

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF CANVA PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS KELAS VIII SMPN 4 PASURUAN

Andalusia Pramita^{1*}, Supriyo²,

^{1,2}Prodi S1 Pendidikan Matematika Universitas PGRI Wiranegara

email : *andalusiapramita209@gmail.com

* Korespondensi penulis

Abstrak

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan individu yang kompeten dan berdaya saing. Pada zaman kemajuan teknologi saat ini, guru diharuskan mampu melakukan usaha pembaharuan dalam proses pembelajaran yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan pendidik mengenai media pembelajaran berbasis Canva pada materi Persamaan Garis Lurus di SMPN 4 Pasuruan. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket. Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu yang pertama *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Adapun hasil penelitian yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi Persamaan Garis Lurus didapatkan hasil validasi dari ahli media sebesar 80% dengan kriteria layak, dari ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak dari angket respon guru sebesar 86% dengan kriteria sangat efektif dan dari angket respon peserta didik sebesar 89% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah layak digunakan pada proses pembelajaran serta efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Kata kunci : Media Interaktif, Minat Belajar, Matematika

Abstract

Education is an important aspect in the formation of competent and competitive individuals. In the current era of technological progress, teachers are required to be able to make innovation efforts in the learning process related to the use of technology. The aim of this research was to determine the responses of students and educators regarding Canva-based learning media in the Straight Line Equation material at SMPN 4 PASURUAN. In this research, the research method used is research and development. The data collection technique used in this research is a questionnaire technique. In this research, the development model used is the ADDIE development model, which consists of several stages, namely the first: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. By using quantitative data analysis techniques. The research results obtained from the questionnaire responses of students and educators to Android-based learning media on the Straight Line Equation material obtained validation results from media experts of 80% with appropriate criteria, from material experts of 90% with very appropriate criteria from teacher response questionnaires of 80%. 86% with very effective criteria and from the student response questionnaire 89% with very effective criteria. From the results of this research, it can be said that the development of interactive learning media based on Canva is suitable for use in the learning process and is effective in increasing students' interest in learning in classroom learning activities.

Keywords : Interactive Media, Interest In Learning, Mathematics

Cara menulis sitasi : Pramita, A., & Supriyo. (2024). Pengembangan Media Interaktif Canva pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMPN 4 Pasuruan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 74-81.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar utama dalam menciptakan generasi yang kompeten dan mampu menghadapi tuntutan zaman (Jaya et al., 2023). Untuk mencapai tujuan tersebut, perluasan metode pembelajaran dan penerapan teknologi menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Generasi muda saat ini terbiasa dengan media digital, dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa (Namiri et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran matematika, materi persamaan garis lurus yang menjadi bagian esensial dari kurikulum matematika, sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Kurangnya minat pada materi persamaan garis lurus dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya (Hakim & Aji, 2022). Pada saat guru mengajarkan materi ini, seringkali dihadapi dengan rasa kebingungan oleh sebagian siswa. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan inovatif yang dapat merangsang minat dan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Berdasarkan dari kegiatan wawancara bersama salah satu guru matematika di SMPN 4 Pasuruan, materi persamaan garis lurus menjadi salah satu materi yang sulit dipahami siswa. Siswa dikatakan kesulitan dalam mengidentifikasi proses penyelesaian dari permasalahan yang diajarkan dikelas VIII. Pembelajaran di SMPN 4 Pasuruan dilakukan dengan metode ceramah atau komunikasi satu arah yaitu guru menjelaskan materi lalu siswa yang hanya mendengar dan menulis. Karena menggunakan metode belajar yang seperti itu membuat banyak siswa tidak memperhatikan dan cenderung bosan saat belajar karena proses pembelajaran yang tidak menarik. Proses belajar yang monoton seperti itu tentunya kurang efektif, karena seharusnya guru mampu menciptakan kegiatan belajar yang dapat menarik minat peserta didik agar supaya mampu berkonsentrasi dan tertarik pada kegiatan belajar matematika. Diera modern yang canggih ini, tentunya sebuah pilihan yang tepat jika pembelajaran dapat memanfaatkan media yang cocok dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) sungguh penting bagi generasi saat ini. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti menggunakan platform desain grafis online seperti *Canva*, dapat menjadi kunci untuk membangun minat belajar siswa pada materi ini.

Peran media *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah media *Canva* memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang kreatif dan visual (Wulandari & Mudinillah, 2022). Dengan media *Canva*, guru dapat dengan mudah menciptakan grafik, ilustrasi, dan diagram yang menarik, membantu siswa untuk memahami konsep materi yang akan diajarkan untuk dikembangkan pada media *Canva* secara lebih baik (Jannah et al., 2023). Selain itu guru dapat mengadaptasi materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar individu siswa. Penggunaan elemen desain yang disesuaikan dengan preferensi visual masing-masing siswa dapat meningkatkan tingkat pemahaman dan minat mereka terhadap materi. Media *Canva* memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran.

Elemen interaktif seperti animasi dan tautan yang tersedia dalam media *Canva* dapat ditambahkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Dengan media *Canva*, materi pembelajaran dapat diakses di mana saja dan kapan saja oleh siswa. Ini membuka peluang untuk pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa untuk mengakses informasi sesuai dengan kecepatan belajar mereka. Pembelajaran yang interaktif dan membangun minat siswa untuk menjelajahi dan memahami konsep matematika dengan lebih baik. Melalui penerapan media *Canva* dalam pembelajaran persamaan garis lurus, diharapkan dapat mendorong interaksi siswa dengan materi secara lebih aktif. Secara keseluruhan, integrasi *Canva* dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, dan menumbuhkan minat yang berkelanjutan terhadap pembelajaran matematika.

Beberapa penelitian dan studi kasus telah menunjukkan keberhasilan penggunaan *Canva* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi matematika. Pendidik yang memanfaatkan *Canva* juga berpendapat bahwa siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan menunjukkan peningkatan hasil belajar.

Studi ini menyoroti potensi besar dari penggunaan platform desain grafis online seperti *Canva* dalam meningkatkan efektivitas pengajaran matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Canva* Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan”

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang mana terdiri dari lima tahap, diantaranya adalah sebagai berikut (Hidayat & Nizar, 2021):

- 1. *Analysis* (Analisis)
- 2. *Design* (Desain)
- 3. *Development* (Pengembangan)
- 4. *Implementation* (Implementasi)
- 5. *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di SMPN 4 Pasuruan yang berlokasi di Jl. RW. Monginsidi No. 56 Tambakyudan, Kebonagung, Kec. Purworejo, Kota Pasuruan, Jawa Timur, dengan kode pos 67116. Peneliti memilih sekolah ini karena pada saat observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 November 2023 diketahui pembelajaran di sekolah tersebut kurang menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian dilakukan pada saat memasuki semester genap, tepatnya pada hari Selasa, tanggal 2 Januari 2024.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan yang berjumlah 33 siswa. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa. Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari analisis lembar instrument validasi dan angket. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akan di analisis untuk mengetahui tingkat kevalidan produk serta mencari tahu seberapa efektif media *Canva* yang sudah dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data tersebut diolah menjadi persentase dengan rumus analisis, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Persentase validitas
F : Jumlah skor hasil pengumpulan data
N : Skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

No.	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat Layak / Sangat Efektif
2	71% - 80%	Layak / Efektif
3	40% - 70%	Cukup Layak / Cukup Efektif
4	0% - 39%	Tidak Layak / Tidak Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analysis

Pada tahap ini peneliti mencari permasalahan yang ada pada pembelajaran, yang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, gaya belajar siswa dan analisis sarana dan prasana, yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Pada tahap ini, peneliti memperoleh data analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan salah satu guru mata pelajaran matematika di SMPN 4 Pasuruan.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain, peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan, diantaranya:

1. Pemilihan media

Pemilihan media dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan juga sesuai dengan kebutuhan. Dalam hal ini, peneliti memilih media Canva sebagai media yang akan dikembangkan.

2. Pemilihan Format

Dalam pemilihan format harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan dalam pemilihan bentuk penyajian harus sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan.

Dalam hal ini, peneliti memilih format yang sesuai dengan materi persamaan garis lurus mulai dari ukuran dan bentuk teks, gambar maupun animasi yang ditampilkan.

3. Desain awal

Pada tahap ini, peneliti merancang desain awal bahan ajar dari aplikasi canva yang telah dibuat oleh peneliti dengan saran dari dosen pembimbing sebagai perbaikan pada media pembelajaran sebelum dikembangkan peneliti.

4. Menyusun isi materi

Pada tahap ini, judul materi pada media harus sudah ditentukan, kemudian menyiapkan sumber referensi, melakukan identifikasi terhadap kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, setelah itu merancang materi dalam aplikasi canva.

3. Development (Pengembangan)

1. Tampilan awal media



Gambar 1. Tampilan Awal Media

2. Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media

3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran

4. Isi Media



Gambar 4. Isi Media

5. Materi



Gambar 5. Materi

6. Tampilan Awal Quiz



Gambar 6. Tampilan Awal Quiz

7. Tampilan Akhir Media



Gambar 7. Tampilan Akhir Media

Hasil validasi ahli media dan ahli materi

Tabel 2. Hasil Persentase Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Ahli	Hasil persentase	Keterangan
1	Ahli media	80%	
2	Ahli materi	90%	Sangat layak

Berdasarkan table 2 hasil validasi oleh ahli media diperoleh 80% dengan kriteria layak, Selain itu, pada ahli materi memperoleh hasil validitas sebesar 90% dengan kriteria sangat layak.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap penerapan ini, uji coba dilakukan pada hari Selasa, tanggal 2 Januari 2024 saat semester genap. Media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian diuji cobakan pada seluruh siswa kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan yang berjumlah 33 orang dan salah satu guru mata pelajaran matematika di sekolah tersebut untuk melihat respon terhadap media yang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan proses penilaian keefektifan media yang dikembangkan dilihat dari data yang diperoleh melalui respon guru matematika di sekolah sebagai pengguna media pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya angket respon siswa kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan dalam menggunakan media pembelajaran diolah untuk melihat seberapa besar minat siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan yaitu Persamaan Garis Lurus menggunakan media pembelajaran Canva yang sudah dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Persentase Efektivitas Media Oleh Guru dan Siswa

No.	Ahli	Hasil persentase	Keterangan
1	Guru	86%	Sangat Efektif
2	Siswa	89%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel 3 peneliti dapat menyimpulkan bahwa setelah dilakukan uji coba terhadap guru matematika, maka efektivitas media pembelajaran yang peneliti kembangkan mendapat hasil efektivitas sebesar 86% dengan kategori sangat efektif. Sedangkan pada uji coba terhadap siswa memperoleh hasil efektivitas sebesar 89% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah pengolahan data oleh peneliti, maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap minat belajar kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan dinyatakan valid dan layak digunakan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

Pertama, media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap minat belajar siswa kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan layak digunakan karena berdasarkan hasil uji validitas mendapatkan persentase dari ahli media sebanyak 80% dan hasil uji validitas dari ahli materi mendapatkan hasil persentase 90 % yang mana hal tersebut sudah memenuhi kriteria kevalidan.

Kedua, media Canva dapat mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, siswa lebih memahami materi pembelajaran karena media interaktif Canva mampu menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Hal ini terbukti dengan hasil persentase yang dihasilkan dari angket respon guru dengan hasil uji efektivitas mendapatkan 86% dengan kriteria sangat efektif dan angket respon siswa dengan hasil uji efektivitas mendapatkan 89% dengan kriteria sangat efektif. Ketiga, media interaktif Canva yang dikembangkan dapat menumbuhkan minat belajar karena ketertarikan siswa saat pembelajaran menggunakan media ini, hal tersebut dapat dilihat dengan siswa mengikuti pembelajaran sampai selesai, siswa merasa senang dan tertarik, siswa selain itu siswa juga mengerjakan perintah yang ada di media sampai selesai mulai dari petunjuk media, mempelajari materi, hingga mengerjakan quiz yang tersedia dalam media Canva.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Garis Lurus kelas VIII SMP/Sederajat yang menerapkan metode dengan hasil uji efektivitas mendapatkan 86% dengan kriteria efektif yang dikembangkan melalui 5 tahapan diantaranya yang pertama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* telah menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan pada proses pembelajaran dengan nilai validitas sebesar 80% diperoleh dari ahli media, nilai validitas sebesar 90% diperoleh dari ahli materi, nilai efektivitas sebesar 86% diperoleh dari respon guru serta nilai efektivitas sebesar 89% diperoleh dari angket respon siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan media interaktif Canva yang sudah dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII-G SMPN 4 Pasuruan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah guru atau pendidik dapat menerapkan media interaktif Canva ini dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Hakim, A., & Aji, I. (2022). Analisis Kesalahan Peserta Didik Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Materi Persamaan Garis Lurus. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 877–884. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.877-884>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716>
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi Pendidikan: Peran Pendidikan Berkelanjutan Dalam Menghadapi Tantangan Abad Ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Namiri, Z., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., Patimah, S., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., Makbulloh, D., Islam, U., Raden, N., & Lampung, I. (2023). *Optimalisasi penggunaan teknologi digital dalam*. 07.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.