

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS CANVA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO**

Skripsi

*Digunakan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh:

MISRA KHAIRAT

18 0204 0043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BERBASIS CANVA MATERI ARITMATIKA SOSIAL
KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO**

Skripsi

*Digunakan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Diajukan oleh:

MISRA KHAIRAT

18 0204 0043

Pembimbing:

- 1. Rosdiana, S.T., M. Kom.**
- 2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Misra Khairat

NIM : 18 0204 0043

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan saya yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 06 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



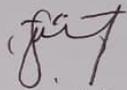
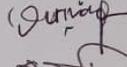
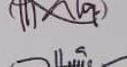
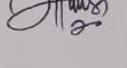
Misra Khairat
18 0204 0043

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo” yang ditulis oleh Misra Khairat Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 18 0204 0043, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 05 Mei 2025 bertepatan dengan 11 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 6 Agustus 2025
12 Safar 1447 H

TIM PENGUJI

1. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	
2. Irma, T. S.Kom., M.Kom.	Penguji I	
3. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	
4. Rosdiana, S.T., M. Kom.	Pembimbing I	
5. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,


Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika


Dr. Nur Rahmah, M.Pd.
NIP 19850917 201101 2 018

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ
أَجْمَعِينَ. (أَمَّا بَعْدُ)

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo”.

Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. yang merupakan suri tauladan bagi seluruh umat islam selaku para pengikutnya, keluarganya, para sahabatnya serta orang-orang yang senantiasa berada dijalanannya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan matematika pada Universitas Islam Negeri Palopo. Penulis menyadari bahwa selama proses penulisan skripsi ini melewati banyak hambatan dan kesulitan. Namun dengan adanya dorongan dan motivasi dari berbagai pihak, maka sudah sewajarnya penulis mengucapkan rasa terimakasih dan hormat sedalam-dalamnya dengan penuh ketulusan dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor UIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. selaku Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan), dan Dr. Takdir, S.H.,

M.H. selaku Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I (Bidang Akademik dan Pengembangan kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Dekan II (Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan), dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
3. Dr. Nur Rahmah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika dan Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus validator II beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku penasehat akademik yang memberikan masukan dan arahan akademik selama perkuliahan.
5. Rosdiana, S.T., M.Kom. selaku pembimbing I dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Irma. T, S.Kom., M.Kom. dan Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd. selaku validator yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan koreksi dan saran untuk instrumen penelitian skripsi ini.
7. Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom. selaku validator yang telah

meluangkan waktunya dalam memberikan koreksi dan saran untuk instrumen penelitian skripsi ini.

8. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai UIN Palopo, terkhusus dosen prodi pendidikan matematika yang telah mendidik penulis selama berkuliah di UIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Zainuddin S. S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta Karyawan dan Karyawati dalam ruang lingkup Perpustakaan UIN Palopo, yang telah banyak membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
10. Suriadi Rahmat, S.Ag., M.Pd.I. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Palopo beserta guru-guru, staf, dan karyawan yang telah memberikan izin dan menyambut dengan hangat, serta memberikan bantuan yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.
11. Bulkis, S.Pd., M.M. selaku pendidik Matematika dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo partisipasi dan kerja samanya dalam proses penyelesaian penelitian ini.
12. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Mustamiruddin dan Ibunda Rasmawati, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anaknya.
13. Teruntuk keluarga kecilku Jamsir selaku ayah dari anakku Sofia yang telah hadir menemani dan memotivasi penulis hingga sekarang.
14. Seluruh keluarga yang telah mendukung penulis hingga penyelesaian studi

jenjang sarjana ini.

15. Kepada semua teman-teman seperjuangan selama duduk dibangku perkuliahan UIN Palopo Khususnya untuk kelas Matematika B angkatan 2018 yang selama ini telah banyak membantu dalam segala hal, memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai dibangku perkuliahan.

Semoga amal baik yang diberikan kepada penulis mendapat balasan pahala yang setimpal dari Allah Swt. dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya dan semoga hasil penelitian skripsi ini membawa keberkahan serta memberi manfaat kepada para pembaca dan dapat menjadi amal jariyah bagi penulis.

Palopo, 08 Juli 2025

Penulis

Misra Khairat

18 0204 0043

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasi ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. *Konsonan*

Huruf Arab	Nama	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	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	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	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
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

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

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

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	<i>fathah</i>	A	A
إِ	<i>kasrah</i>	I	I
أُ	<i>dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	<i>fathah dan ya>'</i>	Ai	a dan i
أُو	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauula*

3. Maddah

Maddah atau vokal Panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... أ... أَي	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	\bar{a}	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah dan ya'</i>	\bar{i}	I dan garis di atas
أُ	<i>dammah dan wau</i>	\bar{u}	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *raṁa*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. *Tā' marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu: *tā' marbūtah* yang hidup atau harakat mendapat harakat *fathah*, *kasrah* dan *dammah*, transliterasinya adalah (t). sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ّ-), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجِينَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعَمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *aduwwun*

Jika huruf *ع* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah ((- َ -)), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukana 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, *al-*, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf *hamzah* menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata, namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. *Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Saw (dari *Al-Qur'an*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasikan tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللهِ : *dinullah*

بِالله : *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah* diransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ : *hum fi rahmatillah*

10. *Huruf Kapital*

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal yang ditulis dengan sandangnya.

Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DPP, CDK dan DR).

Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi 'a linnasi lallazibi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazi fihi al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tufi

Al-Maslahah fi al-Tasyri' al-Islami

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi

Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu) Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang ada di dalam skripsi:

Sw. = *Subhanahu wa ta'ala*

Saw. = *Sallallahu alaihi wa sallam*

QS .../...: 4= QS. Yunus/10:05

No. = Nomor

SD = Sekolah Dasar

SMP = Sekolah Menengah Pertama

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
ABSTRAK	xxi
ABSTRACT.....	xxii
المخلص	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian Yang Relevan	11
B. Landasan Teori	15
C. Kerangka Pikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Jenis Penelitian	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36

C. Subjek dan Objek Penelitian	36
D. Prosedur Pengembangan	36
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian.....	46
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
BAB V PENUTUP.....	69
A. Simpulan.....	69
B. Implikasi	69
C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat Q.S Yunus/10:5	2
-----------------------------------	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	14
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	40
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Lembar Observasi Ketersediaan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar	41
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	41
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 5	Skala <i>Likert</i>	43
Tabel 3. 6	Skala Validitas Instrumen Penelitian	44
Tabel 3. 7	Skala <i>Likert</i>	44
Tabel 3. 8	Skala Validitas Produk.....	45
Tabel 4. 1	Nama Validator Produk.....	46
Tabel 4. 2	Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media	46
Tabel 4. 3	Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi	47
Tabel 4. 4	Saran Perbaikan Ahli Media	48
Tabel 4. 5	Saran Perbaikan Ahli Materi	50
Tabel 4. 6	Hasil Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 4. 7	Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4. 8	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Pembelajaran	62
Tabel 4. 9	<i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Penelusuran <i>Website</i> Canva	27
Gambar 2. 2	Registrasi Akun Canva.....	27
Gambar 2. 3	Pengeditan <i>Project</i> Canva.....	28
Gambar 2. 4	Pengunduhan <i>Project</i> Canva	28
Gambar 2. 5	Kerangka Pikir	35
Gambar 4. 1	Tampilan <i>Slide</i> Sebelum Penambahan Animasi Objek.....	49
Gambar 4. 2	Tampilan <i>Slide</i> Setelah Penambahan Animasi Objek.....	49
Gambar 4. 3	Tampilan <i>Slide</i> Sebelum Penurunan <i>Volume Backsound</i>	49
Gambar 4. 4	Tampilan <i>Slide</i> Sesudah Penurunan <i>Volume Backsound</i>	50
Gambar 4. 5	Tampilan <i>Slide</i> Sebelum Perubahan Model Contoh Soal	50
Gambar 4. 6	Tampilan <i>Slide</i> Setelah Perubahan Model Contoh Soal	51
Gambar 4. 7	Menu Utama.....	54
Gambar 4. 8	Petunjuk Penggunaan	54
Gambar 4. 9	Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi.....	55
Gambar 4. 10	Profil Pengembang	55
Gambar 4. 11	Materi Pembelajaran	56
Gambar 4. 12	Latihan Soal	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Identitas Sekolah

Lampiran 2 Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen beserta Instrumennya

Lampiran 4 Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRAK

Misra Khairat, 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Dibimbing oleh Rosdiana dan Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media dan materi, dan *prototype* akhir media pembelajaran matematika berbasis Canva.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*), tetapi pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*) dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk berupa media dan materi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi ahli media dan materi berada pada kategori sangat valid, (2) *prototype* akhir dari media pembelajaran matematika berupa media pembelajaran matematika berbasis Canva dengan pokok bahasan Aritmatika Sosial kelas VII yang memuat menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan indikator, profil pengembang, materi, dan latihan soal. Implikasi dari media pembelajaran matematika berbasis Canva adalah: (1) memudahkan siswa untuk belajar mandiri, (2) menjadi daya tarik pada proses pembelajaran karena tampilan media menarik, (3) alternatif bahan ajar guru.

Kata kunci: Aritmatika Sosial, Canva, Media Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Misra Khairat, 2025. "Development of Canva-Based Mathematics Learning Media for Social Arithmetic Material Class VII SMP Negeri 1 Palopo". Thesis of the Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University (UIN) Palopo. Mentored by Rosdiana and Lisa Aditya Dwiwansyah Musa.

This thesis discusses the development of Canva-based math learning media. This research aims to determine the validity of media and materials, and the final prototype of Canva-based math learning media.

The type of research used is Research and Development (R&D), with the ADDIE development model consisting of five stages, namely: analysis, design, development, implementation, and evaluation, but in this study it only reached the development *stage* due to the limited research time. The instrument used is a product validation sheet in the form of media and materials. The data analysis techniques used are qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis.

The results of media development show that: (1) the results of the validation of media and material experts are in the very valid category, (2) the final prototype of the mathematics learning media is in the form of Canva-based mathematics learning media with the subject of Social Arithmetic class VII developed contain an main menu, instructions for use, learning objectives and indicators, developer profiles, materials and practice questions. The implications of Canva-based math learning media are: (1) making it easier for students to learn independently, (2) becoming an attraction to the learning process because the media display is attractive, (3) alternative teaching materials for teachers.

Keywords: Canva, Math Learning Media, Social Arithmetic.

الملخص

مسرا خيرت ، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط تعلم الرياضيات القائمة على كانفا للمواد الحسابية الاجتماعية الفئة السابعة مدرسة الولاية الإعدادية ١ بالوبو". أطروحة برنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، الجامعة الإسلامية الحكومية (UIN) بالوبو. بتوجيه من روزديانا و ليزا أديتيا دويوانسيه موسى.

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط تعلم الرياضيات المستندة إلى كانفا. يهدف هذا البحث إلى تحديد صلاحية الوسائط والمواد، والنموذج الأولي النهائي لوسائط تعلم الرياضيات المستندة إلى كانفا.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) ، حيث يتكون نموذج تطوير ادي من ثلاث مراحل ، وهي: التحليل والتصميم والتطوير. الأداة المستخدمة هي ورقة التحقق من صحة المنتج في شكل وسائط ومواد. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي النوعي والتحليل الوصفي الكمي.

تظهر نتائج تطوير وسائل الإعلام أن: (١) نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام والمواد في فئة صالحة للغاية ، (٢) النموذج الأولي النهائي لوسائط تعلم الرياضيات هو في شكل وسائط تعلم الرياضيات القائمة على كانفا مع موضوع الحساب الاجتماعي الفئة السابعة. تحتوي المنتجات المطورة على قائمة مقبلات ، وقائمة رئيسية ، وتعليمات للاستخدام ، وأهداف ومؤشرات التعلم ، وملفات تعريف المطورين ، واختيار المواد الفرعية ، والمواد ، ونماذج الأسئلة ، وأسئلة الممارسة. تتمثل الآثار المترتبة على وسائط تعلم الرياضيات المستندة إلى كانفا إلى ما يلي: (١) تسهيل تعلم الطلاب بشكل مستقل، (٢) أن تصبح نقطة جذب لعملية التعلم لأن عرض الوسائط جذاب، (٣) مواد تعليمية بديلة للمعلمين.

الكلمات المفتاحية: الحساب الاجتماعي ، كانفا ، وسائط تعلم الرياضيات.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan negara adalah investasi satu generasi untuk generasi berikutnya. Era Revolusi 4.0, kemajuan teknologi telah mengubah semua aspek kehidupan. Peningkatan kualitas pendidikan ini termasuk penerapan paradigma baru dalam pendidikan global dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran seumur hidup.¹ Tujuan pendidikan kegiatannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan potensial manusia.

Pencapaian tujuan pendidikan dan bersaing di pasar global, diperlukan sumber daya yang kuat. Komponen yang dibutuhkan seperti keterampilan berpikir kritis, sistematis, logika, kreatif, dan semangat kerja tim yang tinggi. Pendidikan matematika memungkinkan pengembangan cara berpikir seperti ini karena matematika memiliki struktur yang jelas dan pola pikir deduktif dan konsisten.² Beberapa tahun terakhir, guru telah melakukan banyak hal untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Guru telah melakukan ini dengan menggunakan kemajuan teknologi pendidikan, yang secara signifikan mengubah karakteristik siswa dan harapan siswa.³

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan, yang

¹Qomariyah, S., & Rejekiningsih, T. (2019). Edmodo in Blended Learning to Increase Language Learners' Understanding in Learning Grammar for Toefl. *International Journal of Educational Research Review*, 4(1), 82–87.

²Andi Musriani, M. (2018). Improving the Learning Result of the Integer Number Operation Using Card Model. *Journal of Education and Learning*, 8(1), 23–28.

³Kozikoğlu, İ. (2019). Analysis of the Studies Concerning Flipped Learning Model : A Comparative Meta-Synthesis Study. *International Journal of Instruction*, 12(1), 851–868.

mana pendidikan ini menjadi sarana untuk mencerdaskan. Proses menempuh pendidikan yang biasanya disebut sebagai menuntut ilmu ini tentunya sangat wajib bagi seorang muslim, dimana Allah Swt. akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu dalam QS. Yunus/10:05 disebutkan bahwa:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ٥

Terjemahnya:

“Dialah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya, dan Dialah yang menetapkan tempat-tempat orbitnya, agar kamu mengetahui bilangan tahun, dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan demikian itu melainkan dengan benar. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.”⁴

Allah Swt. mengumumkan tentang ciptaan-Nya dalam bentuk menunjukkan tanda-tanda kekuasaan-Nya dan keagungan kerajaan-Nya. Sesungguhnya Allah Swt. menjadikan cahaya yang memancar dari matahari sebagai sinar dan menjadikan cahaya bulan sebagai penerang. dan firman-Nya dalam ayat ini: وَقَدَرَهُ “Dan Allah menetapkannya.” Maknanya adalah bulan. سارة "Tempat-tempat bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan waktu." Maka dengan matahari, kamu mengetahui hari-hari dan dengan bulan, kamu mengetahui bilangan bulan-bulan dan tahun-tahun. مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ "Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan hak," yaitu, Allah tidak menciptakannya untuk kesenangan semata, melainkan dalam penciptaan itu terdapat hikmah yang besar dan bukti yang kuat, sebagaimana firman-Nya: بَيْنَهُمَا بَاطِلٌ ذَلِكَ ظَنُّ الَّذِينَ كَفَرُوا فَوَيْلٌ لِلَّذِينَ

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 279-280.

﴿كَفَرُوا مِنَ النَّارِ﴾ وَمَا خَلَقْنَا السَّمَاءَ وَالْأَرْضَ وَمَا كَفَرُوا مِنَ النَّارِ “Dan kami tidak menciptakan menciptakan langit dan bumi dan apa yang ada antara keduanya tanpa hikmah. Yang demikian itu adalah anggapan orang-orang kafir, celakalah orang-orang kafir itu karena mereka akan masuk Neraka.” (QS. Shaad: 27). Firman Allah: يُفَصِّلُ الْآيَاتِ "Allah menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya).” Artinya, Allah menjelaskan bukti-bukti dan dalil-dalil: لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ "Kepada orang-orang yang mengetahui."⁵

Matematika adalah ratunya ilmu dan sekaligus pelayannya, yang berarti bahwa matematika merupakan sumber dari segala disiplin ilmu dan merupakan kunci dari semua ilmu pengetahuan. Selain itu, matematika berfungsi untuk membantu ilmu pengetahuan tumbuh dan berkembang karena ia memenuhi persyaratan untuk pengembangan dan penggunaan ilmu pengetahuan.⁶ Menurut definisi tersebut, matematika adalah ilmu dasar, dan aspek terapi dan penalaran matematika sangat penting untuk kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia karena pentingnya matematika untuk semua bidang ilmu pengetahuan.

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics*, standar pembelajaran matematika harus diterapkan di sekolah dari jenjang pendidikan dasar hingga kelas XII untuk menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan berfikir, kemampuan penalaran matematis, pengetahuan dasar, dan keterampilan

⁵ Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman bin Ishaq Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*, cet: 10, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2017), 314-315.

⁶ Erman Suherman, dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

dasar yang bermanfaat. Standar pembelajaran ini mencakup standar isi dan proses.⁷ Standar proses meliputi pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran (*reasoning*), komunikasi (*communication*), penelusuran pola atau hubungan (*searching for patterns or connections*), dan kemampuan siswa untuk mencapai standar isi. Standar isi mencakup konsep-konsep materi yang harus dipelajari siswa, seperti bilangan dan operasinya, aljabar, geometri pengukuran, analisis data, dan peluang.

Penggunaan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan sesuai dengan materi pelajaran, pembelajaran matematika dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian siswa. Siswa merupakan makhluk psikologis dalam proses pembelajaran matematika.⁸ Pembelajaran matematika harus didasarkan pada karakteristik siswa dan matematika.

Imswatama dan Lukman berpendapat bahwa matematika adalah bidang yang sangat penting untuk dipelajari karena sebagai ilmu dasar dan diperlukan untuk mencapai kesuksesan berkualitas tinggi.⁹ Matematika diajarkan di semua sekolah, dari sekolah dasar hingga sekolah tinggi. Matematika adalah ilmu terapan

⁷Irjayanti Putri,Runtyani, (2018). *Upaya meningkatkan kemampuan komunikasi Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Matematika melalui pembelajaran Reciprocal Teaching*. SKRIPSI FMIPA UNY.

⁸Marpaung, Y; 2019, *Struktur Kognitif Dalam Pembentukan Konsep Algoritma Matematis*, Dimuat dalam kumpulan Makalah FMIPA IKIP Sanata Dharma Yogyakarta, Editor Y.Marpaung, Paul Suparno.

⁹Imswatama, A., & Lukman, H. S. (2018). The Effectiveness of Mathematics Teaching Material Based on Ethnomathematics. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 35–38.

yang digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari.¹⁰ Pembelajaran matematika perlu ditanamkan pada anak-anak sejak dini, terutama pada konsep perhitungan dasar.

Keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dan informasi dalam penggunaan media ditandai dengan kemampuan untuk membangun jaringan kerja yang harmonis dalam memvisualisasikan informasi, mengembangkan hubungan multikultural, dan bekerja sama di luar negeri. Menurut Amka, keterampilan ini akan memperkuat karakter spasial, kesadaran berbangsa dan bernegara dalam jaringan masyarakat lokal, regional, dan internasional.¹¹

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. Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam *smartphone* maupun komputer secara online yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, garafik, 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.¹²

¹⁰Khaleghpanah-noughabi, F., Behzadi, M., & Shahvarani, A. (2018). A Study of Dependence between Culture and Learning Mathematics. *Mathematics Education Trends and Research*, 2013, 1–6.

¹¹Amka. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

¹² Asminar Siregar, Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva.” *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No 2 (2021): 287. <https://doi.org/10.46018/.v4i1.874>.

Berdasarkan wawancara yang diadakan pada hari Senin, 27 Agustus 2023, ibu Bulkis, S.Pd, M.Pd, seorang guru matematika di SMP Negeri 1 Palopo, beliau menyatakan bahwa siswa tidak termotivasi untuk belajar matematika karena kelas didominasi oleh siswa yang pandai, sedangkan siswa yang berkemampuan rendah tampaknya tidak termotivasi dan cenderung bergantung pada siswa yang pandai. Penerapan metode ceramah dalam pembelajaran, guru menggunakan media yang membuat siswa bosan. Nilai ujian semester ganjil siswa kelas VII tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa SMPN 1 Palopo kurang baik. Nilai rata-rata ujian semester ganjil siswa SMPN 1 Palopo masih kurang optimal. Kurangnya berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar yang buruk dan ketidaktahuan dalam pembelajaran matematika.

Peningkatan kemampuan hasil belajar siswa, seperti memahami konsep, mendengarkan kembali jawaban yang diberikan, dan memahami konsep matematika dasar yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas, diperlukan inovasi. Salah satu materi yang dapat dibawa ke dunia nyata adalah Aritmatika Sosial yang mempelajari mengenai nilai suatu barang, harga penjualan dan pembelian, *persentase* untung dan rugi, dan sebagainya. Aritmatika sosial merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang penggunaannya sangat erat dengan permasalahan kompleks dalam kehidupan sosial sehingga perlu menunjukkan secara nyata kepada siswa akan kebermaknaan materi Aritmetika Sosial untuk dipelajari. Hal tersebut dikarenakan dengan kontekstual pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan

mengalami, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru ke siswa, sehingga hasil pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.¹³

Berdasarkan dari masalah tersebut, pengembangan media pembelajaran matematika ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu dalam menanggulangi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran matematika dengan judul penelitian "**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo**". Hal ini membuat siswa mampu termotivasi pada pembelajaran matematika baik di area sekolah maupun di area luar sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil validitas media pembelajaran matematika berbasis Canva materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?
2. Bagaimanakah *prototype* akhir dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil validitas media pembelajaran matematika berbasis

¹³ Sujina Arifin, "Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Melihat Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Semester Awal Pendidikan Matematika UIN Raden Fatah," *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA* 2, No.2 (2021): 144. <https://doi.org/10.46918/equals.v4i1.874>.

Canva materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

2. Untuk mengetahui *prototype* akhir dari pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva materi aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 1 Palopo.

D. Manfaat Pengembangan

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan dalam upaya menggunakan media Canva pada pembelajaran matematika.
 - b. Dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya atau sejenis.
2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru untuk menggunakan media Canva pada pembelajaran matematika.

- b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang hasil belajar siswa menggunakan media Canva pada pembelajaran matematika.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

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

1. Produk ini memuat materi pokok kurikulum merdeka dengan pokok bahasan aritmatika sosial untuk siswa SMP sederajat kelas VII.
2. Produk dibuat pada *website* Canva.
3. Produk dikembangkan menjadi sebuah *website* yang mudah diakses dengan menggunakan *link*.
4. Memuat latihan soal yang interaktif.
5. Produk dibuat dengan tampilan media interaktif dan menarik.
6. Terdapat suara *dubbing* yang dibuat pada *website* Capcut.
7. Produk ini diakses menggunakan jaringan pada komputer atau *smartphone*.
8. Hanya dapat diakses secara *online*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Media pembelajaran berbasis Canva ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran.
 - b. Media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam meningkatkan keterampilan proses pembelajaran.
 - c. Siswa dengan mudah mengakses media tersebut menggunakan *smartphone* sehingga bisa digunakan dimana saja.
 - d. Validator ahli dan dosen pembimbing memiliki keahlian dan pengetahuan dalam bidang media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Pengembangan ini hanya sampai pada tahap validitas.
 - b. Media pembelajaran ini dikembangkan terbatas hanya pada pokok bahasan aritmatika sosial.
 - c. Produk ini memerlukan jaringan internet agar dapat diakses.
 - d. Keterbatasan penginputan file audio yang hanya limit 50 file pada *website* Canva sehingga *dubbing* terbatas.
 - e. Slide akan berpindah ke tampilan yang berbeda ketika menekan selain tombol navigasinya.
 - f. *Background* tidak berjalan sepenuhnya karena keterbatasan durasi pemutaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Peneliti mendapatkan penelitian yang relevan dengan mencantumkan bahasan sebagai bahan referensi. Berikut ini merupakan penelitian yang dijadikan referensi pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian Ani Rohma dan Ummu Sholihah dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas VIII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Jenis penelitian adalah R&D dengan langkah-langkah ADDIE: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil presentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi Canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, sehingga layak digunakan untuk

mendukung terlaksananya pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh atau daring bagi siswa kelas VIII SMP/MTs.¹

2. Penelitian Asminar Siregar dkk dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi Canva yang pertama yaitu menganalisis karakteristik siswa dan media pembelajaran, yang kedua mendesain atau merancang terlebih dahulu media dan materi ketiga yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain keempat yaitu mengujicobakan media yang akan dikembangkan kepada siswa, yang terakhir yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV). Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan Canva dari dua validator mencapai skor rata-rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik/valid. Tingkat keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media (pre tes) dan sesudah menggunakan media (post tes) mencapai selisih/perbandingannya sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya diperoleh nilainya sebesar

¹ Ani Rohma dan Ummu Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas," *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, No.3 (2021): 292. <http://repo.uinsatu.ac.id/id/eprint/33303>.

0,32 dengan kategori baik/cukup efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.²

3. Penelitian Devika Amelia dengan judul dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang." Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar, yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan sehingga siswa mampu menguasai materi bangun datar dengan mudah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 80 Palembang. Data penelitian ini diperoleh dari angket validasi, angket respon siswa dan guru serta soal tes siswa. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi dari tim ahli yang berkualitas tampilan media dan penyajian materi secara keseluruhan memperoleh skor *persentase* 87,2% dengan kategori sangat valid. Angket kepraktisan skor *persentase* 85,1% dengan kategori sangat praktis. Hasil keefektifan keseluruh siswa memperoleh skor *persentase* 82,3% yang diperoleh dari soal siswa materi bangun datar dengan kategori sangat efektif. Berdasarkan hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi bangun datar kelas IV SD

² Asminar Siregar, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No.2 (2021): 286. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/78>.

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sudah memenuhi valid, praktis dan memiliki efektif.³

Tabel berikut menunjukkan persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan:

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Ani Rohma dan Ummu Sholihah	Asminar Siregar, dkk	Devika Amelia, dkk	Misra Khairat
2	Tahun Penelitian	2021	2021	2023	2025
3	Model Pengembangan	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>
4	<i>Software</i> pembangun Media	Canva	Canva	Canva	Canva
5	Materi	Bangun Ruang Limas	SPLDV	Bangun Datar	Aritmatika Sosial
6	Tingkat Subjek Penelitian	SMP	SMP	SD	SMP
7	Kegiatan Uji coba	Secara langsung	Secara langsung	Secara langsung	Secara Langsung

³ Devika Amelia, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 80 Palembang," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, No.3 (2023): 797. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1356>.

B. Landasan Teori

1. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE merupakan salah satu model pengembangan produk pembelajaran yang akan dikembangkan. ADDIE diasumsikan sebagai model pengembangan yang konseptual dan fokus pada landasan teoritis model pembelajaran. Model ini didesain secara sistematis dan mencakup beberapa susunan kegiatan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.⁴ Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:⁵

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum merupakan tindakan yang akan dilaksanakan. Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui wawancara dengan salah satu guru matematika. Analisis kurikulum dilakukan dengan menyelidiki dokumen kurikulum dan perangkat pembelajaran yang ada. Hasil dari kedua analisis tersebut kemudian digabungkan untuk merumuskan penyelesaian yang sesuai.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah memperoleh hasil analisis dan merumuskan penyelesaian berupa pengembangan produk, maka perlu dilanjutkan ke tahap desain. Proses desain

⁴ Made Giri Pawana, dkk, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model Addie pada Materi Pemrograman *Web* Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja," *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 4 (2015): 5–6, http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/viewFile/1293/995.

⁵ Sumardin Raupu, dkk, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1818, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>.

meliputi mempersiapkan sketsa produk yang akan dikembangkan dan membuat angket validasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan penyusunan produk sesuai sketsa yang telah didesain dan diuji validitas produk hingga dinyatakan valid.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk dinyatakan valid, maka produk tersebut akan diterapkan produk kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan terhadap produk yang telah dirancang dan dikembangkan. Tanggapan awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan memberikan pertanyaan berupa angket responden terkait dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan ini dilakukan merujuk kepada desain produk yang telah dibuat.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bukanlah tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Namun, tahap ini diintegrasikan ke dalam tahapan lain pada model ADDIE. Tahap evaluasi melibatkan penilaian produk berdasarkan hasil analisis, sketsa produk, dan uji validitas produk hingga memperoleh produk yang dinyatakan valid.

Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Proses pengembangan ADDIE bersifat interaktif, artinya hasil evaluasi setiap tahapan dapat mengarahkan pengembangan pembelajaran ke tahap berikutnya. Hasil akhir dari suatu tahapan merupakan produk awal bagi tahapan berikutnya.

Model pengembangan ADDIE menunjukkan sejumlah keunggulan dan kelemahan. Keunggulan model ADDIE terdapat pada tahap implementasi yang dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh, sementara kelemahannya terdapat pada tahap perancangan atau desain karena model ADDIE tidak menguraikan mengenai cara membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis. Analisis dan perencanaan harus dilakukan dengan teliti untuk mencapai hasil prioritas dari keseluruhan proses pengembangan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”.⁶ Media pembelajaran merupakan penyaluran informasi mengenai pengajaran yang berkaitan dengan informasi materi, soal, kuis, dan video rekaman pembelajaran yang dikendalikan oleh komputer digunakan oleh peserta didik tentunya berbasis android yang tentunya membuat respon peserta didik menjadi meningkat karena menyajikan video dan suara.⁷

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)*

⁶ Nisaul Himiah, ‘Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengetahui Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung’, *Journal of Teaching in Elementary Education* 5, No. 2 (2021): 155, <https://doi.org/10.30587/jtiee.v5i2.3540>.

⁷ Nur Rahmah, dkk, ”Development of GES-MathLearning Media Based on Android Using Articulate Storyline on The Subject of Two-Variable Linear Equation System (TVLES) of State Junior High School,” *Alauddin Journal of Mathematics Education (AJME)* 3, No. 1 (2021): 41, <https://doi.org/10.24252/ajme.v3i1.21184>.

mendefinisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.⁸

Beberapa pengertian dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:⁹

- 1) Media pembelajaran digunakan sebagai sarana interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu merupakan isi atau kandungan pesan yang terdapat di dalam perangkat keras dan isi tersebut ingin disampaikan dalam proses belajar mengajar kepada siswa baik pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.
- 3) Media memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai perangkat keras (*hardware*), yaitu merupakan suatu benda yang dapat diraba, dilihat serta didengar oleh panca indera.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berada di sekitar lingkungan, dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dengan mudah kepada siswa atau segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian dalam memahami materi.

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 2 edition (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 4.

⁹ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, 1 edition (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 10.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata serta diciptakan oleh guru.¹⁰ Dengan bantuan media pembelajaran siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar. Beberapa fungsi media pembelajaran antara lain:¹¹

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara pengajaran dan dapat lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran dapat lebih mudah dipahami siswa karena bahan pengajaran yang digunakan lebih memperjelas maknanya.
- 5) Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat belajar karena media pembelajaran memuat materi yang menyenangkan untuk dipelajari, dapat dibuat interaksi interaktif antara siswa dan media dengan memanfaatkan fasilitas yang ada dalam media pembelajaran.

¹⁰ Nunuk Suryani., Achmad Setiawan., dan Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Edisi 1 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 9.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi 1 (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), 25.

- 6) Siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran karena metode yang digunakan guru lebih bervariasi.
- 7) Lebih banyak kegiatan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa seperti melakukan, mengamati, memerankan, mendemonstrasikan dan lain-lain selain mendengarkan penjelasan dari guru.
- 8) Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- 9) Membantu siswa untuk belajar mandiri sesuai bakat serta kemampuan belajarnya.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ciri utama dari media terbagi menjadi 3 unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi 3 yaitu gambar, garis dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.

Terdapat 8 (delapan) klasifikasi media yaitu:¹²

- 1) Media visual adalah semua media yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata.
- 2) Media visual gerak adalah media yang dapat menampilkan gambar yang dapat bergerak, seperti film bisu.
- 3) Media visual diam adalah media perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar dalam bentuk cetak, contohnya foto, buku, majalah, surat kabar, dan barang hasil cetakan lain.

¹² Umi Fariyah, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Lintas Nalar, 2021), 14.

- 4) Media cetak adalah media yang digunakan dalam penyampaian informasi atau materi dan dicetak di kertas atau sejenisnya.
- 5) Media audio adalah media yang hanya dapat diterima melalui indera pendengaran, contohnya radio dan telepon.
- 6) Media audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti video, televisi dan komputer.
- 7) Media audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti televisi diam, *slide* dan suara, buku dan suara.
- 8) Media audio visual semi gerak, yaitu media yang memiliki kemampuan hanya menampilkan gambar disertai dengan gerakan secara linier. Jadi, tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh. Media ini khusus pada kemampuan panca indera siswa dalam memahami atau berimajinasi dari apa yang ditampilkan oleh guru.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran

Kelebihan pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:¹³

- 1) Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 2) Dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- 3) Memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang lebih mudah dan cepat
- 4) Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

Sedangkan adapun kelemahan pembelajaran berbasis media pembelajaran

¹³ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Edisi 1 (PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

antara lain:¹⁴

- (a) Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.
- (b) Informasi atau materi yang panjang mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

3. Pembelajaran Matematika

Salah satu komponen psikologis yang penting untuk belajar adalah kemampuan siswa untuk memahami konsep, yang dianggap sebagai cara pikiran mereka berfungsi dalam hubungannya dengan apa yang mereka pelajari, sehingga penguasaan materi pelajaran menjadi lebih mudah dan efektif.

Kemampuan siswa untuk memahami konsep, situasi, dan fakta yang mereka ketahui disebut kemampuan pemahaman. Menurut Destiniar, konsep adalah konsep abstrak yang memungkinkan kita untuk mengklasifikasikan atau mengelompokkan objek atau peristiwa.¹⁵ Pemahaman konsep sangat penting karena penguasaan konsep akan membantu siswa belajar matematika.

Apabila yang dipelajari disusun dalam pola yang berstruktur, kemampuan untuk memahami konsep dan struktur suatu topik membantu siswa memahami topik secara menyeluruh. Selain itu, kemampuan untuk memahami konsep dan struktur suatu topik membantu siswa mengingat topik tersebut.

¹⁴ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Edisi 1 (PT. Bumi Aksara, 2013), 2.

¹⁵Destiniar. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Adobe Flash Player Matematis Siswa Kelas Vii Smp Pgri 11 Palembang. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 277–282.

Menurut Zane, hasil belajar didefinisikan sebagai pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan siswa tahu, mengerti, dan dapat melakukan setelah masa belajar berakhir.¹⁶ Zargar menyatakan bahwa hasil belajar adalah sikap, pengetahuan, atau keterampilan yang dipelajari di sekolah, biasanya diukur melalui tes atau tanda yang diberikan oleh guru. Menurut pendapat lain, Mohsenyang mengatakan bahwa hasil belajar diharapkan mengembangkan perilaku, sikap, dan kognitif siswa selama interaksi dengan kegiatan belajar.¹⁷ Joyce mengatakan model pembelajaran adalah pola atau rencana yang digunakan untuk membuat kurikulum, mengatur bahan untuk siswa, dan memberi instruksi kepada guru dalam lingkungan kelas atau lingkungan lainnya.¹⁸

Setiap model pembelajaran memiliki struktur prosedur yang sistematis, dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka. Salah satu karakteristik model pembelajaran adalah:

- a. Rasional teoretik logis yang disusun oleh pengembangnya
- b. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar
- c. Langkah-langkah pembelajaran
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

¹⁶Zane, T. (2015). Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System, International Journal for Cross- Disciplinary Subjects in Education. *Students' Motivation and Learning Outcomes*, 5(4), 2625–2630.

¹⁷ Mohsen Keshavarz. (2016). Measuring Course Learning Outcomes. *Journal of Learning Design*, 4(4), 2.

¹⁸Joyce, Bruce, Weil, Marsha dan Calhoun, Emily. (2009). *Models of Teaching*, Alihbahasa: Achmad Fawaid dan Ateila Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Banyak mata pelajaran lain, seperti fisika, kimia, biologi, ekonomi, dan ilmu pengetahuan lainnya, bergantung pada matematika. Banyak siswa mengalami kesulitan dengan matematika. Mereka percaya bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit yang membutuhkan kecerdasan dan pemikiran yang keras. Siswa kehilangan motivasi untuk belajar karena keyakinan ini. Mereka cenderung pasif karena tidak mau mencoba dan lebih suka mengatakan mereka tidak bisa sebelum mencoba mengerjakan soal yang diberikan guru. Sifat objek matematika yang abstrak mungkin merupakan salah satu penyebabnya. Bisa jadi sifat ini membuat matematika sulit dipahami.

Dibandingkan dengan bidang ilmu lainnya, matematika memiliki ciri tertentu. Matematika menekankan proses deduktif yang membutuhkan penalaran aksiomatik dan logis. Matematika secara etimologis berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui logika. Dalam situasi ini, matematika berkonsentrasi pada dunia rasio. Dalam kamus matematika James dan James, matematika didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari logika tentang bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang berhubungan satu sama lain dalam jumlah yang besar. Matematika terbagi menjadi tiga bidang: jabar, analisis, dan geometri. Matematika adalah ilmu tentang logika yang meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan representasi bentuk objek, dan diperoleh melalui penalaran untuk membantu manusia memahami dan menguasai masalah ekonomi, sosial, dan alam. Namun, matematika bukanlah pengetahuan yang sempurna secara eksklusif.

Penting bagi siswa untuk memperoleh kemampuan matematika karena, menurut UNESCO, empat pilar utama pendidikan di abad 21 adalah "*learning to*

know, learning to do, learning to be, dan learning to live together".¹⁹ Namun, faktanya adalah bahwa sebagian besar siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan. Unesco juga percaya bahwa materinya terkesan sulit dan abstrak untuk dipahami. Hal inilah yang mungkin bertanggung jawab atas masalah belajar.

4. Canva

a. Pengertian Canva

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam *template* desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari dan Mudinillah Canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran.²⁰ Terdapat berbagai macam fitur *template* yang menarik bisa digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta tampilan media pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

Canva dapat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, selain itu juga bisa mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang didesain

¹⁹ Amka. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

²⁰ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2 Februari 2022): 110, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

menggunakan Canva ini dapat menarik perhatian juga minat belajar siswa untuk belajar dengan penyajian materi yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Adapun kelebihan dari pada penggunaan aplikasi Canva sebagai aplikasi yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:²¹

- 1) Memiliki varian *template* desain grafis yang menarik
- 2) Adanya *template* yang disediakan sehingga dapat menghemat waktu dalam pembuatannya
- 3) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran
- 4) Mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan *smartphone* ataupun komputer.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi Canva yaitu harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam *smartphone* ataupun komputer maka aplikasi Canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.²²

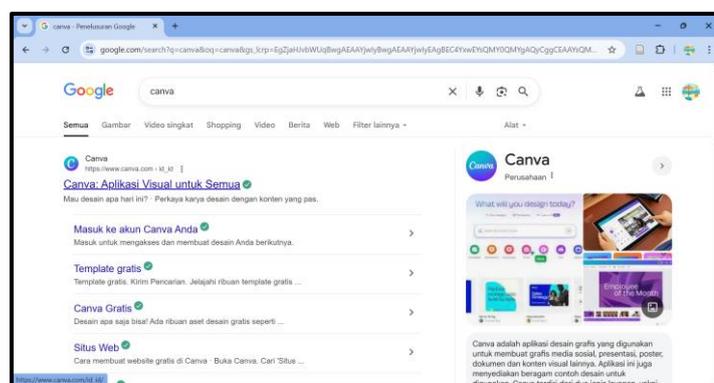
²¹ Rizki Raaihani, "Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) Pada Matri Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" (diploma, FKIP UNPAS, 2021), 13, <https://doi.org/10.16.%20BAB%20V.pdf>.

²² Merrisa Monoarfa dan Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," t.t.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Canva

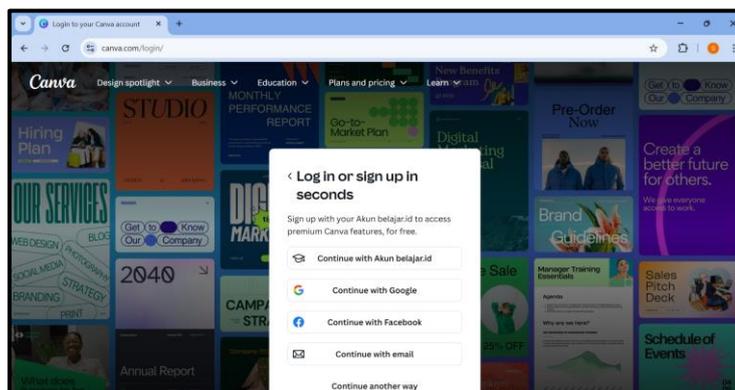
Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan *smartphone* ataupun menggunakan komputer yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:²³

1. Mengunduh melalui aplikasi *Playstore* untuk pengguna *smartphone* atau membuka canva melalui *website* resmi Canva yaitu, <https://www.canva.com/id> untuk pengguna komputer.



Gambar 2. 1 Penelusuran *Website* Canva

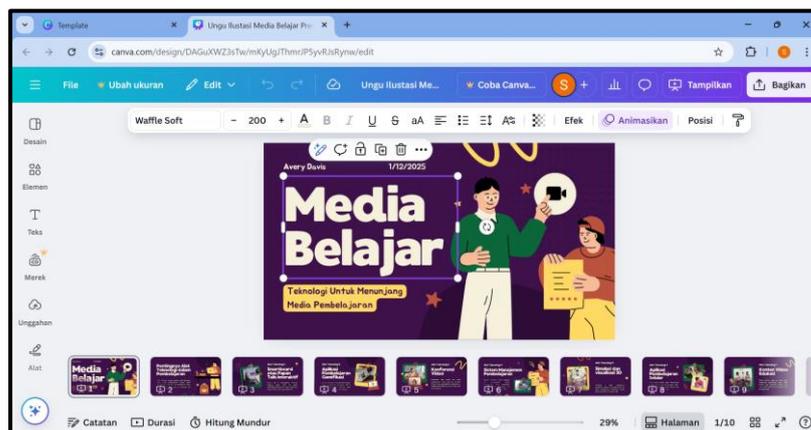
2. Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun Facebook, Google, atau Gmail.



Gambar 2. 2 Registrasi Akun Canva

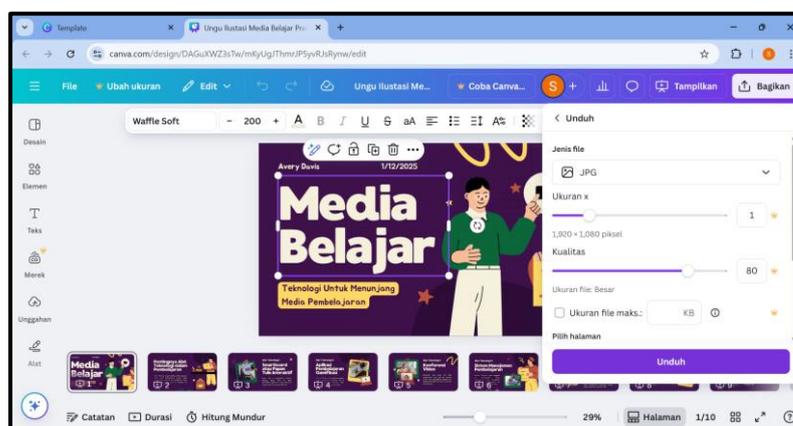
²³ Garis Pelangi, (2020), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No. 2, Desember 2020

- Membuat desain melalui canva, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan *template*, guru dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, *font*, atau gambar sesuai dengan kebutuhan, serta terdapat berbagai macam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.



Gambar 2. 3 Pengeditan *Project Canva*

- Setelah desain selesai, langkah terakhir yaitu menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup menekan tanda berbentuk panah ke atas yang berada di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau file penyimpanan.



Gambar 2. 4 Pengunduhan *Project Canva*

5. Aritmatika Sosial

Aritmatika merupakan ilmu hitung yang membahas terkait sifat-sifat bilangan dan dasar pengerjaan seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.²⁴ Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sosial berkaitan dengan kemasyarakatan. Aritmatika sosial merupakan bagian dari matematika yang membahas perhitungan keuangan dalam konteks perdagangan dan kehidupan sehari-hari, seperti untung-rugi, diskon, bunga, dan pajak yang membantu dalam memahami dan menyelesaikan masalah keuangan yang muncul dalam transaksi jual beli, perhitungan bunga bank, dan berbagai situasi lainnya.²⁵ Materi yang dibahas yaitu jual, beli, untung, rugi, pajak, rabat, bruto, netto dan tara.

Berdasarkan paparan di atas, bisa disimpulkan bahwa aritmatika sosial merupakan materi matematika yang diajarkan pada kelas VII SMP sederajat yang membahas terkait aktivitas masyarakat dalam kehidupan sehari-hari seperti untung dan rugi pada kegiatan jual beli dan lain sebagainya. Berikut ini merupakan materi aritmatika sosial.

a. Harga Jual dan Beli

Harga jual merupakan harga barang yang ditetapkan oleh penjual kepada pembeli. Adapun harga beli merupakan harga barang dari produsen. Proses

²⁴ Oki Risandika, "Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Aritmatika sosial di Kelas VII A SMP Negeri 3 Semin Pada Tahun ajaran 2016/2017" (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2018), 17

²⁵ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 70.

transaksi terdapat keuntungan (laba) maupun kerugian berdasarkan selisih dari harga penjualan dan pembelian.²⁶

b. Keuntungan dan Kerugian

2) Keuntungan (Laba)

Keuntungan (Laba) merupakan selisih antara harga penjualan dan harga pembelian jika harga penjualan lebih besar dari harga pembelian. Adapun rumus untuk menentukan keuntungan sebagai berikut.²⁷

$$\text{Keuntungan} = \text{Harga Penjualan} - \text{Harga Pembelian}$$

3) Kerugian

Kerugian merupakan selisih antara harga penjualan dan harga pembelian jika harga penjualan lebih kecil dari harga pembelian. Adapun rumus untuk menentukan kerugian sebagai berikut.²⁸

$$\text{Kerugian} = \text{Harga Pembelian} - \text{Harga Penjualan}$$

4) *Persentase* Laba dan Rugi

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui *persentase* dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Adapun rumus untuk menentukan *persentase* kerugian sebagai berikut.²⁹

²⁶ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 71.

²⁷ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 72.

²⁸ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 72.

²⁹ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 73.

$$\text{Persentase Keuntungan} = \frac{\text{Keuntungan}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$$

Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui *persentase* kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan. Adapun rumus untuk menentukan kerugian sebagai berikut.³⁰

$$\text{Persentase Kerugian} = \frac{\text{Kerugian}}{\text{Harga Beli}} \times 100\%$$

c. Rabat, Bruto, Netto, dan Tara

1) Rabat (Diskon)

Rabat (Diskon) adalah potongan harga penjualan suatu barang pada saat transaksi. Harga bersih merupakan harga setelah dipotong diskon, sedangkan harga kotor merupakan harga sebelum dipotong diskon. Adapun rumus perhitungan diskon sebagai berikut.³¹

$$\text{Diskon} = \% \text{ Diskon} \times \text{Harga Kotor}$$

Dimana,

$$\text{Harga Bersih} = \text{Harga Kotor} - \text{Diskon}$$

2) Bruto (Berat Kotor)

Bruto merupakan berat barang disertai dengan berat kemasannya. Adapun rumus perhitungan bruto sebagai berikut.³²

³⁰ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 73.

³¹ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 74.

³² As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 75.

$$\text{Bruto} = \text{Netto} + \text{Tara}$$

3) Tara (Berat Kemasan)

Tara merupakan berat pembungkus atau kemasan dari suatu barang. Adapun rumus perhitungan netto sebagai berikut.³³

$$\text{Tara} = \text{Bruto} - \text{Netto}$$

4) Netto (Berat Bersih)

Netto merupakan berat barang tanpa disertai dengan pembungkus atau kemasan suatu barang. Biasanya netto disebut dengan berat bersih. Adapun rumus perhitungan netto sebagai berikut.³⁴

$$\text{Netto} = \text{Bruto} - \text{Tara}$$

d. Bunga tunggal dan pajak

1) Bunga Tunggal

Bunga tunggal merupakan bunga yang dihitung dari modal asal (pokok simpanan atau pokok pinjaman). Adapun suku bunga merupakan rasio antara bunga dengan modal untuk satuan waktu tertentu, seperti harian, bulanan, ataupun tahunan. Adapun rumus untuk menentukan besaran bunga sebagai berikut.³⁵

a) Bunga Harian

$$B_n = \frac{n}{360} \times \frac{b}{100} \times M$$

³³ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 75.

³⁴ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 76.

³⁵ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 78.

b) Bunga Bulanan

$$B_n = \frac{n}{12} \times \frac{b}{100} \times M$$

c) Bunga Tahunan

$$B_n = n \times \frac{b}{100} \times M$$

Keterangan:

B_n = Bunga Selama n Jangka Waktu

n = Jangka Waktu (Tahunan)

b = *Persentase* Suku Bunga

M = Modal Awal

2) Pajak

Pajak merupakan iuran wajib masyarakat terhadap negara yang dilandasi oleh undang-undang dengan tidak membalas jasa secara langsung yang dipakai guna membiayai pengeluaran umum serta bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pajak terdiri dari 2, yaitu PPh (Pajak Penghasilan) dan PPN (Pajak Pernambahan Nilai). Pajak Pertambahan Nilai (PPN) merupakan pajak yang dibayarkan oleh pembeli atas transaksi jual beli Barang Kena Pajak (BKP) dan/atau Jasa Kena Pajak (JKP) dan disetorkan ke kas negara oleh Pengusaha Kena Pajak (PKP) penjual. Sedangkan PPh (Pajak Penghasilan) merupakan pemotongan pajak atas penghasilan sehubungan dengan pekerjaan, jasa, atau kegiatan dengan nama dan dalam bentuk apa pun yang diterima atau

diperoleh. Adapun cara menghitung pajak baik PPh dan PPN tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut.³⁶

a) PPh (Pajak Penghasilan)

$$\text{PPh} = \% \text{PPh} \times \text{Penghasilan Kotor}$$

Sehingga,

$$\text{Penghasilan Bersih} = \text{Penghasilan Kotor} - \text{PPh}$$

b) PPN (Pajak Pernambahan Nilai)

$$\text{PPN} = \% \text{PPN} \times \text{Harga Awal Barang}$$

Sehingga,

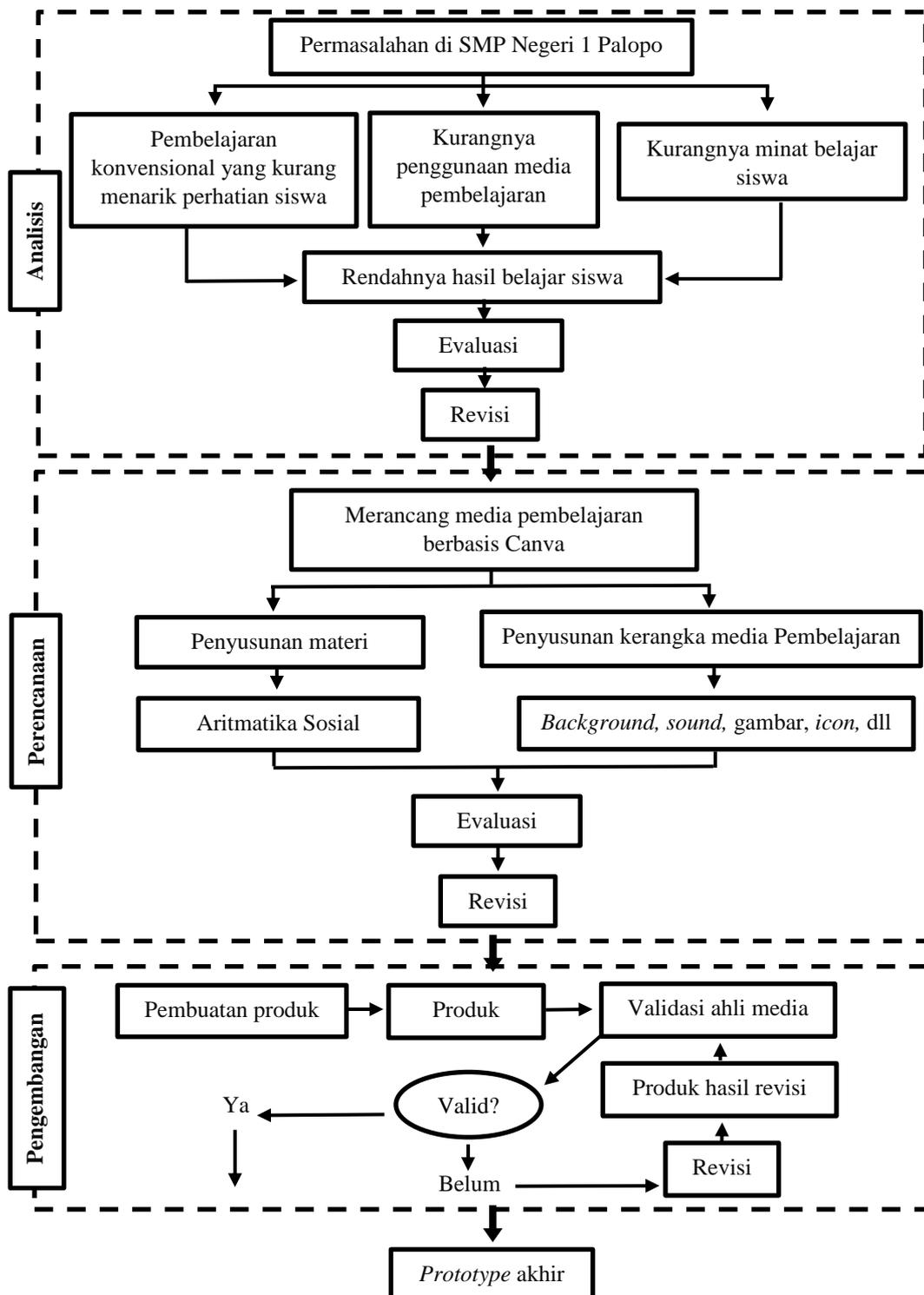
$$\text{Harga Jual Barang} = \text{Harga Awal Barang} + \text{PPN}$$

C. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi aritmatika sosial untuk siswa SMP kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*).

Berikut ini langkah-langkah proses penelitian pada bagan kerangka pikir pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva:

³⁶ As'ari dkk, Matematika SMP Kelas VII Semester 2, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 78.



Gambar 2. 5 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), tetapi hanya sampai pada tahapan *Development* (Pengembangan) dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran matematika berbasis Canva yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Palopo yang berlokasi di Jl. Andi Pangerang No.2, Luminda, Kec. Wara Utara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 sesuai dengan materi yang diberikan di sekolah.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Adapun objek penelitian yang diberikan adalah media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi aritmatika sosial.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang diaplikasikan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE berdasarkan kebutuhan peneliti.

Prosedur penelitian ini hanya terdiri dari tiga tahap pengembangan, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap penyusunan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*).

Berikut ini deskripsi dari tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan proses awal yang dilakukan peneliti agar mengetahui apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, kelayakan, dan syarat-syarat pengembangan. Adapun langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntunan kurikulum yang berlaku. Setelah itu peneliti mengkaji Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

b. Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi yang relevan untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan faktor permasalahan yang disimpulkan dari wawancara bersama guru. Setelah itu peneliti menganalisis komponen-komponen media yang relevan dengan sub materi yang diterapkan.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik, kemampuan, dan preferensi siswa yang berbeda untuk belajar. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana siswa memproses informasi, cara siswa berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran, dan apa yang mereka butuhkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Tahap Penyusunan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat sketsa media yang akan dikembangkan. Tindakan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Peneliti mengidentifikasi karakteristik materi sesuai dengan media. Tujuannya memudahkan perolehan keterampilan belajar siswa sehingga pemilihan bahan ajar dapat memperoleh proses pembelajaran yang optimal. Hal ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik

b. Pemilihan Format

Peneliti memilih format desain dari materi dan sumber yang akan dikembangkan. Format desain meliputi suara, gambar, dan komponen desain lainnya. Selain itu, beberapa menu yang terdapat pada media pembelajaran dipersiapkan seperti materi, latihan soal, dan sebagainya.

c. Rancangan Awal

Rancangan awal adalah rancangan seluruh media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Rancangan awal biasa disebut dengan sketsa. Peneliti membuat produk awal (*prototype* awal) dalam tahapan ini.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah didesain kemudian dikembangkan melalui *software* Canva. Setelah itu dilakukan uji validasi oleh validator yang ahli dalam bidangnya. Media yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan para ahli agar menghasilkan produk yang valid.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah, observasi, wawancara, dan validasi produk.

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi dengan cara wawancara terbuka dengan guru di sekolah. Adapun beberapa pertanyaan yang terdapat pada pedoman wawancara yaitu kurikulum yang diterapkan di sekolah, faktor kesulitan belajar siswa, materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa, dan sarana prasarana.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian secara langsung. Observasi terbuka merupakan jenis observasi yang digunakan oleh peneliti, memuat hal-hal yang akan diamati oleh

peneliti seperti media pembelajaran yang diterapkan di kelas atau sekolah, materi yang digunakan, dan ketersediaan multimedia interaktif.

3. Validasi Produk

Validasi produk merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data terkait kelayakan dan kualitas suatu produk yang akan dikembangkan. Lembar validasi produk merupakan lembar validasi yang akan diisi oleh 2 validator.

Adapun instrumen penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar validasi produk.

1. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data mengenai kurikulum yang diterapkan di sekolah, faktor kesulitan belajar siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, materi pembelajaran, penerapan pendekatan pembelajaran, dan peran guru dalam pembelajaran. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum yang diterapkan	1.1 Kurikulum yang diterapkan sekarang
		1.2 Pelaksanaan kurikulum pada pembelajaran matematika
2	Faktor kesulitan belajar	2.1 Kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika
		2.2 Respon siswa pada proses pembelajaran
		2.3 Suasana proses pembelajaran di sekolah dan ruang kelas
3	Materi pembelajaran	3.1 Ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru
		3.2 Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam proses pembelajaran matematika

Tabel 3. 1. Lanjutan

4	Sarana dan Prasarana	4.1	Ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran
---	----------------------	-----	--

2. Lembar Observasi

Adapun kisi-kisi lembar observasi ketersediaan bahan ajar dan media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Ketersediaan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar

No	Aspek	Indikator	
1	Jenis-jenis media pembelajaran di kelas/sekolah	1.1	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah
		1.2	Ketersediaan fasilitas TIK
		1.3	Ketersediaan media pembelajaran tentang aritmatika sosial
2	Bahan ajar	2.1	Ketersediaan dan penggunaan bahan ajar pada pembelajaran aritmatika sosial
3	Multimedia interaktif	3.1	Ketersediaan multimedia interaktif tentang aritmatika sosial

3. Lembar Validasi Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva ini diperlukan 2 validator untuk mengevaluasi 2 aspek pengembangan media pembelajaran yaitu aspek media dan materi. Adapun kisi-kisi lembar validasi produk dapat dilihat pada tabel berikut:¹

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator
Aspek tampilan	Kejelasan teks atau tulisan Akurasi pemilihan dan kombinasi warna Konsistensi penempatan tombol Pemberian animasi Akurasi warna teks dengan latar belakang Tampilan layer Ketepatan penggunaan jenis huruf

¹ Ramadani Elia Maryam, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint ISpring pada Materi Teori Kinetik Gas," *Jurnal Eduscience (JES)* 9, No. 1 (2022): 249-251, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2594>.

Tabel 3. 3. Lanjutan

Aspek desain	Ketepatan penggunaan ukuran huruf Ketepatan visualisasi dengan perkembangan siswa Gambar yang disajikan mudah dipahami Daya dukung music pengiring Suara terdengar jelas dan jernih Komunikatif Sederhana dan memikat
--------------	---

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator
Aspek pembelajaran	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi Perluasan indikator Ketepatan indikator terhadap materi Ketepatan tingkat kesukaran dengan perkembangan kognitif siswa Sistematika penyampaian materi
Aspek isi	Keakuratan materi dilihat dari segi keilmuan Kejelasan topik pembelajaran Kejelasan uraian materi Kejelasan contoh soal Keakuratan kunci jawaban contoh soal yang diberikan Kejelasan penggunaan istilah Kejelasan penggunaan Bahasa Konsisten penggunaan istilah
Aspek bahasa	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional Keterbatasan pesan Ketepatan kaidah Bahasa Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan proses menganalisis data. Tujuan analisis data untuk melihat kelayakan dan respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Masukan yang diberikan pada validasi produk kemudian dilakukan revisi untuk mendukung proses pengembangan produk. Hasil analisis kualitatif ini kemudian akan berbentuk penjabaran dan deskripsi penggambaran produk yang akan dikombinasikan dengan analisis kuantitatif mengenai hasil validitas produk.

2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

a. Analisis Validitas Instrumen Penelitian

Analisis instrumen penelitian digunakan untuk melihat kelayakan instrumen sebelum digunakan. Pada proses ini, validator mendapatkan lembar validasi untuk setiap instrumen yang harus diisi dengan tanda *checklist* pada skala *likert* 1-4.

Tabel 3. 5 Skala *Likert*²

Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Kurang Layak	1

Skor penilaian keseluruhan yang dihasilkan kemudian menentukan *persentase* kelayakan instrumen penelitian dengan menggunakan rumus:³

² Sumardin Raupu, dkk, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1822, <https://doi.org/10.24127/aipm.v11i3.5664>.

³ Taqwa, dkk, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1514, [10.35445/alishlah.v14i1.1323](https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1323).

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun nilai kategori skala validitas instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Skala Validitas Instrumen Penelitian⁴

Skala Kelayakan	Kriteria
81 – 100%	Sangat Valid (SV)
61 – 80%	Valid (V)
41 – 60%	Cukup Valid (CV)
21 – 40%	Kurang Valid (KV)
0 – 20%	Tidak Valid (TV)

b. Analisis Validasi Produk

Analisis validasi produk digunakan untuk melihat validitas produk yang dikembangkan. Pada proses ini, validator mengisi lembar validasi produk dengan cara memberikan tanda *checklist* pada skala *likert* 1-4.

Tabel 3. 7 Skala *Likert*⁵

Kategori	Skor
Sangat Layak	4
Layak	3
Cukup Layak	2
Kurang Layak	1

Skor penilaian keseluruhan yang dihasilkan kemudian menentukan *persentase* kelayakan produk dengan menggunakan rumus:⁶

⁴ Taqwa, dkk, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1514, 10.35445/alishlah.v14i1.1323.

⁵ Sumardin Raupu, dkk, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1822, <https://doi.org/10.24127/aipm.v11i3.5664>.

⁶ Taqwa, Sumardin Raupu, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1514, 10.35445/alishlah.v14i1.1323.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per Item}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Adapun nilai kategori skala validitas produk adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Skala Validitas Produk⁷

Skala Kelayakan	Kriteria
81 – 100%	Sangat Valid (SV)
61 – 80%	Valid (V)
41 – 60%	Cukup Valid (CV)
21 – 40%	Kurang Valid (KV)
0 – 20%	Tidak Valid (TV)

⁷ Sumardin Raupu, dkk, “Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education,” *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1514, 10.35445/alishlah.v14i1.1323.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini dipaparkan hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi aritmatika sosial untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Palopo. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran matematika pada tingkat SMP/MTs yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer.

1. Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

Sebelum produk digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validasi produk oleh validator ahli media dan materi. Berikut ini merupakan nama validator produk berdasarkan bidang ahlinya.

Tabel 4. 1 Nama Validator Produk

No	Nama	Validator	Pekerjaan
1	Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.	Ahli Materi	Dosen UIN Palopo
2	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	Ahli Media	Dosen UIN Palopo

Angket validitas produk terlebih dahulu dilakukan uji validasi sebelum digunakan oleh validator. Berikut ini merupakan hasil validasi angket validitas produk ahli media dan ahli materi yang telah divalidasi oleh validator.

a. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian	4	4	8	100	Sangat

Tabel 4. 2. Lanjutan

	pernyataan/pertanyaan dengan indikator					Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	8	100	Sangat Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	4	8	100	Sangat Valid
	Rata-rata				100	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa hasil validasi angket validitas produk ahli media oleh validator diperoleh rata-rata *persentase* sebesar 100% dengan kategori sangat valid, sehingga angket validitas produk ahli media yang dibuat sudah layak digunakan.

b. Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Validator		Skor Max	Rata-rata %	Kategori
		I	II			
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator	4	4	8	100	Sangat Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	8	100	Sangat Valid
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif	4	4	8	100	Sangat Valid
	Rata-rata				100	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa hasil validasi angket validitas produk ahli materi oleh validator diperoleh rata-rata *persentase* sebesar 100% dengan kategori sangat valid, sehingga angket validitas produk ahli materi yang dibuat sudah layak digunakan.

a. Analisis Kualitatif

Media yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan para ahli agar menghasilkan produk yang valid. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

1) Revisi hasil validasi media pembelajaran

Media yang telah divalidasi kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli yang diberikan pada tahap validasi. Adapun saran yang diterima dari validator ahli media dan validator ahli materi.

a) Revisi ahli media

Berdasarkan validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan masukan atau saran terkait media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Saran Perbaikan Ahli Media

No	Validator	Saran Perbaikan
1	Aishiyah Saputri Laswi, S.Pd., M.Pd.	1. Tambahkan animasi pada objek seperti wajah kartun bergerak saat berbicara 2. Turunkan <i>volume backsound</i> agar suara <i>dubbing</i> terdengar dengan jelas

Masukan atau saran dari validator ahli media tersebut, peneliti kemudian melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut tampilan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi.

(1) Saran Perbaikan Penambahan Animasi Objek

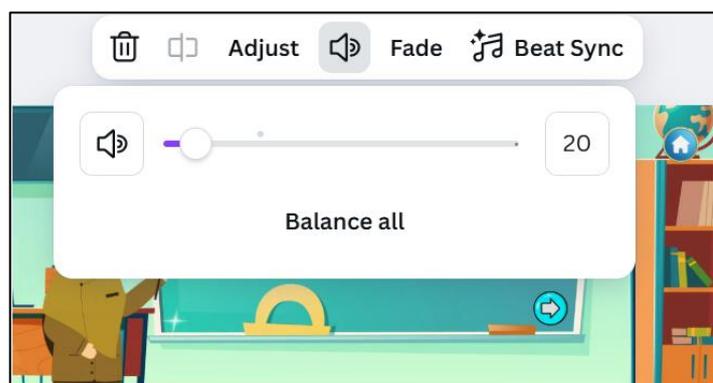


Gambar 4. 1 Tampilan Slide Sebelum Penambahan Animasi Objek

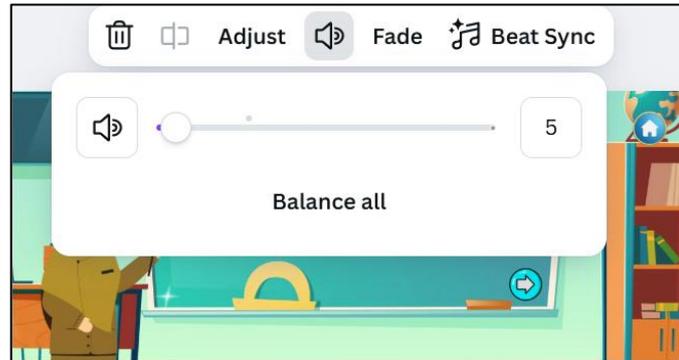


Gambar 4. 2 Tampilan Slide Setelah Penambahan Animasi Objek

(2) Saran Perbaikan Penurunan Volume Backsound



Gambar 4. 3 Tampilan Slide Sebelum Penurunan Volume Backsound



Gambar 4. 4 Tampilan *Slide* Sesudah Penurunan *Volume Backsound*

b) Revisi ahli materi

Berdasarkan validasi dari ahli materi, peneliti mendapatkan masukan atau saran terkait media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Ahli Materi

No	Validator	Saran Perbaikan
1	Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd.	Ubah model contoh soal menjadi soal jawab dialog

Masukan atau saran dari validator ahli media tersebut, peneliti kemudian melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut tampilan media pembelajaran sebelum dan setelah revisi.

(1) Saran Perbaikan Perubahan Model Contoh Soal



Gambar 4. 5 Tampilan *Slide* Sebelum Perubahan Model Contoh Soal



Gambar 4. 6 Tampilan *Slide* Setelah Perubahan Model Contoh Soal

b. Analisis Kuantitatif

Sebelum menggunakan produk, validator terlebih dahulu melakukan validitas terhadap produk yang dikembangkan. Adapun hasil validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi.

1) Hasil validasi ahli media

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Tampilan					
1	Kejelasan teks atau tulisan	4	4	100	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	4	4	100	Sangat Valid
3	Sajian animasi	4	4	100	Sangat Valid
4	Akurasi warna <i>background</i> dengan teks	4	4	100	Sangat Valid
5	Tampilan layer	4	4	100	Sangat Valid
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Desain					
8	Kesesuaian visualisasi dengan perkembangan siswa	4	4	100	Sangat Valid
9	Gambar yang disajikan mudah dipahami	4	4	100	Sangat Valid

10	Daya dukung musik pengiring	3	4	100	Sangat Valid
11	Suara terdengar jelas dan jernih	3	4	75	Valid
12	Komunikatif	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Pemrograman					
13	Kejelasan navigasi	4	4	100	Sangat Valid
14	Konsisten penggunaan tombol	4	4	100	Sangat Valid
15	Kejelasan petunjuk	3	4	75	Valid
16	<i>Ease of use</i> (kemudahan dalam penggunaan)	3	4	75	Valid
17	Efisiensi teks	4	4	100	Sangat Valid
18	Efisiensi gambar	4	4	100	Sangat Valid
19	<i>Reliable</i> (handal)	4	4	100	Sangat Valid
20	Sederhana dan memikat				
Rata-rata				95	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari tabel 4.6 hasil validasi ahli media oleh validator ahli media menunjukkan bahwa nilai validitas media pembelajaran diperoleh 95%, hal ini dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid.

2) Hasil validasi ahli materi

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	100	Sangat Valid
2	Ketepatan materi dengan indikator	4	4	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa	4	4	100	Sangat Valid
4	Sistematika penyampaian materi	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Isi					
5	Kejelasan materi ditinjau	4	4	100	Sangat Valid

Tabel 4. 7. Lanjutan

	dari aspek keilmuan				
6	Kejelasan topik pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid
7	Kejelasan uraian materi	3	4	75	Valid
8	Kejelasan contoh soal	4	4	100	Sangat Valid
9	Kejelasan penggunaan istilah	3	4	75	Valid
10	Kejelasan penggunaan bahasa	4	4	100	Sangat Valid
11	Konsisten penggunaan istilah	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Bahasa					
12	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	4	4	100	Sangat Valid
13	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional	3	4	75	Valid
14	Ketepatan kaidah bahasa	4	4	100	Sangat Valid
15	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	3	4	75	Sangat Valid
	Rata-rata			93,33	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil dari tabel 4.7 hasil validasi ahli materi oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa nilai validitas media pembelajaran diperoleh 93,33%, hal ini dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori valid.

2. *Prototype* Akhir Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

Prototype akhir dari media pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah media pembelajaran matematika berbasis Canva dengan pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII. Adapun produk yang dikembangkan memuat menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan indikator, profil pengembang, materi, dan latihan soal.

a. Menu Utama

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada menu utama.



Gambar 4. 7 Menu Utama

b. Petunjuk Penggunaan

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada petunjuk penggunaan.



Gambar 4. 8 Petunjuk Penggunaan

c. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi.



Gambar 4. 9 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi

d. Profil Pengembang

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada profil pengembang.



Gambar 4. 10 Profil Pengembang

e. Materi Pembelajaran

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi pembelajaran.



Gambar 4. 11 Materi Pembelajaran

f. Latihan Soal

Berikut ini tampilan dari media pembelajaran matematika berbasis Canva pada latihan soal.



Gambar 4. 12 Latihan Soal

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

Setelah pembuatan produk telah selesai kemudian akan dilakukan uji validitas produk yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dibuat berdasarkan aspek materi dan media. Berikut ini hasil validasi media pembelajaran berdasarkan ahli materi dan media.

- a. Uji validitas media yang dilakukan yaitu dengan menguji aspek tampilan, desain, dan pemrograman. Hasil validasi diperoleh *persentase* sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh validator, yaitu penambahan animasi pada objek seperti wajah kartun bergerak saat berbicara, dan penurunan volume *background* agar suara *dubbing* terdengar dengan jelas. Saran dan perbaikan dari validator telah dilakukan perbaikan dan layak digunakan.
- b. Uji validitas materi yang dilakukan yaitu dengan menguji aspek pembelajaran, isi, bahasa, soal, dan kegunaan. Hasil validasi diperoleh *persentase* sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid sehingga sudah layak digunakan. Terdapat saran perbaikan yang diberikan oleh validator, yaitu mengubah model contoh soal menjadi soal jawab dialog. Saran dan perbaikan dari validator telah dilakukan perbaikan dan layak digunakan.

2. *Prototype* Akhir Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran matematika berbasis Canva dengan pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII. Adapun memuat menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan

indikator, profil pengembang, materi, dan latihan soal. Berikut ini merupakan penjelasan pada tiap komponen media pembelajaran matematika berbasis Canva.

a. Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan utama media pembelajaran matematika yang terdiri dari beberapa tombol navigasi untuk melanjutkan ke menu selanjutnya. Terdapat 5 tombol menu yaitu petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, dan profil pengembang. Adapun tema *background* yang digunakan merupakan halaman kelas dan *backsound* yang berjudul "*A Way for Me*".

b. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan merupakan menu tampilan tata cara pengaturan visualisasi dan penggunaan tombol navigasi yang terdapat di dalam media pembelajaran matematika berbasis Canva. Terdapat 2 *slide* pada menu ini yaitu *slide* 1 menampilkan pengaturan visualisasi sebelum menggunakan media pembelajaran matematika, dan *slide* 2 menampilkan fungsi dari beberapa tombol navigasi yang terdapat di dalam media pembelajaran matematika. Adapun tema *background* yang digunakan merupakan ruang loket penyimpanan dan *backsound* yang berjudul "*Crimson Fly – Huma Huma.*"

c. Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi merupakan menu yang menampilkan isi dari kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran terkait materi aritmatika sosial kelas VII. Terdapat 2 kompetensi dasar dan 7 indikator pencapaian pembelajaran pada materi aritmatika sosial kelas

VII. Adapun tema *background* yang digunakan merupakan ruang kelas dan *backsound* yang berjudul “*My Dog Is Happy – Reed Mathis*”

d. Profil Pengembang

Profil pengembang merupakan menu yang menampilkan biodata dari pembuat media atau peneliti. Terdapat foto dan biodata dari pembuat media atau peneliti yang terdiri dari nama, alamat, tempat tanggal lahir, instansi, jurusan, nomor telepon, dan *email*. Adapun tema *background* yang digunakan merupakan aula olahraga dan *backsound* yang berjudul “*Cute Avalanche*”

e. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan menu yang menampilkan isi dari materi aritmatika sosial kelas VII. Terdapat 3 jenis tampilan yang terdapat pada menu materi pembelajaran yaitu materi dasar, sub materi pembelajaran, dan contoh soal pada masing-masing sub materi pembelajaran. Sub materi pada materi aritmatika terdiri dari 3 yaitu keuntungan dan kerugian, diskon bruto tara dan netto, dan bunga tunggal dan pajak.

Tampilan menu materi dasar dan sub materi memiliki *dubbing* sebagai pengisi suara karakter guru yang bersumber dari Capcut, tetapi pada menu contoh soal tidak terdapat *dubbing* dikarenakan keterbatasan audio yang dimasukkan pada *platform* Canva hanya maksimal 50 file audio. Hal ini dikarenakan jumlah *dubbing* yang pada materi dasar sebanyak 3 file audio dan sub materi pembelajaran sebanyak 14 file audio, sedangkan *backsound* dari seluruh menu sebanyak 15 file audio. Terdapat 59 *slide* contoh soal pembelajaran dalam bentuk

dialog sehingga tidak dapat diberikan fitur *dubbing* dikarenakan keterbatasan penginputan audio maksimal 50 file audio.

Tema pada menu materi pembelajaran ini berbeda antara materi dan contoh soal. Menu materi pembelajaran memiliki tema bagian depan di dalam ruang kelas disertai karakter guru yang sedang memaparkan materi pembelajaran. Menu contoh soal memiliki tema yang beragam sesuai dengan sub materi pembelajaran, seperti sub materi keuntungan dan kerugian dengan tema kantin sekolah dan karakter siswa yang saling berdialog, sub materi diskon bruto tara dan netto dengan tema pasar dengan karakter siswa dan penjual sayur yang saling berdialog, dan sub materi bunga tunggal dan pajak dengan tema koperasi sekolah dengan karakter siswa dan petugas koperasi yang saling berdialog.

f. Latihan Soal

Latihan soal merupakan menu uji kompetensi pembelajaran siswa berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi pada materi pembelajaran aritmatika sosial kelas VII. Terdapat 5 soal pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda yang memiliki opsi jawaban sebanyak 3 butir. Setelah menjawab soal pertanyaan akan muncul tampilan menu jawaban benar atau salah. Jika jawaban pertanyaan dinyatakan benar maka akan diarahkan pada menu penyelesaian kemudian melanjutkan menjawab pertanyaan selanjutnya, sedangkan jika jawaban pertanyaan dinyatakan salah maka akan diarahkan untuk kembali menjawab ulang pertanyaan. Hal ini diartikan bahwa tidak terdapat akumulasi skor yang diberikan pada akhir evaluasi karena siswa dapat menjawab kembali soal yang dinyatakan salah dan tidak terdapat waktu pengerjaan pada masing-masing soal pertanyaan.

Terdapat suara pada menu latihan soal yang terdiri dari 2 file *background* pada masing-masing soal latihan dan ucapan selamat telah mengerjakan soal, 6 file audio *dubbing* pada masing-masing soal dan menu pengantar latihan soal beserta ucapan selamat telah mengerjakan soal, dan 2 *soundeffect* jawaban benar dan salah.

Model penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE yang meliputi tahap analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dari berbagai model pengembangan yang telah dipaparkan untuk digunakan dalam proses penelitian karena tahap awal model pengembangan ADDIE dimulai dengan analisis kebutuhan sehingga hasil pengembangan sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan. Berikut ini adalah tahapan penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis (*Analyze*) merupakan proses awal yang dilakukan peneliti agar mengetahui apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, kelayakan, dan syarat-syarat pengembangan. Adapun Langkah-langkah pada tahap ini yaitu analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan siswa.

1) Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang digunakan dalam suatu sekolah. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntunan kurikulum yang berlaku.

Hasil dari analisis kurikulum yang telah ditinjau di sekolah menunjukkan bahwa kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum merdeka. Adapun tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Pencapaian Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran		Indikator	
3.9	Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial	3.9.1	Memahami harga penjualan dan pembelian
		3.9.2	Memahami keuntungan dan kerugian
		3.9.3	Memahami bruto, netto, dan tara
		3.9.4	Memahami diskon
4.9	Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial	4.9.1	Menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan harga penjualan, pembelian, keuntungan, dan kerugian
		4.9.2	Membuat proyek dalam meranvang jenis usaha rumah tangga dengan modal kecil

2) Analisis Materi

Peneliti menganalisis materi yang relevan untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Palopo, diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan belajar pada materi aritmatika sosial dikarenakan kurangnya pemahaman yang dapat dilihat oleh siswa dari media papan tulis. Hal ini disebabkan karena guru kurang menggunakan media visualisasi yang dapat meningkatkan imajinasi siswa. Hal ini dianggap kurang efektif pada materi aritmatika sosial dikarenakan kurangnya visualisasi yang dapat membuat siswa dapat berimajinasi terhadap materi seperti transaksi jual beli, berat barang, dan bunga beserta pajak.

Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti memutuskan untuk menambah bahan ajar pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika berbasis *website* yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer. Guru juga mengapresiasi pengembangan media tersebut karena dianggap mampu meningkatkan kualitas belajar siswa.

3) Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa merupakan proses sistematis untuk mengumpulkan informasi tentang karakteristik, kemampuan, dan preferensi siswa yang berbeda untuk belajar. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika, bagaimana respon siswa pada proses pembelajaran matematika, dan bagaimana suasana proses pembelajaran di ruang kelas.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 1 Palopo, diperoleh informasi bahwa tingkat kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika relatif kurang pada perhitungan dasar matematika sehingga siswa kesulitan memahami materi-materi pada pembelajaran matematika.

Respon siswa pada proses pembelajaran matematika dinyatakan bervariasi, beberapa siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang menakutkan sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran matematika. Selain itu, kebanyakan siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang mudah, namun pada saat pemberian tes diperoleh hasil yang kurang memuaskan.

Respon selanjutnya yaitu, beberapa siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang menantang sehingga siswa terdorong untuk mempelajari matematika. Dari pernyataan tersebut disimpulkan terdapat 3 variasi respon siswa pada proses pembelajaran matematika, yaitu menakutkan, biasa saja, dan tertantang untuk mempelajari matematika.

Suasana proses pembelajaran di ruang kelas dianggap bebas sehingga kebanyakan siswa kurang tertib dan menganggap dirinya kurang diawasi. Tetapi dari kebanyakan siswa yang kurang tertib tersebut, ada juga yang tertib dan fokus terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat sketsa media yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

1) Pemilihan Media

Peneliti mengidentifikasi karakteristik materi sesuai dengan media. Tujuannya memudahkan perolehan keterampilan belajar siswa sehingga pemilihan bahan ajar dapat memperoleh proses pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, peneliti memutuskan untuk menambah bahan ajar pembelajaran yaitu media pembelajaran matematika berbasis Canva yang dapat diakses melalui *smartphone* dan komputer dengan materi aritmatika sosial. Materi aritmatika sosial juga sangat relevan untuk dijadikan media pembelajaran ini karena memuat visualisasi objek gambar. Guru

juga mengapresiasi pengembangan media tersebut karena dianggap mampu meningkatkan kualitas belajar siswa.

2) Pemilihan Format

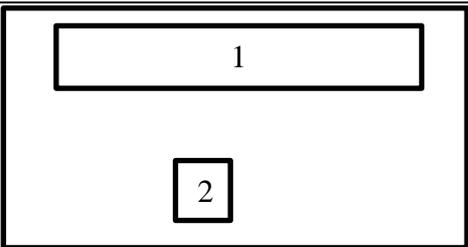
Peneliti memilih format desain dari materi dan sumber yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain menggunakan *website* Canva. Media pembelajaran matematika berbasis Canva yang dikembangkan berbentuk *website* tanpa proses *convert*, sehingga setelah media dibuat maka peneliti langsung dapat membagikan *link* dan siap digunakan.

Audio dari media tersebut memuat musik *backsound* dan *dubbing*. Musik *backsound* yang digunakan bersumber dari *Youtube* kemudian diunduh pada laman <https://wwd.mp3juice.blog/id20/>. Setelah itu *backsound* dimasukkan kedalam *website* Canva. Adapun *dubbing* dibuat menggunakan suara robot AI (*Artificial Intelligence*) pada *website* Capcut.

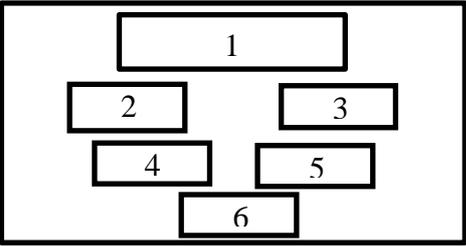
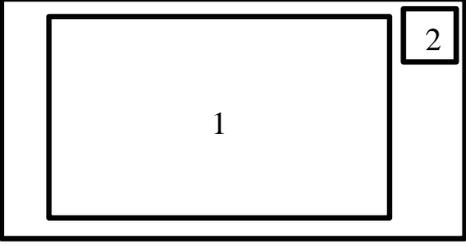
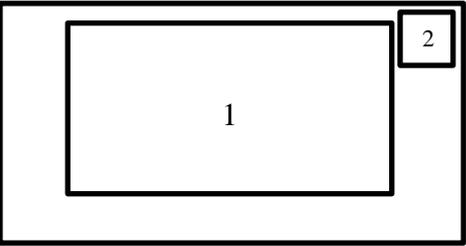
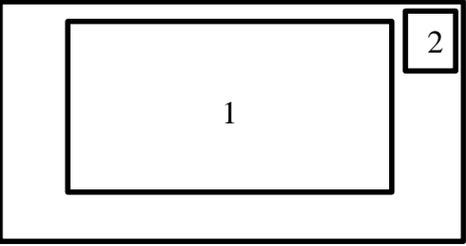
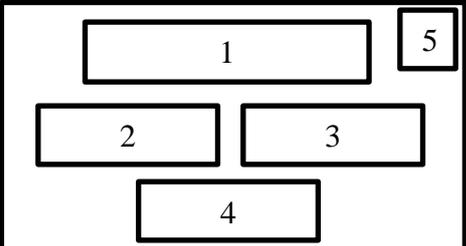
3) Rancangan Awal

Rancangan awal adalah rancangan seluruh media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba. Tahap ini peneliti membuat produk awal (*prototype* awal). Berikut ini merupakan *storyboard* media pembelajaran matematika berbasis Canva.

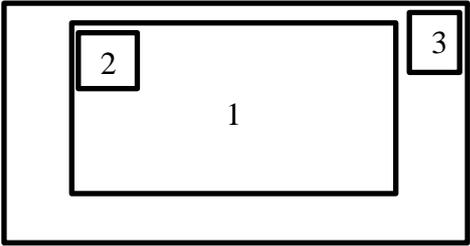
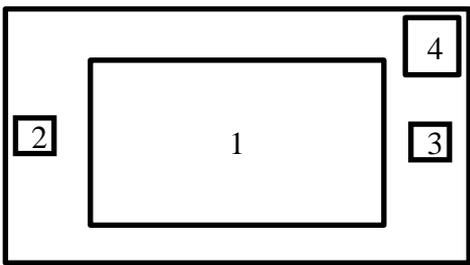
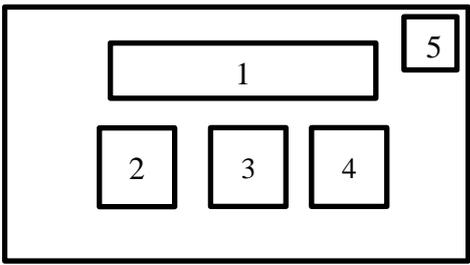
Tabel 4. 9 *Storyboard* Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva

No	Menu	Visual	Keterangan
1	Menu Pembuka		1. Judul Media 2. Tombol Masuk

Tabel 4. 9. Lanjutan

2	Menu Utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu Utama 2. Tombol Petunjuk 3. Tombol Tujuan Pembelajaran 4. Tombol Materi 5. Tombol Latihan 6. Tombol Profil Pengembang
3	Petunjuk Penggunaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Petunjuk Penggunaan 2. Tombol Menu
4	Tujuan Pembelajaran dan Indikator		<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Tujuan Pembelajaran & Indikator 2. Tombol Menu
5	Profil Pengembang		<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Biodata Pengembang 2. Tombol Menu
6	Pemilihan Sub Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Pemilihan Sub Materi 2. Sub Materi 1 3. Sub Materi 2 4. Sub Materi 3 5. Tombol Menu

Tabel 4. 9. Lanjutan

7 Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi Biodata Pengembang 2. Tombol Sub Materi 3. Tombol Menu
8 Contoh Soal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisasi Dialog 2. Tombol Kembali 3. Tombol Lanjut 4. Tampilan Menu
9 Latihan Soal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertanyaan 2. Pilihan Jawaban A 3. Pilihan Jawaban B 4. Pilihan Jawaban C 5.

Setelah *storyboard* didesain maka tahap berikutnya adalah membuat media pembelajaran melalui *website* Canva sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat 104 *slide* pada *storyboard* yang terdiri dari menu pembuka, menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan indikator, profil pengembang, pemilihan sub materi, materi, contoh soal dan latihan soal. Setelah media telah didesain, selanjutnya tahap finalisasi yaitu membuat menjadi *link* agar dapat digunakan oleh siswa.

c. Tahapan pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan (*Development*) merupakan tahapan pembuatan produk atau merealisasikan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Setelah pembuatan produk telah selesai kemudian akan dilakukan uji validitas

produk yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dibuat. Adapun uji validitas yang dilakukan yaitu dengan menguji aspek media dan aspek materi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh *persentase* rata-rata sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli materi diperoleh *persentase* rata-rata 93,33% dengan kategori valid.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan”, yang memiliki hasil uji validitas produk dari ahli media sebesar 94,17% dan uji materi sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid, sehingga pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di kelas dinyatakan telah layak digunakan.¹

¹ Zulfi Hafizah dan Katrina Samosir, “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, No. 1 (2023): 42, <https://doi.org/10.36989/Nautical.v8i2.953>.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil validitas produk pada aspek media memperoleh *persentase* sebesar 95% dengan kategori sangat valid, sedangkan aspek materi memperoleh *persentase* sebesar 93,33% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan akumulasi hasil validasi produk dari aspek media dan materi diperoleh *persentase* sebesar 94,17 % dengan kategori sangat valid. Adapun saran yang diberikan dari masing-masing validator dan telah dilakukan perbaikan dan dinyatakan layak digunakan.
2. *Prototype* akhir dari media pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah media pembelajaran matematika berbasis Canva yang diakses menggunakan *link* dengan pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII yang memuat menu utama, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran dan indikator, profil pengembang, materi, dan latihan soal.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi aritmatika sosial ini dapat diimplikasikan dengan sebagai berikut:

1. Memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri.
2. Menjadi daya tarik pada proses pembelajaran karena tampilan media menarik.
3. Alternatif bahan ajar guru.

C. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Canva ini adalah sebagai berikut:

1. Disarankan bagi pembaca yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis Canva untuk melakukan penelitian pada subjek lain.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian terkait yaitu penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini R, Handayani E S, Fitria Y, Lena M S & Helsa Y 2019 *Development of Integrated Thematic Teaching Materials using Problem-Based Learning Model in Elementary School Atlantis Press* 382 Doi: 10.2991/ICET-19.2019.111.
- Amka. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Andi Musriani, M. (2018). Improving the Learning Result of the Integer Number Operation Using Card Model. *Journal of Education and Learning*, 8(1), 23–28.
- Auliya, N.N.F. 2018. “Pegembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS.6 Dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel.” *Jurnal Pendidikan Matematika IAIN Kudus* 1(1).
- Destiniar. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Adobe Flash Player Matematis Siswa Kelas VII Smp Pgrl 11 Palembang. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 277–282.
- Erman Suherman, dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : JICA Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Hafizah, Zulfi dan Katrina Samosir, “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, No. 1 (2023): 42-51, <https://doi.org/10.36989/Nautical.v8i2.953>.
- Imswatama, A., & Lukman, H. S. (2018). The Effectiveness of Mathematics Teaching Material Based on Ethnomathematics. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 35–38.
- Irjayanti Putri, Runtyani, (2018). *Upaya meningkatkan kemampuan komunikasi*

Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Matematika melalui pembelajaran Reciprocal Teaching. SKRIPSI FMIPA UNY.

Joyce, Bruce, Weil, Marsha dan Calhoun, Emily. (2009). *Models of Teaching*, Alih bahasa: Achmad Fawaid dan Ateila Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kartika M & Hiltrimarti, C 2019 Penerapan Model *Eliciting Activities (MEAs)* dalam Pembelajaran Matematika Materi Relasi dan Fungsi *Jurnal Gantang* 4(2) 161–168 Doi: 10.31629/JG.V4I2.1347

Khaleghpanah-noughabi, F., Behzadi, M., & Shahvarani, A. (2018). A Study of Dependence between Culture and Learning Mathematics. *Mathematics Education Trends and Research*, 2013, 1–6.

Kozikoğlu, İ. (2019). Analysis of the Studies Concerning Flipped Learning Model : A Comparative Meta-Synthesis Study. *International Journal of Instruction*, 12(1), 851–868.

Marpaung, Y; 2019, *Struktur Kognitif Dalam Pembentukan Konsep Algoritma Matematis*, Dimuat dalam kumpulan Makalah FMIPA IKIP Sanata Dharma Yogyakarta, Editor Y.Marpaung, Paul Suparno.

Mohsen Keshavarz. (2016). Measuring Course Learning Outcomes. *Journal of Learning Design*, 4(4), 2.

Qomariyah, S., & Rejekiningsih, T. (2019). Edmodo in Blended Learning to Increase Language Learners' Understanding in Learning Grammar for Toefl. *International Journal of Educational Research Review*, 4(1), 82–87.

Safitri M, Hartono Y & Somakim S (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP *Jurnal Pendidik* 14(2) 62–72 Doi: 10.33830/JP.V14I2.358.2013

- Wijaya, T. U. U., Destiniar, & Mulbasari, A. S. (2018). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (Air). *Prosiding Seminar Nasional 21 Universitas Pgri Palembang*, 431–435.
- Zane, T. (2015). Significant Factors in Internal Study Quality Assurance System, *International Journal for Cross- Disciplinary Subjects in Education. Students' Motivation and Learning Outcomes*, 5(4), 2625–2630.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Identitas Sekolah

1. Identitas Sekolah



Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Palopo

NPSN : 40307829

Alamat Sekolah : Jl. A. Pangerang No. 2 Kota Palopo

Kelurahan : Luminda

Kecamatan : Wara Utara

Kota/Kabupaten : Kota Palopo

Provinsi : Sulawesi Selatan

Website : <http://smpn1-palopo.sch.id/>

E-mail : smpn1palopo@gmail.com

SMP negeri ini mengawali perjalanannya pada tahun 1949. Saat ini SMP Negeri 1 Palopo memakai panduan kurikulum Merdeka. SMP Negeri 1 Palopo dipimpin oleh seorang kepala sekolah yang bernama Suriadi Rahmat, S.Ag., M.Pd.I. dan operator sekolah Buhari. SMP Negeri 1 Palopo mendapat status akreditasi grade A dengan nilai 91 (akreditasi tahun 2021) dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.

SMP Negeri 1 merupakan sekolah menengah pertama negeri yang melayani pengajaran jenjang pendidikan SMP di Kota Palopo. Adapun pelajaran

yang diberikan meliputi semua mata pelajaran wajib sesuai kurikulum yang berlaku. SMP Negeri 1 memiliki staf pengajar guru yang kompeten pada bidang pelajarannya sehingga berkualitas dan menjadi salah satu yang terbaik di Kota Palopo. Tersedia juga berbagai fasilitas sekolah seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, lapangan olahraga, kantin dan lainnya. Pendirian sekolah ini, dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di Sulawesi Selatan khususnya di Kota palopo, sebagai wadah dan wahana untuk menciptakan sumber daya manusia yang berilmu, bermutu, dan berakhlak mulia sebagaimana amanah “Tujuan Pendidikan Nasional” yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

2. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Palopo

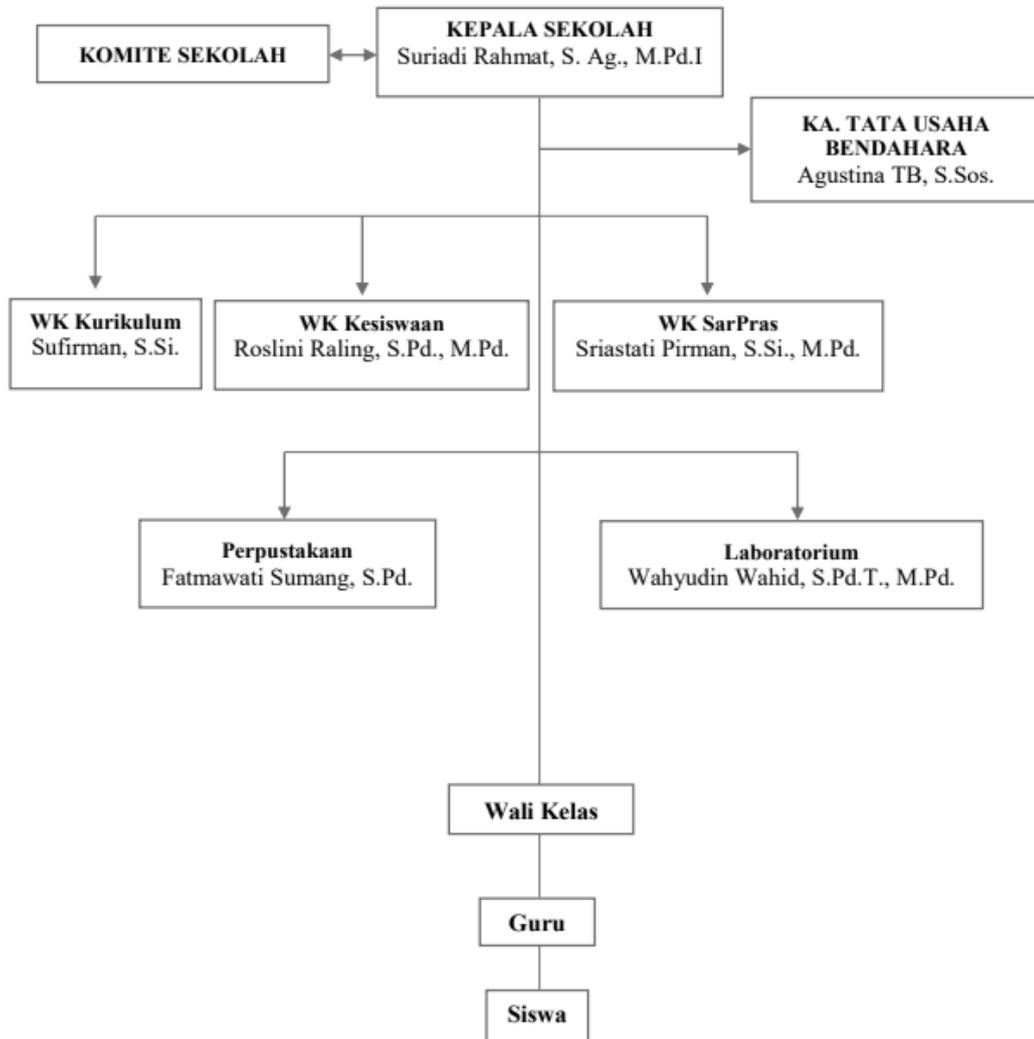
Visi : Unggul dalam mutu, Berkualitas dalam imtaq, Teladan dalam Berbudaya dan Berwawasan Lingkungan dan Global.

Misi :

- 1) Megoptimalkan pembelajaran untuk mendorong peningkatan mutu siswa.
- 2) Membina dan mendorong semangat berkompetisi warga sekolah baik dalam bidang akademik maupun non akademik.
- 3) Mengupayakan terciptanya kultur sekolah yang bernuansa religius.
- 4) Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, asri sehat dan aman.
- 5) Mengoptimalkan upaya kemampuan siswa berkompetisi masuk ke Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi di Luar Negeri.

3. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Palopo

Berikut ini struktur organisasi SMP Negeri 1 Palopo:



Sumber: Tata Usaha SMP Negeri 1 Palopo

LAMPIRAN 2

**Lembar Validasi Instrumen Beserta
Instrumennya**

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis Instrumen	<i>Lembar Wawancara</i>
Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Palopo
Kelas	VII
Materi	Aritmatika Sosial
Subjek yang Diwawancarai	Guru
Topik Wawancara	<ol style="list-style-type: none">1. Kurikulum yang diterapkan di sekolah2. Faktor kesulitan belajar siswa3. Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa4. Sarana dan Prasarana
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

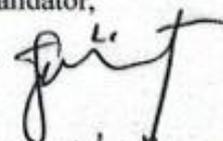
No	Aspek yang dinilai ¹	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi 1 Kesesuaian pertanyaan dengan indikator. 2 Kejelasan pertanyaan.				✓
II	Bahasa 1 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2 Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami 3 Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi tafsir 4 Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓ ✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 25 Maret 2025
Validator,


Sumardani Rappu, S.Pd., M.Pd.

¹ Pernyataan / indikator yang ada dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian

No	Aspek yang dinilai ¹	Nilai			
		1	2	3	4
I	Isi 1 Kesesuaian pertanyaan dengan indikator. 2 Kejelasan pertanyaan.				✓ ✓
II	Bahasa 1 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2 Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami 3 Kalimat pertanyaan tidak mengandung multi tafsir 4 Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓ ✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 29 Maret 2025
Validator,



¹ Pernyataan / indikator yang ada dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo,*" peneliti menggunakan instrumen Pedoman Wawancara Guru. Untuk itu, peneliti melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran matematika di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk sebagai berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kurikulum yang diterapkan, faktor kesulitan belajar siswa, materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa, dan sarana prasarana di sekolah
3. Silahkan mengisi masing-masing aspek pengamatan dengan uraian dari jawaban guru mata pelajaran matematika untuk mendeskripsikannya lebih baik

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Palopo

Nama Guru : *Bulkis, S.Pd, M.M*

Tanggal Wawancara : *07 April 2025*

No	Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum yang diterapkan		
1	Kurikulum apa yang diterapkan pada tahun ajaran sekarang?	<i>Kurikulum merdeka</i>
2	Bagaimana pelaksanaan kurikulum tersebut pada pembelajaran matematika?	<i>Adanya penyesuaian dari Perintah K13 ke K. merdeka</i>
Faktor Kesulitan Belajar		
3	Bagaimana kemampuan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika?	<i>Relatif masih kurang pada Pertumbuhan dasar.</i>
4	Bagaimana respon siswa pada proses pembelajaran?	<i>Ada yang biasa saja, lucu, dan menakutkan</i>

5	Bagaimana suasana proses pembelajaran matematika di sekolah dan ruang kelas?	masih bergelay kurang karena siswa merasa bosan menggunakan media ajar konvensional
Materi Pembelajaran yang Diberikan		
6	Apakah siswa tertarik terhadap materi pembelajaran yang Bapak/Ibu berikan?	Tertarik jika ada media belajar tambahan yang digunakan
7	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa saat pembelajaran berlangsung?	ketertarikan pada materi yang hanya menggunakan media ajar konvensional seperti Papan tulis
Sarana dan Prasarana		
8	Bagaimana ketersediaan media atau alat penunjang pembelajaran di sekolah?	perangkat ajar seperti komputer sudah memadai

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Matematika


Buana, S. Pd. M. M.
NIP. 19120622 199802 2 004

Palopo, 07 April 2025
Pewawancara



Misra Khairat

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis Instrumen	<i>Lembar Observasi Ketersediaan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar</i>
Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Palopo
Kelas	VII
Materi/Pokok Bahasan	Aritmatika Sosial
Aspek yang Akan Diamati	<ol style="list-style-type: none">1. Jenis-jenis media pembelajaran di kelas/sekolah2. Bahan ajar yang digunakan3. Ketersediaan multimedia interaktif
Observer	Misra Khairat
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

LEMBAR VALIDASI OBSERVASI

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Pengamatan Ketersediaan Media Pembelajaran dan Materi Ajar. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas				✓
II	Isi 1 Kesesuaian pernyataan dengan indikator. 2 Kejelasan pernyataan.				✓ ✓
III	Bahasa yang digunakan 1 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2 Menggunakan bahasa yang mudah dipahami 3 Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 29 Maret 2021
Validator,



Sumardin Raup, S.Pd, M.Pd.

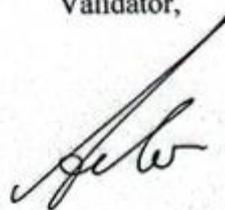
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
I	Petunjuk Petunjuk lembar pengamatan dinyatakan dengan jelas				✓
II	Isi 1 Kesesuaian pernyataan dengan indikator. 2 Kejelasan pernyataan.				✓ ✓
III	Bahasa yang digunakan 1 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar 2 Menggunakan bahasa yang mudah dipahami 3 Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓ ✓ ✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 29 MARET 2025
Validator,



LEMBAR OBSERVASI

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul: *“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo”*, peneliti menggunakan instrumen Lembar Observasi. Untuk itu, peneliti melakukan observasi di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk sebagai berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi peneliti kepada sekolah tujuan penelitian
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi ketersediaan media pembelajaran dan bahan ajar di sekolah
3. Mohon memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian anda
4. Masing-masing aspek pengamatan dapat ditambahkan uraian untuk mendeskripsikannya lebih baik

Tanggal pengamatan : 07 April 2025

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Palopo

No	Aspek Pengamatan	Ketersediaan			Deskripsi
		Ya		Tdk	
		Bk	Kr		
1	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah	✓			
2	Ketersediaan fasilitas TIK di sekolah	✓			
3	Ketersediaan media pembelajaran pada pembelajaran aritmatika sosial		✓		
4	Ketersediaan dan penggunaan bahan ajar pada pembelajaran aritmatika sosial		✓		
5	Ketersediaan multimedia interaktif (video, aplikasi, dll) pada pembelajaran aritmatika sosial			✓	

Keterangan:

Bk = Baik

Kr = Kurang

Tdk = Tidak

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

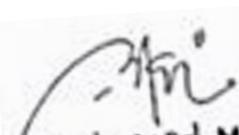
.....

.....

.....

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Matematika


Buhaik, S. Pd. M. M.
NIP: 19720622 199802 2 004

Palopo, 07 April 2025

Observer



Misra Khairat

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis Instrumen	<i>Angket Validasi Media pada Media Pembelajaran</i>
Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Palopo
Kelas	VII
Materi/Pokok Bahasan	Aritmatika Sosial
Indikator yang Akan Diamati	Desain Media Pembelajaran Matematika
Subjek yang Akan Mengisi Angket	Dosen Ahli / Validator
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti “kurang relevan”
- 2 : berarti “cukup relevan”
- 3 : berarti “relevan”
- 4 : berarti “sangat relevan”

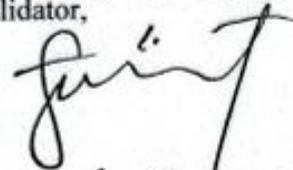
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 19 Maret 2024
Validator,



Sumardin Rappu, S.Pd., N.Pd.

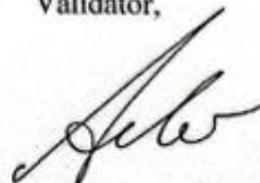
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo,
Validator,



LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Validasi untuk Ahli Media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

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

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Kejelasan teks atau tulisan				✓
2	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓
3	Sajian animasi				✓
4	Akurasi warna <i>background</i> dengan teks				✓
5	Tampilan layer				✓
6	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan				✓
7	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan				✓
Aspek Desain					
8	Kesesuaian visualisasi dengan perkembangan siswa				✓
9	Gambar yang disajikan mudah dipahami				✓
10	Daya dukung musik pengiring			✓	
11	Suara terdengar jelas dan jernih			✓	
12	Komunikatif				✓
Aspek Pemrograman					
13	Kejelasan navigasi				✓
14	Konsisten penggunaan tombol				✓
15	Kejelasan petunjuk			✓	
16	<i>Ease of use</i> (kemudahan dalam penggunaan)			✓	
17	Efisiensi teks				✓
18	Efisiensi gambar				✓
19	<i>Reliable</i> (handal)				✓
20	Sederhana dan memikat				✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

- Background terlalu keras, sehingga menutupi suara pembari
- Animasi pada objek ditambahkan, minimal mulut objek bergerak

Palopo, 3 Juni 2025
Validator,



IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis Instrumen	<i>Angket Validasi Materi pada Media Pembelajaran</i>
Nama Sekolah	SMP Negeri 1 Palopo
Kelas	VII
Materi/Pokok Bahasan	Aritmatika Sosial
Indikator yang Akan Diamati	Kesesuaian Materi pada Media Pembelajaran
Subjek yang Akan Mengisi Angket	Dosen Ahli/validator
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

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

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 23 Maret 2025
Validator,

Sumardin Raupy S.Pd., M.Pd.

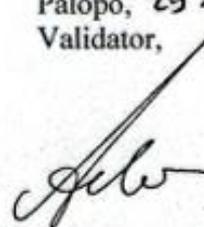
No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Petunjuk lembar angket dinyatakan dengan jelas				✓
2	Kesesuaian pernyataan/pertanyaan dengan indikator				✓
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
4	Menggunakan pernyataan yang komunikatif				✓

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 29 Maret 2025
Validator,



LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Petunjuk:

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen Lembar Validasi untuk Ahli Materi. Untuk itu, peneliti meminta kesedian Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

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

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

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 :berarti “kurang relevan”
- 2 :berarti “cukup relevan”
- 3 :berarti “relevan”
- 4 :berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓
3	Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa				✓
4	Sistematika penyajian materi				✓
Aspek Isi					
5	Kejelasan materi ditinjau dari aspek keilmuan				✓
6	Kejelasan topik pembelajaran				✓
7	Kejelasan uraian materi			✓	
8	Kejelasan contoh soal				✓
9	Kejelasan penggunaan istilah			✓	
10	Kejelasan penggunaan bahasa				✓
11	Konsisten penggunaan istilah				✓
Aspek Bahasa					
12	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				✓
13	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial emosional			✓	
14	Ketepatan kaidah bahasa				✓
15	Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf			✓	

Penilaian Umum:

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

Saran-Saran:

Ubah contoh soal menjadi soal jawab
di kelas

Palopo, 3 Juni 2025
Validator,



Sumardian Raupu, S.Pd., M.Pd.

LAMPIRAN 3

Media Pembelajaran Matematika







BRUTO (BERAT KOTOR)

BRUTO MERUPAKAN BERAT BARANG BERSERTA DENGAN BERAT KEMASANNYA.

RUMUS MENENTUKAN BRUTO:
 $BRUTO = NETTO + TARA + RABAT KEMASAN$

TARA (BERAT KEMASAN)

TARA MERUPAKAN BERAT PENGHUSUS ATAU KEMASAN DARI SUATU BARANG.

RUMUS MENENTUKAN TARA:
 $TARA = BRUTO - NETTO - RABAT$

NETTO (BERAT BERSIH)

NETTO MERUPAKAN BERAT BARANG TANPA BERSERTA DENGAN PENGHUSUS ATAU KEMASAN SUATU BARANG.

RUMUS MENENTUKAN NETTO:
 $NETTO = BRUTO - TARA - RABAT$

RABAT, BRUTO, TARA, NETTO

SILAKAN TESAN CONTOH DAL RUMAHAN UNTUK MEMPERALAM NERAZAN MEMBELI MATERI RABAT, BRUTO, TARA, DAN NETTO

Contoh 1000

Rabāt (Diskon)

Pemilik budi, saya diarah mamah buat beli telur!

Rabāt (Diskon)

Wah hebat yah kamu nak, karena kamu udah bisa bantu mamah kamu buat belanja, budi beli diskon 25% yah!

Rabāt (Diskon)

Wah... Terima kasih budi, semoga belanja harga murah yah!

Rabāt (Diskon)

Mengapa kalian untuk mamanya Rp12.000 nah!

Rabāt (Diskon)

Kalian aka dapat diskon berapa jika dapat potongan 40% jika di Rp12.000 sama dengan Rp3.000, kemudian harga yang kalian harus adalah Rp12.000 - Rp3.000 sama dengan Rp9.000 yah budi?

Rabāt (Diskon)

Wah... kamu pintar banget nak, budi salah sama kamu!









PENYELESAIAN

SOAL 2

PPN BAJU = 20% x Rp150.000 = Rp30.000
 HARGA JUAL BAJU = Rp150.000 + Rp30.000 = Rp180.000
 JADI, HARGA BAJU SEKARANG ADALAH Rp180.000

»» SOAL BERIKUTNYA



SOAL 3

SEORANG PEDAGANG MEMBELI 5 LUSIN PENSIL DENGAN HARGA Rp60.000. JIKA IA INGIN MENDAPATKAN KEUNTUNGAN 25%, BERAPA HARGA JUAL PER PENSIL?

A Rp1.000 B Rp1.250 C Rp1.500



KEMBALI MENJAWAB

JAWABAN KAMU SALAH

NO



LIHAT PENYELESAIAN

B

Rp1.250



PENYELESAIAN

SOAL 3

5 LUSIN = 5 x 12 = 60 BUAH PENSIL
 HARGA BELI PER PENSIL = Rp 60.000 / 60 BUAH = Rp1.000/BUAH
 UNTUNG PER PENSIL = 25% x Rp 1.000/BUAH = Rp250/BUAH
 HARGA JUAL PER PENSIL = Rp1.000/BUAH + Rp250/BUAH = Rp1.250/BUAH
 JADI, HARGA JUAL PER PENSIL ADALAH Rp1.250

»» SOAL BERIKUTNYA



SOAL 4

REHAN MEMINJAM DANA DI KOPERASI SEBESAR Rp8.000.000 DENGAN BUNGA TUNGGAL 10% PER TAHUN SELAMA 3 TAHUN. BERAPAKAH TOTAL BUNGA YANG DIBAYARKAN REHAN?

A Rp2.400.000 B Rp2.200.000 C Rp2.000.000



KEMBALI MENJAWAB

JAWABAN KAMU SALAH

NO



LIHAT PENYELESAIAN

A

Rp2.400.000



PENYELESAIAN

SOAL 4

PINJAMAN = Rp8.000.000
 PERSENTASE SUKU BUNGA = 10% PERTAHUN
 JANGKA WAKTU = 3 TAHUN
 BUNGA = 3 TAHUN x 10% x Rp8.000.000 = Rp2.400.000

JADI, TOTAL BUNGA YANG DIBAYARKAN REHAN SEBESAR Rp2.400.000

»» SOAL BERIKUTNYA



SOAL 5

SEBUAH KARUNG BERAS MEMILIKI BRUTO 50 KG. JIKA TARA KARUNG TERSEBUT 2 KG, BERAPA NETTO BERAS DALAM KARUNG TERSEBUT?

A 52 KG B 50 KG C 48 KG





**LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS CANVA**

1. Silahkan buka aplikasi *browser* atau *scanner QR-Code*.



2. Masukkan *link* atau scan *QR-Code* berikut.

https://bit.ly/MPM_Canva

3. Media pembelajaran matematika berbasis Canva siap digunakan.

LAMPIRAN 4

Riwayat Hidup Peneliti

RIWAYAT HIDUP PENELITI



Misra Khairat, Lahir di kota Masamba pada tanggal 21 April 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang Ayah bernama Mustamiruddin dan Ibu bernama Rasmawati. Saat ini, peneliti bertempat tinggal di jl. Kalapi desa kamiri kec masamba kab luwu utara. Peneliti memulai pendidikan di Taman kanak-kanak Raudhatul Athfal Al-Ikhlas Kamiri pada tahun 2004 hingga 2006. Peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 100 Lamaranginang pada tahun 2006 hingga 2012. Peneliti melanjutkan pendidikan jenjang menengah pertama di MTS Muhammadiyah Balebo (Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balebo) pada tahun 2012 hingga lulus pada tahun 2015. Peneliti melanjutkan pendidikan jenjang menengah atas di MA Muhammadiyah Balebo (Pondok Pesantren Darul Arqam Muhammadiyah Balebo) pada tahun 2015 hingga lulus pada tahun 2018. Setelah lulus pada jenjang MA pada tahun 2018, peneliti melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Sebelum menyelesaikan akhir studi, peneliti menyusun skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo"**, sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang strata satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).