada aspek lugas memperoleh skor sebesar 80,0%, sedangkan aspek komunikatif, aspek dialogis dan interaktif, serta tingkat pemahaman materi masing-masing memperoleh skor sebesar 100,0% dan 80,0%. kemudian pada kategori sangat valid rata-rata skor yang diperoleh dari kedua validator materi sebesar 85,0%.

Sementara itu, kajian sebelumnya yang dilakukan Ani Rohma dan Umu Sholihah tentang pembuatan konten audio visual berbasis aplikasi Canva memuat resource pembuatan ruang piramida pada tahun 2021. Diketahui kategori sangat valid atau sangat layak memiliki tingkat kelayakan rata-rata sebesar 92,5% untuk media yang dikembangkan. Sementara itu, Hapsari, Zulherman, dan Gita Permata Puspi membahas tentang pembuatan konten video animasi menggunakan aplikasi Canva guna mendongkrak prestasi belajar dan motivasi siswa pada tahun 2021. Hasil validasi menunjukkan kriteria Valid meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi peluang yang dibuat dengan bantuan Canva untuk pendidikan matematika dianggap sangat sah oleh para ahli di bidang media, konten, dan bahasa, sehingga layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini juga berkaitan dengan teori Nieveen (1999) yang menyatakan bahwa data hasil validitas yang dilakukan oleh para ahli termasuk validator yang memenuhi syarat untuk memberikan penilaian pada lembar validasi media pembelajaran menentukan layak atau tidaknya suatu media pembelajaran (Haviz, 2018).

2. Tingkat praktikalitas

Tujuan analisis kepraktisan pengembangan ini adalah untuk mengevaluasi seberapa bermanfaatnya bagi instruktur dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Kelas VIII B adalah tempat uji coba kelompok besar dan kelompok kecil yang digunakan dalam analisis ini. Dalam penelitian ini uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada lima orang siswa dan uji coba kelompok besar kepada dua puluh delapan orang siswa digunakan untuk mengukur seberapa praktis siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Kemudian, dengan menggunakan kriteria yang sangat berguna, skor rata-rata berturut-turut diperoleh sebesar 94,7%. Selain itu, dengan menggunakan kriteria sangat praktis, diperoleh skor rata-rata sebesar 89,6% pada uji coba kelompok besar. Selain itu, pengukuran penerapan media yang dikembangkan juga diperhitungkan dalam menilai kelayakan media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan. Tingkat implementasi yang sangat baik sebesar 88% dicapai dalam tes kelompok besar di kelas peluang, yang terdiri dari 28 siswa dan 1 guru matematika.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi peluang yang dibuat dengan bantuan media pembelajaran matematika Canva sangat bermanfaat. Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Umu Sholihah tentang pembuatan materi audiovisual berbasis aplikasi Canva untuk bahan bangunan limas tahun 2021. Tingkat kepraktisan media dinilai sangat tinggi, dan tingkat penerapannya dinilai sangat baik. Hal ini juga mengacu pada teori Nieveen (1999) yang mengemukakan bahwa kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan pengguna dalam pengoperasiannya.

3. Tingkat Efektifitas

Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan prestasi belajar dari 28 siswa kelas VII B berdasarkan hasil pretest dan posttest. Dari Tabel 9 ditemukan bahwa *N-The Gain Score* menunjukkan seberapa aktif siswa dalam proses belajar serta respon mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, media tersebut juga dievaluasi untuk menilai efektivitasnya. Dalam sebuah sesi pembelajaran dengan 28 siswa kelas VIII B dan seorang guru matematika dari Salah satu SMP di kota Enrekang, tingkat partisipasi siswa dapat diamati.

Penelitian ini serupa dengan studi yang dilaksanakan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah pada tahun 2021 mengenai pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi Canva untuk materi bangun ruang limas. Studi tersebut mendapatkan respons yang sangat baik sebesar 92.59% dengan katagori sangat positif. Oleh karena itu, materi tentang peluang yang disusun menggunakan Canva dan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami konsep peluang dan bisa

diaplikasikan dalam proses belajar mereka. Pernyataan ini juga sejalan dengan pandangan Nievenn (1999) yang berpendapat bahwa suatu media pembelajaran dianggap berhasil jika mampu memperbaiki pencapaian belajar siswa sesuai harapan dan mendapat tanggapan positif dari penggunanya.

Meski demikian, media pembelajaran yang dihasilkan ini juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan antara lain:

1. Penggunaan media ini memerlukan pemahaman mendalam mengenai penggunaan aplikasi *Canva* dan kemampuan matematika yang baik. Hal ini dapat menjadi masalah bagi pengguna yang belum terbiasa dengan *software* ini.
2. Meskipun media dapat mendukung semua jenis fungsi serta memiliki banyak fitur interaktif, ada beberapa kasus dimana fungsi yang diinginkan oleh pengguna memerlukan penyesuaian khusus dalam pengoperasianya.
3. Tidak semua fitur dan tools bisa diakses secara gratis atau harus punya akun premium

Sedangkan kelebihan yang dimiliki pada media pembelajaran integratif berbasis *Canva* ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Canva dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami. pengguna tidak perlu memiliki pengetahuan desain grafis yang mendalam untuk dapat menggunakannya. Dengan sedikit latihan, pengguna dapat menguasai Canva dan membuat desain yang menarik dengan cepat.
2. Canva menawarkan ribuan template desain yang siap digunakan, mulai dari poster, undangan, hingga desain untuk media sosial. Selain itu, terdapat juga berbagai macam elemen desain seperti ikon, gambar, dan font yang dapat Anda tambahkan ke desain pengguna.
3. Aplikasi Canva tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar karena ukurannya hanya sekitar 25 MB. Ini berarti bagi mereka yang memiliki kapasitas penyimpanan HP yang terbatas, masih dapat dengan mudah menginstal dan menggunakan aplikasi ini.

Adapun beberapa hambatan yang dihadapi oleh peneliti selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Kendala pertama penelitian saya terlambat dengan adanya libur kenaikan kelas di sekolah setelah saya seminar proposal.
2. Kemudian kendala kedua adanya kegiatan 17 Agustus yang membuat siswa tidak aktif belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan Canva untuk materi peluang kelas VIII di Salah satu SMP di kota Enrekang, dapat disimpulkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai alat bantu pembuatan media pembelajaran. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validitas media dievaluasi oleh tiga validator, yaitu media, materi, dan bahasa, dengan skor rata-rata masing-masing 87,0%, 83,0%, dan 85,0%, semuanya dalam kategori "sangat valid". Kepraktisan media diuji melalui kelompok kecil dan besar, serta respon guru dan keterlaksanaan pembelajaran, dengan skor rata-rata 94,7% dan 89,6% pada kelompok kecil dan besar, serta 88,0% untuk respon guru dan keterlaksanaan, menunjukkan pelaksanaan yang sangat baik. Respons siswa juga sangat positif, dengan skor 82,0% pada kelompok kecil dan 84,7% pada kelompok besar. Efektivitas media terlihat dari peningkatan N-Gain sebesar 0,61 yang menandakan efektivitas moderat, serta aktivitas siswa selama pembelajaran yang mencapai skor 86,0%, menunjukkan keterlibatan yang sangat baik.

Penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas penerapan media ini pada materi atau mata pelajaran lain dan jenjang pendidikan berbeda untuk menguji konsistensi hasilnya, mengembangkan fitur interaktif, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

CONFLICT OF INTEREST

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik yang tidak dapat diselesaikan terkait distribusi penelitian ini. Selain itu, semua pelanggaran, termasuk yang melibatkan manipulasi karakter, pemalsuan data, dan duplikasi karya, serta dilema moral dalam penyampaiannya, telah ditangani dengan baik, dan penulis siap memberikan penjelasan jika diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, F., & Kartini, K. (2021). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Peluang Empirik Dan Teoretik Pada Siswa Kelas Viii Smp Di Kabupaten Siak. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 10(1), 15. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i1.7692>
- Aulia, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-ogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Awaliah, L. N. (2022). pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika *jurnal Teknologi*. 175–182.

- Budi, B. S., & Qohar, A. (2021). Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(3), 505. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.639>
- 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>
- Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, S. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis*. 1, 301–309.
- fryda Lucyani, D. (2009). Analisi Kemampuan Memecahkan Soal Pada Materi Peluang. *Journal Information*, 10(3), 1–16.
- GmbH, S. B. H. (2018). Tahap-tahap Pengembangan dengan Model ADDIE. *Tahap- Tahap Model Pengembangan ADDIE*, 1–23 jurnal Teknologi Pendidikan.
- Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (2020.). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>
- Haviz, M. (2019). Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*, 16(1). <https://doi.org/10.31958/jt.v16i1.235>
- Linda, L., Bernard, M., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VIII pada Materi Segiempat dan Segitiga Berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i2.1066>
- Novita, R., Prahmana, R. C. I., Fajri, N., & Putra, M. (2018). Penyebab kesulitan belajar geometri dimensi tiga. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 18–29.
- 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>
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Menrisal, M. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4731–4737. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1430>
- Septy, L., Hartono, Y., Ilma, R., & Putri, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas Viii. *Jurnal Didaktik Matematika*, 2(2), 16–26.
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa. *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.

<https://yana.web.id/index.php/relevan>

Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>

Suherman, E. (2022.). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer. *Bandung : Jica*.

Tanjung, F. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.