

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
PADA POKOK BAHASAN *TEOREMA
PHYTAGORAS* DI SMP
NEGERI 4 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 Institut Agama Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh :

SINDI AWALIYA

21 0204 0050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA
PADA POKOK BAHASAN *TEOREMA
PHYTAGORAS* DI SMP
NEGERI 4 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 Institut Agama Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh :

SINDI AWALIYA

21 0204 0050

Pembimbing:

- 1. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT.**
- 2. Sitti Zuhaerah Thalhah, S.Pd., M.Pd.**

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sindi Awaliya
NIM : 21 0204 0050
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Matematika

Yang menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya 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 dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima saksi administratif atas perubahan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 09 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Sindi Awaliya
21 0204 0050

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan *Teorema Pythagoras* di SMP Negeri 4 Palopo” yang ditulis oleh Sindi Awaliya Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 21 0204 0050, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, 23 Juli 2025 bertepatan dengan 27 Muharram 1447 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 24 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|---|
| 1. Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Irma T, S.Kom., M.Kom. | Penguji I () |
| 3. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Pembimbing I () |
| 5. Sitti Zuhaerah Thalbah, 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، وَعَلَى
أَهْلِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan *Teorema Phytagoras* di SMP Negeri 4 Palopo”.

Shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Matematika pada Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo.

Sejalan dengan rasa syukur tersebut, Penulis banyak mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya dan tak terhingga kepada kedua orang tuaku tercinta. Alm. Ayahanda Marjuni dan ibunda Hanisa, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang serta segala yang telah diberikan kepada semua anaknya. Kepada Alm.Ayahanda Marjuni, terima kasih atas segala doa, kerja keras, dan teladan kehidupan yang tak ternilai. Meski ragamu telah tiada, namun nasihat dan semangatmu tetap hidup disetiap langkahku. Kepada ibundaku Hanisa, terima kasih atas cinta, kesabaran, dan keteguhanmu yang terus menguatkanmu hingga sekarang. Tanpa doa dan dukungan kedua beliau, penulis tidak akan bisa sampai tahap ini.

Penelitian skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag., selaku Rektor UIN Palopo, beserta Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H., selaku Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang administrasi umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Dr. Nur Rahmah M.Pd., selaku Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Matematika UIN Palopo dan Sumardin Raupu, S.Pd., M.Pd., selaku Sekertaris Prodi Program Studi Pendidikan Matematika beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT., selaku Pembimbing I dan Siti Zuhaerah Thalha, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II sekaligus Penasehat Akademik, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta

masukannya yang berharga kepada penulis dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

5. Irma T, S.Kom.,M.Kom., selaku penguji I dan Dwi Risky Arifanti, S.Pd.,M.Pd., selaku penguji 2 yang telah memberikan pengarahan dan penyempurnaan dalam skripsi ini.
6. Dr. Nur Rahmah M.Pd., dan Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom., selaku validator yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan koreksi dan saran yang konstruktif terhadap instrumen penelitian serta validasi produk penulis dalam skripsi ini.
7. Seluruh dosen dan staf pegawai UIN Palopo, khususnya dosen Program Studi Pendidikan Matematika, yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama menempuh pendidikan dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. 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
9. Sitti Hadijah, S.Pd.,M.Pd., selaku Kepala sekolah SMP Negeri 4 Palopo beserta guru-guru, staf, dan karyawan yang telah memberikan izin dan menyambut dengan hangat, serta memberikan bantuan yang diberikan selama penulis melakukan penelitian.

10. Machniar Achmad., S.Pd., M.Pd., selaku guru di SMP Negeri 4 Palopo yang telah membimbing dengan penuh kesadaran dan perhatian serta memfasilitasi penulis selama pelaksanaan penelitian disekolah.
11. Siswa-siswi kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo atas segala bentuk partisipasi, kerja sama, dan antusias yang telah diberikan, sehingga proses pengumpulan data dan pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar dan sesuai harapan.
12. Kepada saudari-saudariku, Nur Aisyah, Nur Asisah, Nia Marjuni dan Saskia Marjuni, Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk dukungan, semangat, serta bantuan yang telah kalian berikan sejak masa kecil hingga saat ini.
13. Keluarga besar dari pihak ibu dan ayah, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan perhatian dalam berbagai bentuk.
14. Kepada Sahabat-Sahabatku yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan kuliah saya: Nurul Mujahida, Raoda, Hasriani, Sitti Marhama, Fadhila Dwi Kusumawati, Masniati Kamuddin, dan Isnaeni Idrus, Terimah kasih atas segala dukungan, tawa, semangat, serta kebersamaan yang tak ternilai harganya. Kalian bukan hanya sahabat, tetapi juga keluarga yang dipertemukan dalam perjuangan yang sama.
15. Teman-teman seperjuangan lainnya yang turut memberi semangat dan dukungan, Rifda Lutfiah, Surianti, Adam Suria Rotang, Surianti, Haslinda, Hasrawati, dan Kiki Anjarwati.

16. Kepada semua teman-teman seperjuangan selama duduk dibangku perkuliahan UIN Palopo khususnya untuk kelas Matematika B angkatan 2021, yang selama ini telah banyak membantu dalam segala hal, memberikan motivasi, saran, dan telah kebersamai selama duduk dibangku perkuliahan.

Semoga segala kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis dibalas dengan pahala yang setimpal oleh Allah Swt., serta senantiasa dilimpahi rahmat dan keberkahan-Nya. Penulis juga berharap, hasil penelitian skripsi ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca dan menjadi amal jariyah yang bernilai ibadah di sisi Allah Swt.

Palopo, 22 Mei 2025
Penulis

Sindi Awaliya
NIM. 21 0204 0050

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	sa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	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
اِ	<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
أَيَّ	<i>fathah dan ya>'</i>	Ai	a dan i
أَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *haulā*

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
ا...إي	<i>Fathah dan alif</i> atau <i>ya'</i>	\bar{a}	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah dan ya'</i>	\bar{i}	I dan garis di atas
و	<i>dammah dan wau</i>	\bar{u}	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ra mā*

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 : *rauḍah 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	: <i>rabbana</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjaina</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمُّ	: <i>nu'ima</i>
عُدُوْ	: <i>'aduwwun</i>

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

Contoh:

عَلِيُّ	: 'Ali (bukana 'Aliyy atau 'Aly)
عَرَبِيُّ	: '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	: <i>al-syamsu</i> (bukan asy-syamsu)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan az-zalزالah)
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-biladu</i>

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 اللَّهِ : *dinullah*

بِاللَّهِ : *billah*

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

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *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:

Swt	= Subhanahu Wa Ta'ala
Saw	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
Q.S. Al-Mujadalah/58:11	= Qur'an Surah Al-Mujadalah, surah ke 58 ayat 11
No	= Nomor
SD	= Sekolah Dasar
SMP	= Sekolah Menengah Pertama
SMA	= Sekolah Menengah Atas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....Error! Bookmark not defined.	
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR KUTIPAN AYAT.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
ABSTRACT	xxiv
تجریدی.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Penelitian yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori.....	14
C. Kerangka pikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu penelitian	39
C. Subjek dan Objek penelitian	39
D. Prosedur Penelitian	39

E. Teknik Pengumpulan data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan	86
B. Implikasi	86
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN- LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al-Mujadalah/58:11	1
---	---

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan	13
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru	42
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa	47
Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar Siswa	48
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa	48
Tabel 3. 7 Skala Likert	49
Tabel 3. 8 Kategori Validitas Media Pembelajaran	50
Tabel 3. 9 Skala Likert	50
Tabel 3. 10 Kategori Validitas Media Pembelajaran	51
Tabel 3. 11 Skor Respon Siswa Terhadap Produk	51
Tabel 3. 12 Skala Praktikalitas Produk	51
Tabel 3. 13 Kriteria Gain	52
Tabel 3. 14 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%)	53
Tabel 4. 1 Nama Validator Instrumen Penelitian	54
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Pedoman Wawancara Guru	55
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Angket Ahli Media	56
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Angket Ahli Materi	56
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Angket Praktikalitas Siswa	57
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa	58
Tabel 4. 7 Nama Validator Instrumen Penelitian	58
Tabel 4. 8 Hasil Validasi oleh Ahli Media	59
Tabel 4. 9 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	61
Tabel 4. 10 Saran Perbaikan Ahli Media	62
Tabel 4. 11 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi	62
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Praktikalitas Produk	63
Tabel 4. 13 Hasil Angket Motivasi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media	65
Tabel 4. 14 Storyboard media pembelajaran interaktif berbantuan Canva	71
Tabel 4. 15 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Canva	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Web Browser	26
Gambar 2. 2 Tampilan Web Browser	26
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Canva	27
Gambar 2. 4 Tampilan Memilih Template	27
Gambar 2. 5 Tampilan Mengedit Template	28
Gambar 2. 6 Tampilan fitur-fitur di Canva.....	28
Gambar 2. 7 Tampilan Menyimpan hasil desain Canva.....	29
Gambar 2. 8 Segitiga Siku-Siku	33
Gambar 2. 9 Rumus Teorema Phytgoras.....	34
Gambar 2. 10 Triple Phytagoras.....	35
Gambar 2. 11 Segitiga siku-siku.....	35
Gambar 2. 12 Segitiga Lancip	35
Gambar 2. 13 Segitiga Tumpul.....	36
Gambar 2. 14 Kerangka Pikir	38
Gambar 4. 1 Barcode Media Pembelajaran Interaktif	75

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Identitas Sekolah
- Lampiran 2** Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Media
- Lampiran 3** Lembar Validasi Instrumen Angket Wawancara Guru
- Lampiranb 4** Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Materi
- Lampiran 5** Lembar Validasi Instrumen Angket Ahli Media
- Lampiran 6** Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Siswa
- Lampiran 7** Lembar Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 8** Lembar Wawancara Guru
- Lampiran 9** Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 10** Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 11** Penilaian Angket Praktikalitas Siswa
- Lampiran 12** Penilaian Angket Motvasi Belajar Siswa
- Lampiran 13** Tabel Hasil Uji Praktikalitas Produk
- Lampiran 14** Tabel Hasil Uji Efektifitas Produk
- Lampiran 15** Persuratan
- Lampiran 16** Dokumentasi
- Lampiran 17** Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sindi Awaliya, 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Motivasi belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan *Teorema Phytagoras* di SMP Negeri 4 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Salmilah dan Sitti Zuhaerah Thalha.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika materi *Teorema Phytagoras* di kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas media, praktikalitas media, efektivitas media pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo, dan menghasilkan *prototype* akhir media pembelajaran interaktif berbantuan *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*). Subjek penelitian ini adalah 28 siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar validasi produk (media dan materi), angket praktikalitas siswa dan angket motivasi belajar (sebelum dan sesudah) menggunakan produk. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil pengembangan media menunjukkan bahwa: (1) hasil validasi ahli media dan materi berada pada kategori sangat valid, (2) hasil uji praktikalitas oleh siswa berada pada kategori sangat praktis, (3) hasil uji efektivitas berada pada kategori efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar matematika kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo, (4) *prototype* akhir dari pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam bentuk *Website* dengan pokok bahasan *Teorema Phytagoras* kelas VIII. Adapun produk yang dikembangkan memuat sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, kata motivasi, materi inti, kuis, video pembelajaran, petunjuk penggunaan dan profil pengembang. Implikasi dari media pembelajaran interaktif adalah: (1) memudahkan siswa untuk belajar mandiri, (2) meningkatkan motivasi belajar matematika siswa (3) menjadi daya tarik pada proses pembelajaran karena tampilan media menarik, (4) alternatif bahan ajar guru.

Kata kunci: *Canva*, Media Pembelajaran interaktif, Motivasi Belajar Matematika Siswa, *Teorema Phytagoras*.

ABSTRACT

Sindi Awaliya, 2025. *“Development of Interactive Learning Media Using Canva to Increase Students' Motivation in Learning Mathematics on the Topic of the Pythagorean Theorem at SMP Negeri 4 Palopo.”* Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) of Palopo. Supervised by Salmilah and Sitti Zuhaerah Thalha.

This thesis discusses the development of interactive learning media assisted by Canva to enhance students' motivation in learning mathematics, specifically on the topic of the Pythagorean Theorem in class VIII A of SMP Negeri 4 Palopo. The research aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the media in improving students' learning motivation, as well as to produce a final prototype of the interactive learning media using Canva.

This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 28 students from class VIII A of SMP Negeri 4 Palopo. The instruments used were interview guidelines, product validation sheets (media and content), student practicality questionnaires, and learning motivation questionnaires (administered before and after using the media). The data were analyzed using both descriptive quantitative and qualitative methods

The results of the media development indicate that: (1) the media and content were validated as highly valid by experts, (2) the practicality test results showed that students rated the media as highly practical, (3) the effectiveness test results showed that the media was effective in increasing students' motivation to learn mathematics in class VIII A, (4) the final prototype of the product is an interactive learning media in the form of a Canva-based website focused on the Pythagorean Theorem for grade VIII A. The developed product includes a main cover, main menu, learning objectives, motivational quotes, core material, example problems, instructional videos, quizzes, user guide, and developer profile. The implications of the interactive learning media are: (1) facilitating independent learning, (2) increasing students' motivation in learning mathematics, (3) enhancing the attractiveness of the learning process due to engaging media design, and (4) serving as an alternative teaching resource for teachers.

Keywords: *Canva* , Interactive Learning Media, Students' Motivation in Learning Mathematics, Pythagorean Theorem.

تجريدي

سندي عوالية، ٢٠٢٥. "تطوير وسائط التعلم التفاعلية بمساعدة Canva في زيادة دافع الطلاب لتعلم الرياضيات حول موضوع نظرية فيثاغوراس في SMP نيجيري 4 بالوبو". أطروحة برنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، المعهد الإسلامي الحكومي (IAIN) بالوبو. بتوجيه من سلميلة و سبتي زهيرة ثالحة.

تناقش هذه الأطروحة تطوير وسائط التعلم التفاعلية بمساعدة Canva لزيادة الدافع لتعلم الرياضيات لمادة نظرية *Phytagoras* في الفصل الثامن A SMP Negeri 4 Palopo. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد صحة الوسائط ، والتطبيق العملي للوسائط ، وفعالية وسائط تعلم الرياضيات على دافع التعلم للطلاب في الصف الثامن أ SMP نيجيري 4 بالوبو ، والنموذج الأولي النهائي لوسائط التعلم التفاعلية بمساعدة Canva.

نوع البحث المستخدم هو البحث والتطوير (R&D) ، حيث يتكون نموذج تطوير ادي من خمس مراحل ، وهي: التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. موضوعات هذه الدراسة هي 28 طالبا من الصف الثامن أ إس إم بي نيجيري 4 بالوبو. كانت الأدوات المستخدمة هي إرشادات المقابلات ، وأوراق التحقق من صحة المنتج (الوسائط والمواد) ، واستبيانات التطبيق العملي للطلاب واستبيانات تحفيز التعلم (قبل وبعد) باستخدام الوسائط. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي الكمي والتحليل الوصفي النوعي

تظهر نتائج التطوير الإعلامي أن: (١) نتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام والمواد في فئة صالحة جدا ، (٢) نتائج اختبار التطبيق العملي من قبل الطلاب في الفئة العملية للغاية ، (٣) نتائج اختبار الفعالية في الفئة الفعالة المستخدمة في زيادة الدافع لتعلم الرياضيات في الصف الثامن أ SMP نيجيري 4 بالوبو ، (٤) النموذج الأولي النهائي لهذا التطور في شكل وسائط تعليمية تفاعلية في شكل موقع *Canva* الإلكتروني مع موضوع نظرية فيثاغوراس الفئة الثامنة. تحتوي المنتجات المطورة على الغلاف الرئيسي والقائمة الرئيسية وأهداف التعلم والكلمات التحفيزية والمواد الأساسية ونماذج الأسئلة ومقاطع الفيديو التعليمية والاختبارات والتعليمات وملفات تعريف المطورين. الآثار المترتبة على وسائط التعلم التفاعلية هي: (١) تسهيل تعلم الطلاب بشكل مستقل ، (٢) زيادة دافع الطلاب لتعلم الرياضيات (٣) أن تصبح نقطة جذب في عملية التعلم لأن مظهر الوسائط جذاب ، (٤) مواد تعليمية بديلة للمعلمين.

الكلمات المفتاحية: تحفيز تعلم الرياضيات لدى الطلاب، وسائط التعلم التفاعلية، *Canva* ، نظرية فيثاغوراس.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya, masih banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Kesulitan tersebut umumnya disebabkan oleh sifat konsep matematika yang abstrak, serta pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan menanamkan kesadaran bahwa belajar merupakan suatu keharusan dalam menuntut ilmu.

Sebagaimana hal ini tersirat dalam firman Allah SWT. Q.S. Al-Mujadalah/58:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ

اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ

دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.¹

Berdasarkan ayat di atas, Allah SWT menghimbau agar kita selalu giat menuntut ilmu dan Allah berjanji akan menepatkan seseorang yang beriman, cerdas, dan beramal shaleh pada derajat yang paling tinggi. maka dari itu dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang dapat mengantarkan kita untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar matematika siswa di Indonesia masih tergolong rendah, dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mempengaruhi cara pandang dan respons siswa terhadap pembelajaran. Hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 menunjukkan sebagian besar siswa hanya mampu mencapai level 2 atau 3 dalam matematika, yaitu hanya dapat menyelesaikan soal-soal sederhana tanpa instruksi langsung. Skor matematika secara konsisten berada di bawah 400, sedangkan negara-negara OECD rata-rata berada di atas 450.² Rendahnya prestasi ini salah satunya disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa, dimana banyak yang menganggap matematika sulit dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari.

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 795.

² Hadi Wuryanto dan Moch. Abduh., "Mengkaji Kembali Hasil PISA Sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi" (Direktur Guru Pendidikan dasar, 2022) <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li#nav-mobile>.

Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut dipertegas oleh hasil penelitian Budiyan yang menyatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar tinggi akan berpengaruh positif dengan hasil belajar yang akan baik, sedangkan siswa dengan motivasi belajar rendah akan berpengaruh dengan hasil belajar yang rendah.³ Motivasi belajar menentukan keberhasilan akademik seorang siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal.⁴ Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh siswa dalam meningkatkan motivasi belajar adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat memanfaatkan teknologi melalui strategi pembelajaran yang menarik dan kreatif, didukung oleh media yang sesuai salah satu media yang efektif adalah media pembelajaran interaktif, sebab dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Menurut rayanda asraf dalam Dwi hartanti mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu mendorong semangat belajar siswa, dan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.⁵ Berdasarkan pengalaman peneliti selama menempuh

³ Atis Budiyan dkk, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Jurnal Maju* 8, No. 2 (2021): 502, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/74>.

⁴ Karin Widya Ayuningtyas and Nadhirotuz Zulfah, "Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring", *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 1, No. 5 (2021): 31, <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>.

⁵ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia", *Prosiding Seminar Nasional* 1, No.1 (2020): 79, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2020/article/view/5631>.

pendidikan, sebagian guru masih mengandalkan buku paket dan bahan ajar yang kurang interaktif, sehingga kurang bersemangat untuk belajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu siswa memahami materi secara konkret.⁶

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media yang dapat dimanfaatkan seperti *Canva*, *Macromedia Flash*, *PowerPoint*, dan lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Al ikhwal menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *Canva* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.⁷ Hal ini sejalan dengan penelitian Irma Lestari Syukur and Yusminah Halayang menyatakan bahwa penggunaan *Canva* tidak hanya memuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.⁸ *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mudah diakses, fleksibel, dan memiliki tampilan visual yang menarik.

Canva merupakan aplikasi desain grafis secara *online* yang dapat diakses

⁶ Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia", *Prosiding Seminar Nasional* 1, No.1 (2020): 85, <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2020/article/view/5631>.

⁷ Al Ikhwan, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar", *Kacaneegara Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, No.2 (2022): 177 <https://doi.org/10.28989/kacaneegara.v5i2.1087>.

⁸ Irma Lestari Syukur and Yusminah Hala, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model PJBL Berbantuan Media Interaktif *Canva*", *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 5, No. 2 (2023): 87, <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.722>.

melalui perangkat desktop maupun mobile. *Canva* ini menyediakan berbagai template desain, seperti poster, presentasi, dan materi pembelajaran lainnya. *Canva* juga memudahkan guru dalam merancang media yang membuat teks, gambar, animasi, audio, maupun video dengan tampilan menarik.⁹ Dengan tampilannya yang menarik dapat mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan, maka media pembelajaran juga dapat membantu siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari, serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk tetap semangat dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 4 Palopo yaitu ibu Machniar Achmad, S.Pd., M.Pd. mengatakan bahwa sebagian besar siswa merasa matematika itu sulit dan cenderung membosankan, serta masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika terutama pada materi seperti *Teorema Pythagoras*. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih menggunakan metode diskusi dan tanya jawab sebagai pendekatan utama dalam mengajar serta media pembelajaran yang hanya terbatas pada papan tulis, alat peraga sederhana, dan sesekali menggunakan aplikasi *quiziz* untuk evaluasi. Namun, media pembelajaran tersebut dinilai kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat siswa, terutama dalam menyampaikan konsep matematika yang abstrak. Hal ini menyebabkan banyak siswa kurang aktif dan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan menyebabkan motivasi

⁹ N Manangin dkk, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo", *Al-Kalim: Jurnal* 3, No.1 (2024): 45, <https://doi.org/10.60040/jak.v3i1.60>.

belajar matematika siswa rendah, sehingga diperlukan alternatif media yang lebih inovatif dan menarik seperti menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika interaktif. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dapat menambah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika karena cenderung menggunakan *handphone* kapan dan dimana saja. Dengan memanfaatkan *website Canva*, serta berbagai sumber mampu memberikan pengetahuan yang lebih jelas untuk menyajikan materi yang mudah dipahami dan penyajian yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang berkualitas dan waktu yang dibutuhkan efisien sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan *Teorema Pythagoras* di SMP Negeri 4 Palopo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo memenuhi kriteria valid?
2. Apakah Media pembelajaran Interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo memenuhi kriteria praktis?

3. Apakah Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ?
4. Bagaimanakah *prototype* akhir dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.
4. Untuk mengetahui *prototype* akhir media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* yang dikembangkan pada siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang berarti dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada bidang matematika. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dan sebagai rujukan penelitian bagi peneliti selanjutnya.
- b. Bagi siswa, Media interaktif berbantuan *Canva* dapat membantu siswa memahami materi *Teorema Pythagoras* dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan interaktif, yang diharapkan meningkatkan minat dan semangat belajar mereka.
- c. Bagi Guru, sebagai bahan media pembelajaran untuk mempermudah menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar berbentuk media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema pythagoras* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif dibuat menggunakan *Canva*.
2. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan memuat konten pembelajaran secara sistematis, mulai dari sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, kata motivasi, materi inti, contoh soal, kuis, petunjuk, profil pengembang dan referensi.
3. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* disajikan dengan penggabungan teks, gambar, animasi, rekaman suara, *background*, serta link video pembelajaran.
4. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* mendukung tombol tindakan interaktif seperti navigasi ke *slide* tertentu.
5. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* nantinya berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk *website* yang dapat diakses melalui link. Ketika pengguna mengakses link, pengguna bisa berinteraksi langsung dengan elemen-elemen yang ada di halaman tersebut, seperti tombol navigasi ke *slide* tertentu.
6. Media pembelajaran ini akan diakses melalui link yang dapat dibuka di browser pada perangkat apa saja.
7. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbantuan *Canva* berisi tentang materi *teorema pythagoras* untuk kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.
8. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dipublikasikan di *Situs web Canva*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* ini antara lain:

1. Asumsi pengembangan
 - a. siswa dapat belajar secara mandiri
 - b. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* merupakan media pembelajaran berupa *website*, sehingga dapat diakses dimanapun baik di *handphone* maupun komputer.
 - c. Media pembelajaran ini dapat membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika terutama pada materi *Torema Pyhtagoras*.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* hanya terbatas pada materi *Teorema pythagoras*.
 - b. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* tidak dapat digunakan secara *offline*.
 - c. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* hanya menyediakan 10 latihan soal, dan tidak menampilkan penyelesaian kuis.
 - d. Media pembelajaran ini diakses menggunakan jaringan pada komputer atau *smartphone*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebelum adanya penelitian ini, terdapat beberapa penelitian yang sudah teruji kebenarannya sehingga dapat dijadikan rujukan penelitian. Adapun penelitiannya sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zulfiah 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 ” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi pola bilangan. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* model *ADDIE*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif dan hasil uji *N Gain* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* mengalami peningkatan.¹
2. Sovi Enda Nurhayati, Supratman, dan Diar Veni Rahaya dengan judul

¹ Zulfiah Hafizah and Katrina Samosir, ‘Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan’, *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan*, 2.1 (2021), 42–51 <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>.

”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* dengan pendekatan RME. Jenis penelitian adalah *R&D* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE . Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX berjumlah 21 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva for education* dengan pendekatan RME) terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil validasi ahli, respon positif siswa, serta peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media tersebut.²

3. Penelitian yang dilakukan oleh Isra Minarti dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran berbantuan *website Canva* untuk meningkat motivasi belajar siswa materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di MTs No.32 Lamasi”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran interaktif berbantuan *website Canva*, dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz. Jenis penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan model *ADDIE* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Website*

² Sovi Endah Nurhayati, Supratman, dan Diar Veni Rahayu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan Rme ” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12. No.4 (2023): 47, <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>>.

Canva valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.³

Persamaan dan perbedaan penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Zulfiah Hafizah dan Katrina Samosir	Sovi Enda Nurhayati, Diar Rahaya dan Veni rahaya	Isra Minarti	Sindi Awaliya
2	Tahun Penelitian	2021	2023	2023	2025
3	Lokasi Penelitian	SMP Nurul Islam Indonesia Medan	MTs Daarutholibin sukawangi	MTs No.32 Lamasi	SMPN 4 Palopo
4	Materi	Pola bilangan	Bagun ruang	Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz	Teorema Pythagoras
5	Variabel	Pemecahan masalah matematis	Literasi matematis	Motivasi belajar	Motivasi belajar
5	Jenis Penelitian	<i>R&D</i>	<i>R&D</i>	<i>R&D</i>	<i>R&D</i>
6	Model Pengembangan	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>	<i>ADDIE</i>
7	Software Pengembangan Media	<i>Canva dan powerpoint</i>	<i>Canva</i>	<i>Canva</i>	<i>Canva</i>
8	Tingkatan Subjek Penelitian	SMP	SMP	SMP	SMP
9	Kegiatan Uji Coba	Secara langsung	Secara langsung	Secara langsung	Secara langsung

³ Isra Minarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No. 32 Lamas" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

Kebaruan penelitian ini dengan penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Materi penelitian sebelumnya adalah SPLDV, Bagun ruang dan gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz. Sedangkan materi dalam penelitian ini yaitu *Teorema Pythagoras*.
2. Variabel yang diteliti pada penelitian sebelumnya pemahaman dan literasi matematis Sedangkan variabel yang diteliti pada penelitian ini juga yaitu motivasi belajar siswa.

B. Landasan Teori

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan jenis penelitian untuk mengembangkan suatu produk untuk menyempurnakan produk yang ada.⁴ Salah satu model pengembangan pembelajaran yang banyak digunakan dalam pendidikan dan pelatihan adalah *ADDIE*. Model pengembangan *ADDIE* adalah sebuah model yang digunakan untuk merancang pembelajaran secara sistematis. model ini memiliki kerangka kerja yang sederhana namun efektif, yang memungkinkan untuk merancang pembelajaran yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks atau situasi, karena strukturnya yang fleksibel dan umum.

⁴ Dede Dwiansyah Putra dkk, "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall", *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3, No.1 (2020): 46 <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.

Adapun tahapan pengembangan model *ADDIE* sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan (*analyze*) adalah suatu proses untuk mendapatkan informasi, mode, spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan.
- 2) Desain (*design*) adalah rancangan tampilan yang menarik.
- 3) Pengembangan (*development*) adalah upaya meningkatkan kualitas suatu produk.
- 4) Implementasi (*implementation*) adalah pelaksanaan atau penerapan produk.
- 5) Evaluasi (*evaluation*) adalah memberikan penilaian sejauh mana pengembangan produk telah dicapai.

Tujuan dari model *ADDIE* adalah untuk menjamin bahwa proses pengembangan pembelajaran atau pelatihan dilakukan secara sistematis dan efektif.⁵ Dengan bantuan model ini, pengembang dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan siswa.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa pengembangan dengan model *ADDIE* adalah suatu pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran yang mencakup lima tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dirancang untuk memastikan proses pembelajaran dilakukan secara efektif, terstruktur, dan dapat disesuaikan dengan berbagai konteks. Tujuan utama *ADDIE* adalah mencapai hasil pembelajaran yang optimal dan memenuhi kebutuhan siswa.

⁵ Tiara Putri Weldami and Relsas Yogica, "Model *ADDIE* Branch dalam Pengembangan *E-Learning* Biologi", *Jurnal on Education* 6, No.1 (2023): 7545, <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4063>.

2. Media pembelajaran interaktif matematika

a. Media pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin, yang berarti "perantara" atau "pengantar", Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Media adalah alat yang berguna untuk menjadi perantara ataupun peyalur informasi dari pengirim ke penerima. Media berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif, Secara khusus, media dalam proses belajar mengajar biasanya didefinisikan sebagai alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁶ Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, dengan memahami materi agar pembelajaran agar efektif dan efisien.

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan, alat, atau perangkat yang digunakan untuk mengajar siswa. Media ini dapat berupa materi fisik, seperti buku, papan tulis, dan poster, atau materi digital, seperti video, aplikasi pembelajaran, dan presentasi berbantuan komputer.⁷ Menurut Rinaya bahwa media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga siswa dapat memperoleh informasi atau pengetahuan dengan lebih efektif. Media juga berfungsi untuk membuat materi pembelajaran yang abstrak

⁶ Julsyam Fitra and Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK", *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4, No.1 (2021): 1, <https://doi:10.23887/jp2.v4i1.31524>.

⁷ Robi Sandita, "(*Augmented Maritime*) Inovasi Media Pembelajaran Meningkatkan Literasi Kemaritiman Era Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus* 3, No.1 (2020): 29, <https://doi:10.47239/jgdd.v3i1.155>.

menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan mudah dipahami siswa.⁸ segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, serta membantu siswa untuk belajar dengan lebih baik dan lebih mudah. Media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih aktif, meningkatkan motivasi, serta memperkaya pengalaman belajar siswa.⁹ Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, melalui akses ke berbagai sumber daya digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, yang mendukung pembelajaran di luar kelas.

Dari tiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk mendukung pendidikan dalam proses pembelajaran, Media ini mencakup materi fisik seperti buku dan papan tulis, serta materi digital seperti video dan aplikasi. Fungsinya adalah untuk mempermudah guru menyampaikan materi, membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, dan membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami oleh siswa.

1) Jenis-jenis media pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu :¹⁰

- a) Media visual adalah alat pendidikan yang dirancang dengan menarik dan inovatif untuk menyampaikan pesan dan informasi spesifik tentang topik

⁸ Cepy Riyana, "*Media Pembelajaran* ", (Direktorat Jendral Pendidikan islam Kementerian Agama RI, 2012), 5.

⁹ Siti Zuhaerah Thalhah and Arpani Ulang, "Pengembangan Media Pembelajaran AS-Math Berbasis Android Menggunakan Flipbook pada Materi Sistem Persamaan Linear dua Variabel Kelas VIII 3 Mts Gowa", *Allaudin Journal of Mathematics Education* 3, No.2 (2021): 195, <https://doi.org/10.24252/ajme.v3i2.25386>.

¹⁰ Jozua F. Palandi dkk, "*Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*", 2021, 34.

pelajaran. Contoh media visual termasuk gambar atau foto, film, peta konsep, diagram, bagan, poster, peta dunia, atau bola dunia..

- b) Media audiovisual adalah bahan pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk menyampaikan pesan secara menarik menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini terbagi menjadi dua jenis, pertama audiovisual murni, di mana suara dan gambar berasal dari satu sumber seperti televisi atau video; dan audiovisual tidak murni, di mana keduanya berasal dari sumber berbeda, seperti film bingkai dengan suara tambahan.
- c) Media audio adalah media pembelajaran diterapkan dengan menggunakan indra pendengaran saja, contohnya laboratorium bahasa, radio, alat perekam, dan pita mekanik.

2) Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam dunia pendidikan, di antaranya:¹¹

- a) Membantu siswa memahami materi secara lebih jelas melalui visualisasi yang konkret.
- b) Elemen seperti gambar dan video memungkinkan siswa mengingat informasi lebih lama.
- c) Media yang interaktif mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- d) Penyajian media yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- e) Media pembelajaran mendukung siswa untuk belajar secara mandiri di luar

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Pegagogia, 2012), 25.

- f) Menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi nyata, sehingga membuat materi lebih relevan bagi siswa.

Jadi dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat meningkatkan metode pembelajarannya dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan pembelajaran yang akan dibuat. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan benda nyata yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, seperti media gambar, media cetak, atau simbol-simbol rumus untuk membimbing siswa melalui proses belajar secara mandiri.

b. Media pembelajaran matematika

Media pembelajaran matematika adalah alat yang penting dalam proses pendidikan, yang berfungsi untuk memadai pemahaman konsep-konsep matematika yang sering kali bersifat abstrak. Penggunaan media ini dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari alat fisik hingga teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penelitian Dian Novita sari menunjukkan bahwa penggunaan media berbantuan TIK seperti video pembelajaran interaktif dan aplikasi matematika, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.¹² siswa yang menggunakan media digital mengalami peningkatan signifikansi dalam kemampuan memecahkan masalah matematika dibanding dengan metode konvensional. Selain itu, penggunaan media juga membantu

¹² Nur Azizah *and* Hasti Irawati, "Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas", 10, No.58 (2024): 56 <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7195>.

mengatasi masalah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika.

Peran media pembelajaran dalam pendidikan matematika yaitu :¹³

1. Meningkatkan pemahaman

Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep matematika yang kompleks dengan cara yang lebih konkret. Misalnya, penggunaan alat peraga atau visualisasi grafis dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

2. Meningkatkan motivasi

Penggunaan media yang bervariasi dalam pengajaran dapat menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan merangsang keingintahuan mereka.

3. Mendukung proses belajar aktif

Dengan menggunakan media, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas belajar. Hal ini mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran matematika sebagai berikut :

1. Media Cetak : Buku teks, lembar kerja, dan poster
2. Media Elektronik : Video pembelajaran, presentasi *powerpoint*, dan aplikasi interaktif.
3. Media manipulatif : Alat peraga fisik seperti blok matematika dan permainan Edukatif.

¹³ Dewasni Hasiru dkk, "Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh", *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 2, No.2 (2021): 59, <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>.

Jadi peneliti dapat simpulkan dari penjelasan tersebut bahwa media pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu peneliti menggunakan media interaktif berbantuan *Canva* sebagai media pembelajaran matematika.

c. Media pembelajaran interaktif

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbantuan multimedia yang memungkinkan guru menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa.¹⁴ Media pembelajaran berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*. Media pembelajaran interaktif menurut Nur Afifah, dkk adalah segala hal yang berkaitan dengan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi ajar dari sumber belajar kepada siswa.¹⁵ Media ini menggunakan metode pembelajaran yang

¹⁴ Jodi Hardika dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Ilmu", *Journal Kepemimpinan dan Pengurusan sekolah* 9, No. 2 (2024): 197, <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.491>

¹⁵ Nur Afifah dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, No.1 (2022): 42, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.

memungkinkan adanya umpan balik dari pengguna berdasarkan *input* yang diberikan pada media tersebut. kriteria kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknik.

Dari dua pendapat tersebut peneliti dapat simpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat berbantuan multimedia yang mempermudah proses pembelajaran dengan memungkinkan komunikasi dua arah antara guru, dan Media ini mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memungkinkan pengguna memberikan umpan balik. Kualitas media interaktif dievaluasi berdasarkan materi, tujuan, dan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Menurut Septy Nurfadhillah, media pembelajaran interaktif memiliki beberapa kelebihan yaitu:¹⁶

- 1) Pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga dapat motivasi belajar,
- 2) Bahan pembelajaran maknanya/isinya lebih jelas.
- 3) Metode belajar dapat lebih bervariasi.
- 4) siswa dapat lebih banyak belajar karena mampu berinteraksi dengan media secara langsung.

Adapun karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

¹⁶ Septy Nurfadhillah dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz pada Pembelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah" *Journal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, No.5 (2021): 282, [/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359).

- 1) Mempunyai lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam artian mempunyai kemampuan mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam artian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan karakteristik tersebut maka media pembelajaran interaktif yang baik memiliki tampilan menarik karena dikemas dalam berbagai media, dan mudah digunakan serta bermanfaat bagi pembelajaran.

3. *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai pilihan desain seperti grafis media sosial, presentasi, video, materi pemasaran, dokumen kantor, kolase foto, sampul buku, kalender, poster, lembar kerja, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, sampul buku elektronik dan masih banyak desain lainnya.¹⁷ fitur-fitur yang tersedia dapat di dikembangkan kreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran dikelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam pemanfaatannya untuk proses pembelajaran, *Canva* banyak memiliki *template* yang sangat membantu guru dalam membuat desain media

¹⁷ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd", *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2, No.1 (2022):18, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.

pembelajaran yang kreatif. Sebagaimana Triningsih menyampaikan bahwa *Canva* sebuah alat yang sangat membantu guru dalam membuat desain media pembelajaran, dengan menggunakan *Canva* guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk siswa.¹⁸ Dengan tampilan yang menarik, siswa akan lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya itu media pembelajaran berbantuan *Canva* dapat membantu untuk mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan berbentuk teks atau video.

Dari dua pendapat diatas peneliti dapat simpulkan bahwa *Canva* adalah aplikasi desain *online* yang sangat bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan berbagai *template* yang kreatif, guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik, baik berupa grafis, presentasi, video, atau dokumen lainnya. Penggunaan *canva* membantu meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah pemahaman materi melalui desain yang visual dan komunikatif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menciptakan materi yang lebih interaktif dan menarik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

b. Kelebihan dan Kekurangan penggunaan *Canva* dalam pembelajaran.

Canva sebagai aplikasi yang bisa membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa ternyata mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media *Canva* dalam pembelajaran sebagai berikut:¹⁹

¹⁸ Diah Erna Triningsih, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek", *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15, No. 1 (2021): 128, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

¹⁹ Riono and Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD", *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8, No. 1 (2022): 117, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.

- 1) Beragam desain menarik, *Canva* menyederhanakan proses pembuatan desain sesuai keinginan pengguna, seperti poster, testimonial, *infografis*, maket video, presentasi, dan lainnya.
- 2) mudah membuat desain yang disediakan dengan hanya melakukan penyesuaian pada teks, warna, ukuran, dan gambar.
- 3) Ada banyak pilihan *template background* di *Canva*.
- 4) Meningkatkan kreativitas guru dan siswa.
- 5) Memungkinkan kolaborasi dengan guru lain.
- 6) Aplikasi ini mudah diakses oleh semua orang, karena tersedia baik untuk perangkat Android maupun iPhone.
- 7) Untuk pengguna laptop, *Canva* juga dapat diakses melalui *Chrome* atau *Canva web* tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu.
- 8) Desain yang telah dibuat di *Canva* dapat disimpan dalam bentuk format PDF, JPG, PNG, PPT, SVG, *situs web* maupun video MP4.

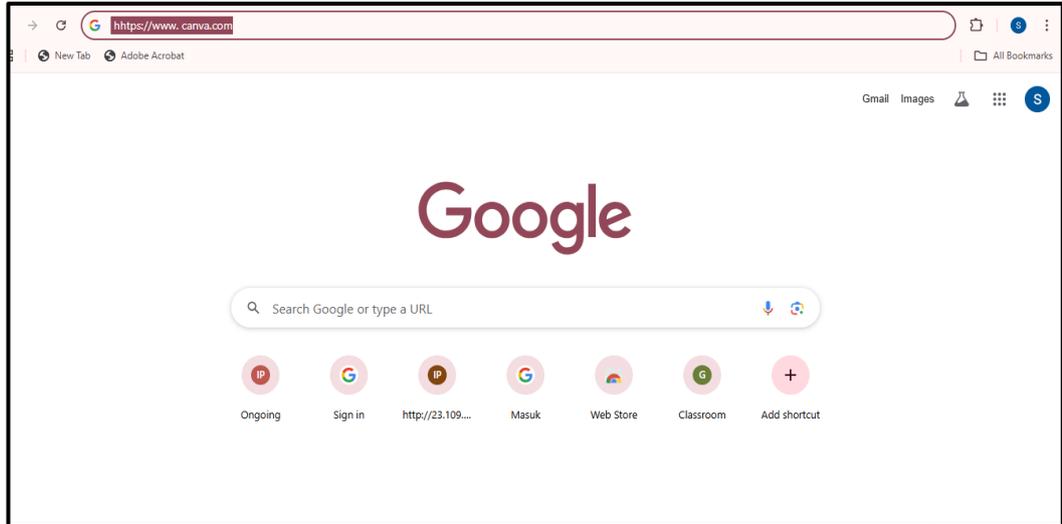
Adapun kekurangan *Canva* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Membutuhkan jaringan internet yang stabil dalam menggunakan *Canva*.
- 2) Terdapat beberapa fitur yang ada di *Canva* masih berbayar.
- 3) Kemungkinan kesamaan desain dengan orang lain apabila menggunakan *template* yang tersedia di *Canva*.

b. Langkah-langkah menggunakan *Canva*

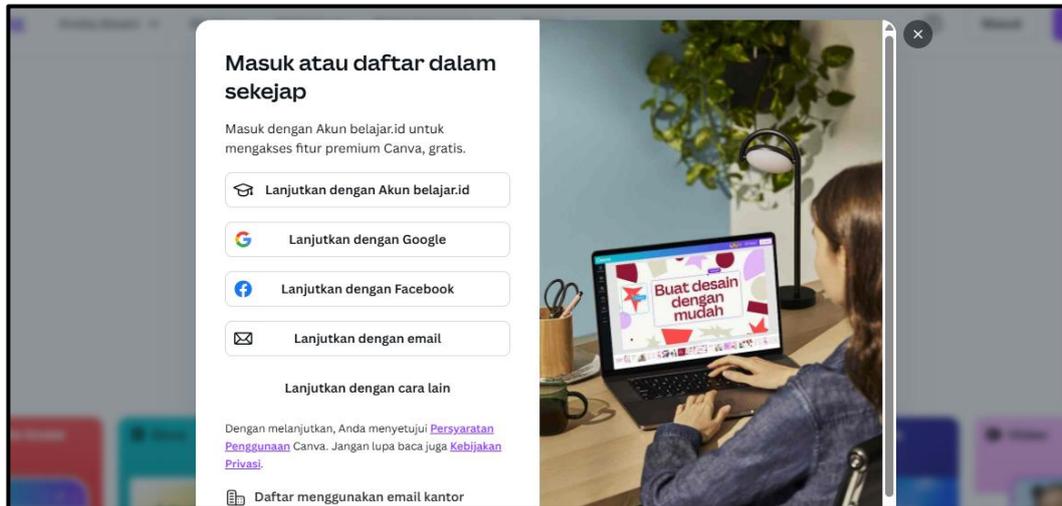
Berikut langkah penggunaan *Canva* yaitu:

- 1) Masuk ke aplikasi *web browser* kemudian ketik `https://www.canva.com`.



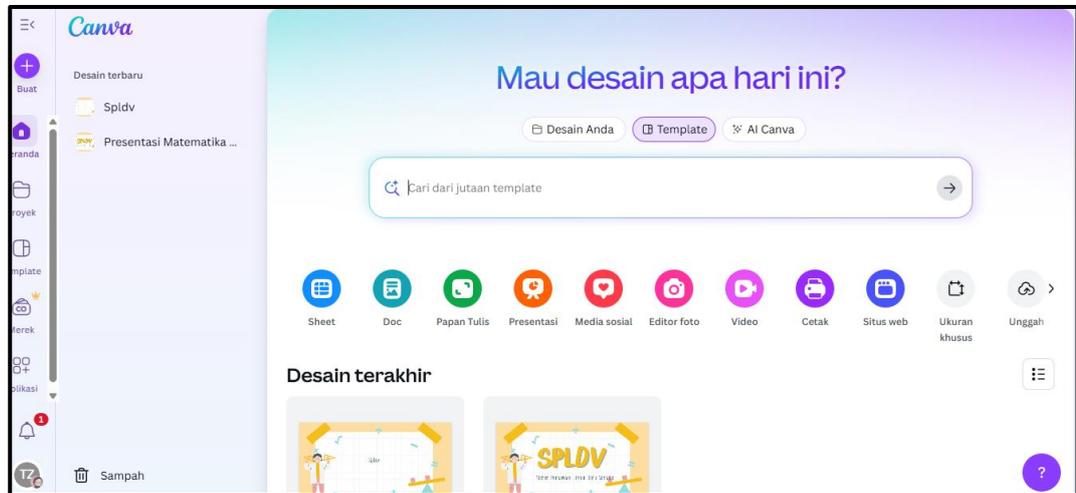
Gambar 2. 1 Tampilan Web Browser

- 2) Kemudian membuat akun *Canva*, pembuatan akun dapat dilakukan
- 3) menggunakan akun *facebook*, *google* atau *gmail*.



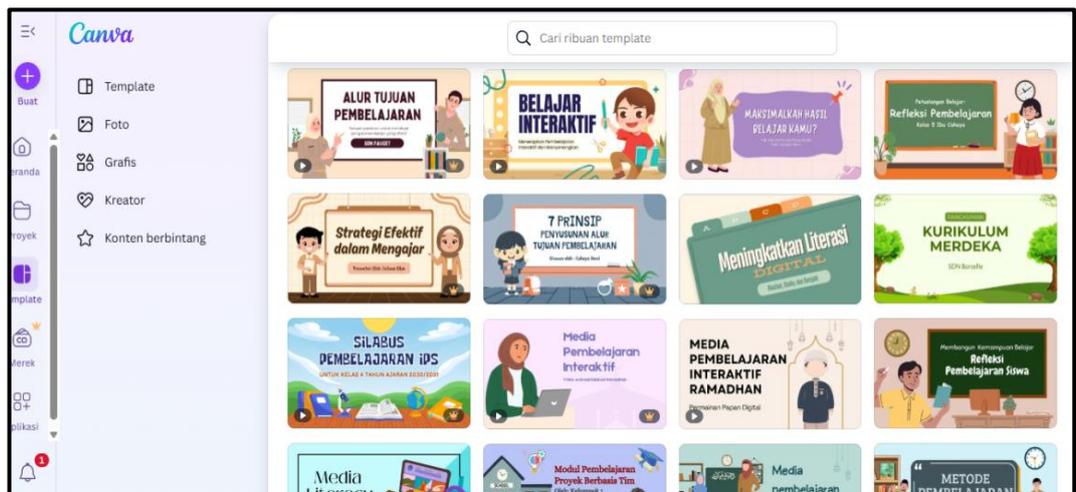
Gambar 2. 2 Tampilan Web Browser

- 4) Peneliti *login* melalui akun *google*
- 5) Setelah pembuatan akun *Canva* melalui akun *google*, akan muncul tampilan awal.



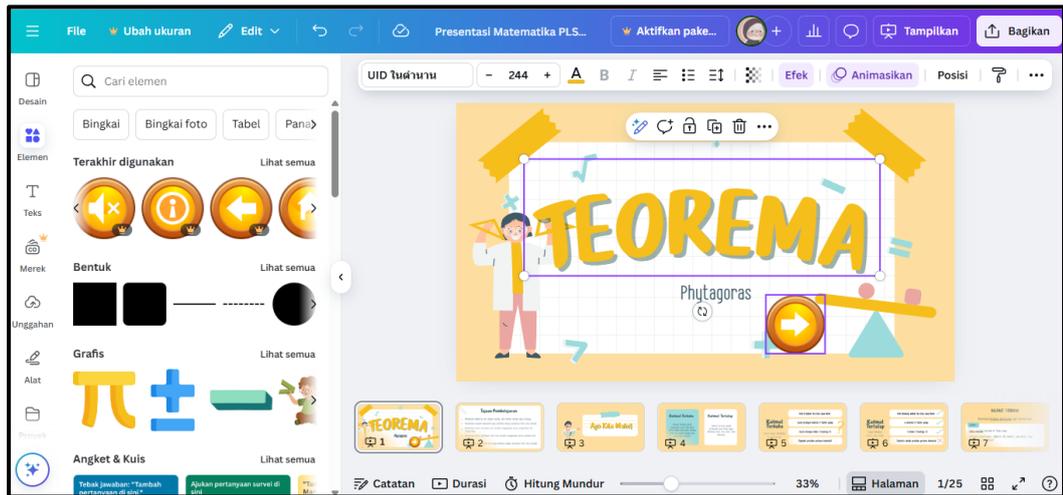
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Canva

- 6) Untuk membuat media pembelajaran pada Canva kita bisa memilih desain template yang tersedia di Canva sesuai dengan jenis media pembelajaran yang ingin dibuat. Kita bisa juga membuat desain pembelajaran sendiri dengan klik buat desain yang ada di samping kiri kemudian kita pilih presentasi.



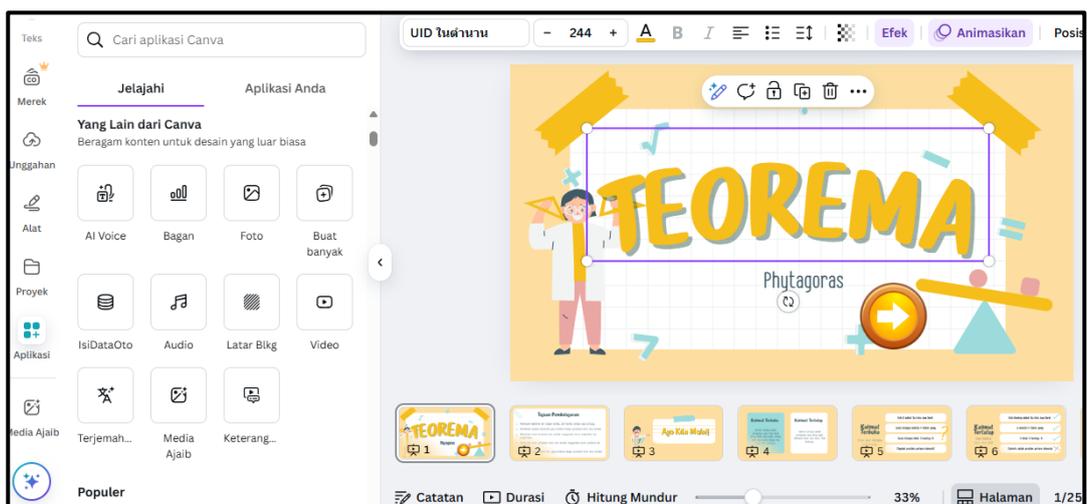
Gambar 2. 4 Tampilan Memilih Template

- 7) Setelah memilih *template*, kita dapat mengeditnya sesuai kebutuhan. Dan kita juga dapat mengubah teks, gambar, warna, tata letak dan menambahkan elemen sesuai dengan preferensi dan konten yang ingin dibuat



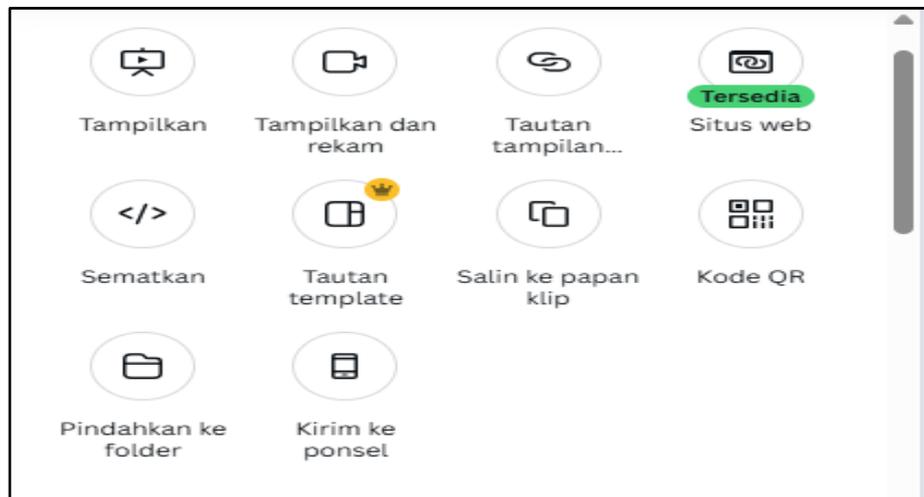
Gambar 2. 5 Tampilan Mengedit *Template*

- 8) Selanjutnya, kita dapat menambahkan fitur-fitur lain yang tersedia di *Canva* ke dalam media pembelajaran kita, dengan cara mengklik ikon aplikasi yang berada pojok kiri bawah.



Gambar 2. 6 Tampilan fitur-fitur di *Canva*

- 9) Media pembelajaran yang telah dibuat dapat dibagikan dalam bentuk situs *website*.



Gambar 2. 7 Tampilan Menyimpan hasil desain *Canva*

4. Motivasi belajar matematika
- a. Pengertian motivasi belajar

Motivasi berasal dari kata "motif", yang merupakan kondisi dalam seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan aktivitas tertentu, baik secara sadar maupun tidak, untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai daya yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, baik dari dalam maupun dari luar, sehingga meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.²⁰ Motivasi belajar ini sangat penting karena dapat mempengaruhi intensitas, ketekunan, dan cara siswa dalam menghadapi tantangan selama proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencapai tujuan akademik dan pribadi yang diinginkan. Motivasi adalah kemauan,

²⁰ Khairul Hamsyah., "Hubungan Kecerdasan Intelektual, Motivasi Belajar dan Frekuensi Belajar dengan Hasil Belajar PJOK Siswa di SMA 1 Jetis Bantul Yogyakarta", (*Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 2023): 15, <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/78839>.

kehendak, keigian, daya mendorong yang berasal dari dalam dan dari luar diri siswa yang mampu memberikan rasa senang dan bersemangat dalam belajar sehingga mampu memberikan rasa senang dan semangat dalam belajar sehingga siswa dapat mencapai prestasi belajar dengan baik.²¹ Dorongan ini tentu saja harus dimunculkan pada saat siswa belajar di dalam kelas. Terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika.

Dari dua pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang mendorong untuk melakukan aktivitas belajar, baik dari faktor dalam diri siswa maupun faktor dari lingkungan sekitar. Motivasi ini memberikan semangat dan kegembiraan dalam proses belajar, yang dapat membatu siswa mencapai prestasi belajar yang baik, terutama dalam pelajaran matematika yang seringkali dianggap sulit. Oleh karena itu penting bagi guru untuk menciptakan dorongan motivasi yang tepat agar siswa dapat lebih termotivasi dan sukses dalam belajar.

b. Macam-macam Motivasi Belajar Matematika

Beberapa macam atau jenis motivasi dilihat dari berbagai sudut pandang adalah:²²

1. Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

Berdasarkan asal pembentukannya, motivasi terbagi menjadi dua jenis. Pertama, motivasi bawaan, yaitu dorongan yang sudah ada sejak lahir tanpa melalui proses belajar. Kedua, motivasi yang dipelajari, yaitu dorongan yang

²¹ Alma Ega dkk, "Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Plusminus : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, No. 5 (2023): 38, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>.

²² Sardiman, "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar "(Jakarta, 2011), 87.

muncul karena hasil pembelajaran, seperti keinginan untuk mempelajari ilmu pengetahuan atau mendalami sesuatu dalam kelompok tertentu.

2. Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Motivasi jasmaniah mencakup hal-hal seperti refleks, insting, dan dorongan biologis. Sementara itu, motivasi rohaniah melibatkan kemauan, yang terbentuk melalui empat tahapan: munculnya alasan, proses pemilihan, pengambilan keputusan, dan pembentukan kemauan.

3) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul secara alami dari dalam diri individu tanpa memerlukan rangsangan eksternal, karena individu tersebut sudah memiliki keinginan untuk bertindak. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang baru akan aktif jika ada pengaruh atau rangsangan dari luar.

c. Fungsi Motivasi dalam Belajar matematika

Adapun fungsi motivasi sebagai berikut:²³

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengaruh. Artinya mengarahkan perbuatan pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

d. Indikator Motivasi Belajar Matematika

²³ Suharnir, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6, No.1 (2021): 176, <https://journal.upy.ac.id/index.php/bk>.

Menurut Uno Indikator motivasi yaitu:²⁴

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Adapun indikator motivasi menurut Ghina Melinda yaitu:²⁵

- 1) Mempunyai kemauan belajar yang tinggi
- 2) Penuh semangat
- 3) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- 4) Mampu berjalan sendiri saat guru memberi tugas pada siswa
- 5) Mempunyai rasa percaya diri
- 6) Memiliki konsentrasi yang tinggi
- 7) Kesulitan sebagai tantangan yang perlu diselesaikan
- 8) Mempunyai kesabaran dan daya juang tinggi

Indikator-indikator di atas membantu mengukur motivasi belajar siswa dalam proses belajar terutama pelajaran matematika. Dengan memahami sejauh mana siswa menunjukkan sikap-sikap ini, baik di dalam maupun di luar kelas, kita dapat menilai tingkat motivasi mereka dan memberikan dukungan yang

²⁴ Hamzah B.Uno, "*Teori Motivasi Dan Pengukuran : Analisis Bidang Pendidikan*" (Bumi aksara, 2023), 8.

²⁵ Ghina Meilinda dkk, "Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya", *Academy of Education Journal* 15, No.1 (2024): 985 <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>.

diperlukan untuk meningkatkan kemampuan belajar mereka. Namun dalam penelitian ini indikator motivasi belajar yang digunakan yaitu indikator motivasi belajar menurut Uno.

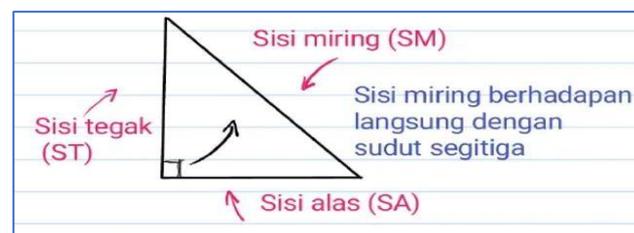
5. *Teorema Phytagoras*

a. Mengenal *Teorema phytagoras*

Phytagoras adalah seorang ahli matematika dan filsafat yang lahir di Pulau Samos, Yunani, sekitar tahun 570 SM. Ia dikenal sebagai bapak bilangan dalam matematika karena kontribusinya yang sangat besar dalam mengembangkan teori-teori dasar, terutama yang berkaitan dengan hubungan antara angka dan geometri. Salah satu penemuan terkenalnya adalah *Teorema Phytagoras*, yang hingga kini menjadi dasar penting dalam bidang geometri. Selain itu, *Phytagoras* juga mendirikan sebuah aliran pemikiran yang disebut *Phytagoreanisme*, yang mengajarkan bahwa segala sesuatu di alam semesta dapat dijelaskan melalui angka dan proporsi matematis.

b. Pengertian *Teorema Phytagoras*

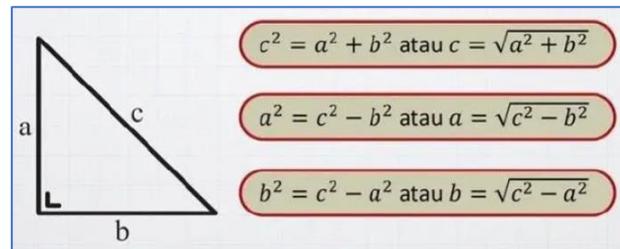
Teorema Phytagoras adalah sebuah teori yang menunjukkan hubungan panjang sisi-sisi pada segitiga siku-siku. Kuadrat panjang sisi miring (Hipotenusa) suatu siku-siku adalah jumlah kuadrat panjang sisi siku-siku lainnya.



Gambar 2. 8 Segitiga Siku-Siku

Secara matematis rumus teorema pythagoras dapat dituliskan sebagai

berikut:



Gambar 2. 9 Rumus Teorema Phytgoras

Keterangan:

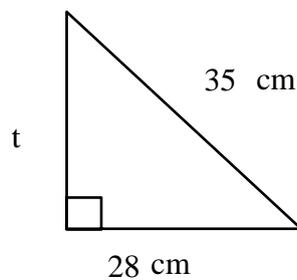
a = alas

b = tinggi

c = sisi miring

Contoh

Panjang t pada segitiga siku- siku di bawah ini adalah :



Pembahasan:

$$\begin{aligned} t &= \sqrt{35^2 - 28^2} \\ t &= \sqrt{1225 - 784} \\ t &= \sqrt{441} \\ t &= 21 \text{ cm} \end{aligned}$$

Jadi, panjang t adalah 21 cm

c. *Triple Phytgoraas*

Merupakan rangkaian tiga bilangan positif yang merupakan sisi-sisi dari segitiga siku-siku yang Memenuhi dalil phytagoras, bilangan yang terbesar merupakan sisi miringnya. Berikut adalah *Triple Phytagoras*:

Tipe	a	b	$a^2 - b^2$	$2ab$	$a^2 + b^2$	Tripel Pythagoras	$\times 2$	$\times 3$	$\times 4$	$\times 5$
I	2	1	3	4	5	3, 4, 5	6, 8, 10	9, 12, 15	12, 15, 20	15, 20, 25
II	3	2	5	12	13	5, 12, 13	10, 24, 26	15, 36, 39	20, 48, 52	25, 60, 65
	3	1	8	6	10	8, 6, 10	16, 12, 20	24, 18, 30	32, 24, 40	40, 30, 50
III	4	3	7	24	25	7, 24, 25	14, 48, 50	21, 72, 75	28, 96, 100	35, 120, 125
	4	2	12	16	20	12, 16, 20	24, 32, 40	36, 48, 60	48, 64, 80	60, 80, 100
	4	1	15	8	17	8, 15, 17	16, 30, 34	24, 45, 51	32, 60, 68	40, 75, 85
IV	5	4	9	40	41	9, 40, 41	18, 80, 82	27, 120, 123	36, 160, 164	45, 200, 205
	5	3	16	30	34	16, 30, 34	32, 60, 64	48, 90, 102	64, 120, 136	80, 150, 170
	5	2	21	20	29	21, 20, 29	42, 40, 58	63, 60, 87	84, 160, 232	210, 200, 290
	5	1	24	10	26	24, 10, 26	48, 20, 52	72, 30, 78	96, 40, 104	120, 50, 130

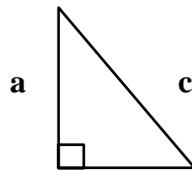
Gambar 2. 10 Triple Phytagoras

d. Jenis Segitiga

1. Segitiga siku- siku

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika

$c^2 = a^2 + b^2$, maka segitiga tersebut siku-siku.

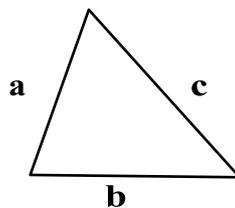


Gambar 2. 11 Segitiga siku-siku

2. Segitiga Lancip

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika

$c^2 = a^2 < b^2$, maka segitiga tersebut lancip.

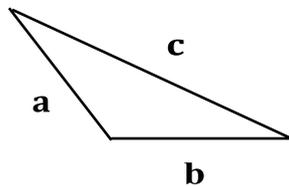


Gambar 2. 12 Segitiga Lancip

3. Segitiga Tumpul

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika.

$c^2 > a^2 + b^2$, maka segitiga tersebut tumpul.



Gambar 2. 13 Segitiga Tumpul

e. Penerapan *Teorema Phytagoras*

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak permasalahan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan Teorema Phytagoras. Teorema ini tidak hanya digunakan dalam pelajaran matematika, tetapi juga sangat bermanfaat dalam berbagai bidang seperti arsitektur, teknik sipil, navigasi, dan bahkan dalam kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan pengukuran jarak.

Contoh :

Sebuah tangga yang panjangnya 10 meter diletakkan sejauh 8 m dari suatu dinding untuk mencapai jendela. Cari ketinggian jendela tersebut dari lantai.

Pembahasan :

Diketahui : Dinding (a) = 8 m, tangga (c) = 10 cm

Ditanyakan: Tinggi ?

Jawab :

$$\begin{aligned}
 a^2 &= \sqrt{c^2 + b^2} \\
 &= \sqrt{10^2 - 8^2} \\
 &= \sqrt{100 - 64} \\
 &= \sqrt{36} \\
 &= 6 \text{ cm}
 \end{aligned}$$

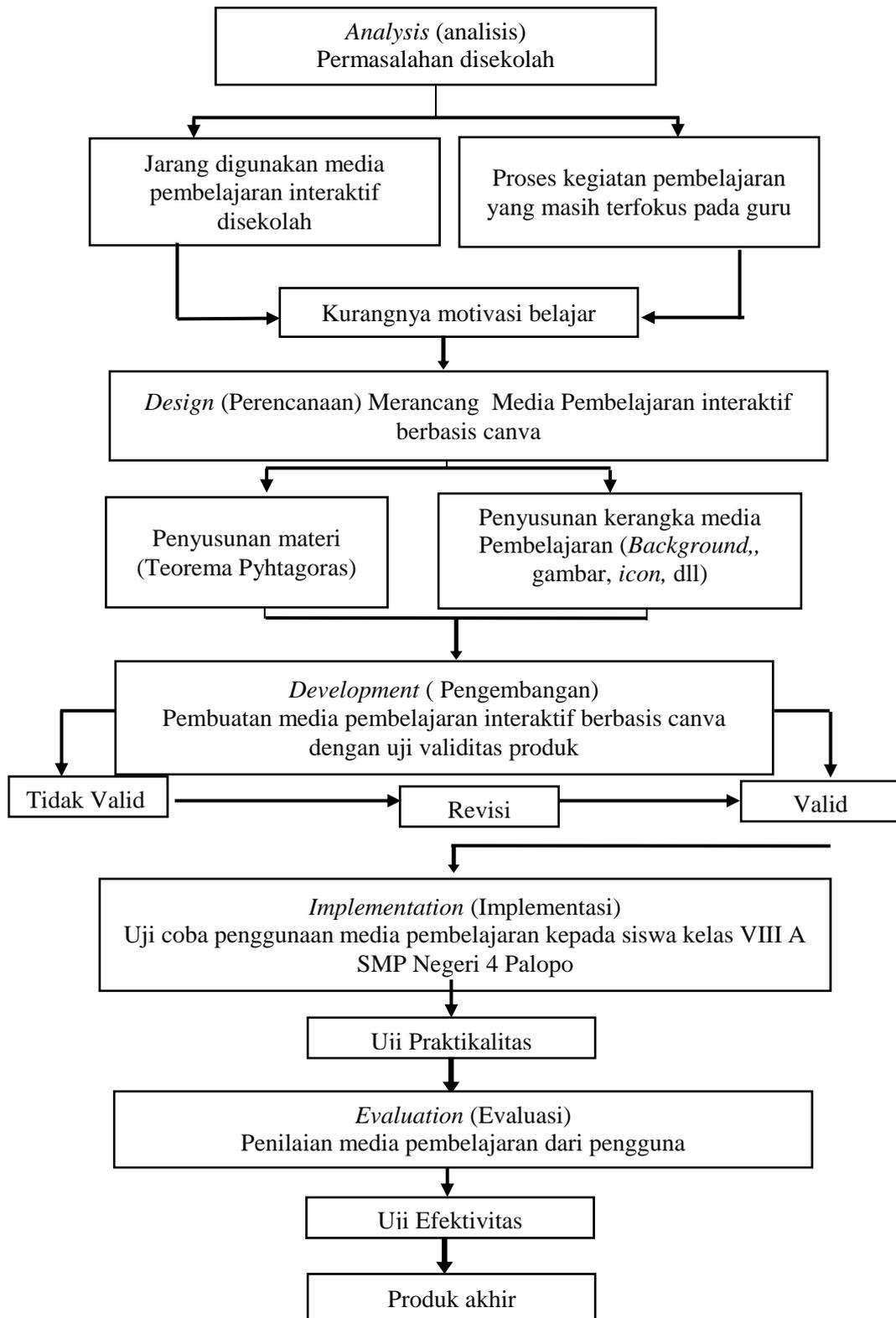
Jadi, tinggi jendela tersebut dari lantai adalah 6 meter.

C. Kerangka pikir

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi dari adanya teknik dan strategi yang telah disiapkan guru sebelum mengajar, sangatlah penting serta guru harus mengetahui persiapan apa saja yang harus dilakukan agar ketika proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran matematika yang kebanyakan dianggap sulit oleh siswa.

Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* ini merupakan materi ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran. Suasana yang kondusif saat pembelajaran sangat memengaruhi efektivitas dan motivasi belajar siswa. Pengembangan media interaktif ini mengacu pada metode *research and development (R&D)*, dengan model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah pengembangan media interaktif ini berdampak positif terhadap tahapan proses pembelajaran, dengan meninjau aspek validitas dan praktikalitasnya. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media interaktif berbantuan *Canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Berikut ini akan dijelaskan bagan kerangka pemikiran penelitian sebagai dasar pengembangan media tersebut.



Gambar 2. 14 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam bentuk *Website*.

B. Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 4 Palopo yang berlokasi di Jl. A. Kambo, Malatuntung , Kec. Wara Timur, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan April-Mei Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Subjek dan Objek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo. Adapun objek penelitian yang diberikan adalah media pembelajaran berupa media interaktif berbentuk *website Canva* yang diakses melalui link yang dibuat dengan berbantuan *Canva* pada materi *Teorema Phytagoras*.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* berdasarkan kebutuhan peneliti. Prosedur penelitian ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu:¹

¹ I Made Tegeh., "*Model Penelitian Pengembangan*" (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), 90.

1. Tahap Penelitian Terdahulu (*Analyze*)

Tahap penelitian pendahuluan merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*). Tahap ini dilakukan peneliti agar mengetahui permasalahan yang ada di sekolah, dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru matematika di SMP Negeri 4 Palopo. Adapun langkah-langkah pada tahap ini sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan yang mengarah pada pembelajaran interaktif dan sumber belajar lainnya. Untuk melakukan analisis kebutuhan ini peneliti menganalisis faktor kesulitan belajar, metode dan media pembelajaran, motivasi belajar matematika siswa serta peran guru dalam pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan cara wawancara langsung ke guru matematika di SMP Negeri 4 Palopo

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 4 Palopo. Peneliti menganalisis materi, pelaksanaan, kendala, dan peran kurikulum dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Hasil analisis ini menjadi acuan untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung proses pembelajaran matematika secara efektif.

2. Tahap pengembangan produk awal (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang akan dikembangkan (*Design*). Tahapan ini termasuk mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan produk yang dibuat,

membuat desain, pemilihan media, pemilihan format media, dan rancangan awal media yang akan di implementasikan di siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo, dan menyediakan bahan sebagai materi dan latihan soal dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3. Tahap Validasi Ahli (*development*)

Tahap validasi ahli merupakan tahap pengembangan (*development*) yang bertujuan untuk mengetahui aspek validitas media pembelajaran interaktif yang telah dibuat. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang telah dibuat dilakukan uji validasi oleh validator yang ahli dalam bidangnya. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan para ahli agar menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif.

4. Tahap Uji coba (*Implementation*)

Tahap uji coba merupakan tahap (*Implementation*). Pada tahap ini setelah melakukan revisi produk media pembelajaran interaktif dan telah dinyatakan layak dan valid oleh validator. Maka media pembelajaran interaktif diimplementasikan pada kelas yang sesungguhnya. Produk media pembelajaran matematika ini akan diimplementasikan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo dengan tujuan untuk melihat praktikalitas dan efektivitas produk yang dikembangkan.

5. Tahap pembuatan akhir produk (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat keberhasilan sistem pembelajaran, dan sesuai dengan harapan pengembangan awal (*Evaluation*). Adapun metode evaluasi media pembelajaran yang diterapkan yaitu evaluasi formatif dan evaluasi

sumatif. Evaluasi formatif merupakan evaluasi yang akan dilakukan disetiap tahapan model pengembangan *ADDIE*. Sedangkan evaluasi sumatif yaitu evaluasi yang dilakukan diakhir pengembangan setelah dilakukan uji validitas dan praktikalitas. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi dengan cara wawancara terbuka dengan guru di sekolah. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh data bahan ajar dan ketersediaan media yang digunakan di lapangan. 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	<ul style="list-style-type: none"> a. Jenis kurikulum yang digunakan b. Pelaksanaan kurikulum pada pembelajaran matematika c. Materi dikurikulum d. Kendala pelaksanaan kurikulum yang diterapkan e. Peran media interaktif dalam kurikulum
2	Faktor Kesulitan Belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. jenis kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar matematika b. faktor penyebab kesulitan belajar matematika siswa. c. upaya mengatasi kesulitan belajar matematika siswa.

Tabel 3.1 Lanjutan

3	Metode dan media pembelajaran	a. metode pembelajaran yang sering digunakan b. ketersediaan dan pemanfaatan media c. jenis media pembelajaran yang digunakan
4	Motivasi belajar siswa	a. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika
5	Peran guru dalam pembelajaran	a. Penguasaan guru terhadap materi ajar b. Kemampuan penggunaan media berbantuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)

2. Angket

Angket bertujuan untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari masing-masing validator dan objek uji coba. Angket dibedakan menjadi dua yaitu angket terbuka dan tertutup. Angket berperan untuk menghubungkan antara peneliti dengan responden. Adapun angket yang dibutuhkan sebagai berikut:

a. Angket validasi ahli isi atau materi

Angket validasi materi merupakan instrumen penilaian yang berisi poin-poin penting untuk menilai kualitas suatu materi pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi kelayakan isi, penggunaan bahasa (kebahasaan), penyajian materi, serta manfaat materi dalam meningkatkan pemahaman siswa melalui media pembelajaran yang digunakan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan standar pendidikan, mudah dipahami oleh siswa, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai aspek-aspek yang dinilai,

kisi-kisi angket validasi oleh ahli materi ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian materi	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum merdeka				
		b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
2	Kebahasaan	a. Kejelasan bahasa dalam penyampaian materi				
		b. Konsistensi penggunaan istilah dan simbol matematika				
3	Penyajian	a. Sistematis penyajian materi				
		b. Soal-soal evaluasi sesuai dengan materi				
		c. Kesesuaian media dengan materi pada setiap kegiatan pembelajaran				
4	Kemanfaatan	a. Kemudahan siswa memahami materi melalui media				
		b. Meningkatkan motivasi siswa				
		c. Menambah wawasan siswa				

b. Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran

Angket validasi media ahli pembelajaran merupakan angket penilaian tentang tampilan dari media pembelajaran interaktif. Penilaian ini dilakukan oleh validator yang memiliki keahlian di bidang media pembelajaran guna memastikan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Berikut kisi-kisi instrumen validasi ahli media.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Desain	<ul style="list-style-type: none"> a. Desain media pembelajaran menarik dan sesuai dengan topik yang diajarkan. b. Penataan elemen dalam media rapi dan teratur. c. Jenis font dan warna yang digunakan sesuai dengan tema media pembelajaran d. Penggunaan warna dan elemen grafis mendukung pemahaman tanpa kebingungan. e. Komposisi warna dalam media seimbang dan tidak mengganggu keterbacaan f. Tingkat kecerahan warna pada media sudah sesuai dan tidak menyilaukan g. Background yang digunakan sesuai dengan tema dan tidak mengganggu fokus pada materi 				
2	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Tampilan media pembelajaran menarik dan tidak membosankan. b. Desain media memudahkan pemahaman materi pembelajaran. c. <i>Font</i> yang digunakan mudah dibaca. d. Tombol navigasi dan fitur interaktif mudah dimengerti dan jelas. e. Semua tombol dan menu berfungsi dengan baik. 				
3	Audio	<ul style="list-style-type: none"> a. Suara yang ada dimedia pembelajaran jelas didengar b. Bacsound pada media jelas 				
4	Kemudahan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Media mudah diakses di berbagai perangkat b. Kemudahan pengguna dalam memahami alur pembelajaran 				

Tabel 3.3 Lanjutan

5	Kemanfaatan Media	a. Media meningkatkan motivasi belajar siswa b. Media membantu siswa memahami materi dengan cara yang menarik c. Media mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran
---	-------------------	---

c. Angket praktikalitas siswa

Angket praktikalitas siswa merupakan angket penilaian yang diisi oleh siswa tentang media pembelajaran yang dikembangkan, yang mencakup beberapa aspek seperti penyajian media, kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran, serta kemudahan dalam memahami isi atau materi yang disajikan. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis oleh siswa dalam proses pembelajaran.. Selain itu, hasil dari angket ini juga digunakan untuk mengukur tingkat keterterimaan media di kalangan siswa dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan dapat semakin efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut kisi-kisi instrumen praktikalitas siswa dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Siswa

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Materi	a. Penyajian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> menarik perhatian b. Penyajian materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> mudah dipahami				
2	Tampilan	a. Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> menarik perhatian b. Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> tidak membosankan				
3	Kemudahan	a. Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> mudah digunakan b. Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> memudahkan siswa untuk belajar mandiri				
4	Kemanfaatan	a. Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> dapat digunakan kapan saja b. Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i> membuat siswa semangat belajar c. Dapat menambah motivasi belajar siswa				

d. Angket Motivasi Belajar

Angket motivasi belajar merupakan angket yang berisi pernyataan-pernyataan kemudian diisi oleh siswa untuk memperoleh data mengenai motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam angket motivasi belajar ini terdapat lima pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (*SS*), Setuju (*S*), Kurang Setuju (*KS*), dan Tidak Setuju (*TS*), Berikut tabel kriteria penskoran item dan kisi-kisi

instrumen motivasi belajar:

Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar Siswa²

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

Adapun kisi-kisi instrumen motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek	Indikator	Item pernyataan	
			+	-
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	a. Memiliki keinginan kuat untuk memahami materi	1	
		b. Kemampuan menyelesaikan soal dengan benar	2	3
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Kemudahan dalam memahami materi	4	5
		b. Senang mengikuti pembelajaran	6	
		c. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	7	
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	a. Antusiasme dalam belajar	8	9
		b. Percaya meraih prestasi belajar yang baik	10	11
4	Adanya penghargaan dalam belajar	a. Penghargaan terhadap proses belajar	12	13
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	a. Merasa pembelajaran lebih menyenangkan	14	15
		b. Motivasi belajar melalui media interaktif	16	
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	a. Kenyamanan dalam lingkungan belajar	17	18

² Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D" (Bandung: CV. Alfabeta, 2014),22.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan setelah semua data telah dikumpulkan. Data yang diperoleh diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli, lembar validasi praktis dan lembar angket motivasi belajar

a. Teknik Analisis Validitas Instrumen Penelitian

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

Tabel 3. 7 Skala Likert³

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Skor penilaian keseluruhan yang dihasilkan kemudian menentukan presentase kelayakan instrumen penelitian dengan menggunakan rumus:

$$persentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimum}} \times 100\%$$

Adapun nilai kategori skala validitas instrument penelitian adalah sebagai berikut:⁴

³ Aziz Alimul Hidayat, "Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas" (*Health Books Publishing*, 2021), 8.

⁴ Rahma Binti Pageno Salmilah, Arwan Wiratman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko", *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12, No. 4 (2024): 244, <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/301>.

Tabel 3. 8 Kategori Validitas Media Pembelajaran

Presentase (%)	Kategori Validitas
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

b. Teknik Analisis Data Validitas

Analisis data validitas dilakukan untuk melihat bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan. Dalam tahap ini, validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan cara memberikan tanda centang pada skala *likert*:

Tabel 3. 9 Skala Likert⁵

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Selanjutnya lembar validasi yang telah diisi oleh validator tersebut dapat ditentukan kevalidannya dengan rumus persentase berikut:

$$persentase = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan Tabel berikut:⁶

⁵ Aziz Alimul Hidayat, "Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas" (*Health Books Publishing*, 2021), 8.

⁶ Rahma Binti Pageno Salmilah, Arwan Wiratman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko", *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12, No. 4 (2024): 244, <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/301>.

Tabel 3. 10 Kategori Validitas Media Pembelajaran

Presentase (%)	Kategori Validitas
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

c. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan. Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan ketentuan skala *likert*.

Tabel 3. 11 Skor Respon Siswa Terhadap Produk⁷

Keterangan	Skor
Sangat praktis	4
Praktis	3
Tidak praktis	2
Kurang praktis	1

Skor respon siswa kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya data hasil persentase dikategorikan pada skala praktikalitas berikut:⁸

Tabel 3. 12 Skala Praktikalitas Produk

%	Kategori
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
0-20	Tidak praktis

⁷ Aziz Alimul Hidayat, "Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas " (Health Books Publishing, 2021),8.

⁸ Rahma Binti Pageno Salmilah, Arwan Wiratman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko", *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12, No. 4 (2024): 245 , <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/301>.

d. Teknik Analisis Data Motivasi Belajar

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti dilakukan untuk menilai keefektifan dari suatu media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan memberikan angket tentang motivasi belajar kepada siswa yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*.

Analisis peningkatan motivasi belajar siswa ini dihitung dengan menggunakan rumus uji *N-gain Score* dengan membandingkan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dengan hasil angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Adapun perhitungannya menggunakan rumus *N-Gain score* sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor\ sesudah - Skor\ sebelum}{Skor\ Ideal - Skor\ sebelum} \times 100$$

Adapun kategori perolehan nilai *N-Gain* pada peningkatan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

Tabel 3. 13 Kriteria Gain⁹

Nilai N-gain	Kriteria
$g > 70$	Tinggi
$30 \leq g \leq 70$	Sedang
$g < 30$	Rendah

Pada tabel 3.13 kriteria Gain tersebut digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan

⁹ Ilham Baharuddin, "Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan" *Jurnal: Nalar Pendidikan* 2, no. 2(2014): 92, <https://doi.org/10.26858/jnp.v2i2.1974>

motivasi belajar siswa. Adapun kriteria tersebut memiliki tiga kategori diantaranya “tinggi”, “sedang” dan “rendah”.

Adapun kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 14 Kategori perolehan Efektifitas N-Gain (%)¹⁰

Skala Kelayakan	Kriteria
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

2. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil review oleh ahli media matematika, dan ahli media pembelajaran. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang tertuang dalam angket dan hasil wawancara.

¹⁰ Rusmin Afandi Madjid, “Pengaruh Penggunaan Media Aidio Si Juara Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Tunanetra di MTsLB/A Yaketunis Yogyakarta” *Jurnal: E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan* 8, no. 4(2019): 311, <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/16246>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada materi *Teorema Pythagoras* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo. Penelitian dan pengembangan ini telah dilaksanakan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *Canva* yang diperuntukkan bagi siswa tingkat SMP/MTs.

Berikut hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan *Teorema Phytagoras* di SMP Negeri 4 Palopo yang telah dilaksanakan.

1. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Sebelum instrumen penelitian digunakan perlu dilakukan uji validitas agar instrumen yang dihasilkan layak untuk digunakan. Adapun validator instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Nama Validator Instrumen Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1	Dr. Nur Rahmah, M.Pd.	Dosen
2	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom.,M.Kom.	Dosen

a. Hasil Validasi Instrumen Pedoman Wawancara

Adapun hasil validasi instrumen pedoman wawancara guru yang telah dianalisis pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Instrumen Pedoman Wawancara Guru

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validator		Skor Max	%	Kategori
		I	II			
1	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator	4	4	8	100	Sangat Valid
2	Kejelasan pertanyaan	4	4	8	100	Sangat Valid
3	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	8	100	Sangat Valid
4	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	8	100	Sangat Valid
5	Kalimat pertanyaan yang tidak mengandung multi tafsir	4	4	8	100	Sangat Valid
6	Menggunakan pertanyaan yang Komutatif	4	3	8	87,5	Sangat Valid
Rata-rata					97,9	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan dari tabel 4.2 diketahui bahwa hasil instrumen pedoman wawancara guru yang dianalisis diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,9% dengan kategori sangat valid.

b. Hasil Validasi Angket Produk

Angket validasi produk hanya dinilai oleh satu orang validator untuk masing-masing aspeknya, sehingga setiap aspek mendapatkan penilaian dari ahli yang sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap aspek dinilai secara mendalam dan objektif berdasarkan sudut pandang yang tepat.

1) Hasil Validasi Angket Validitas Produk Ahli Media

Adapun hasil validasi angket validitas ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Angket 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 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 ahli media yang dianalisis diperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid.

2) Hasil Validasi Angket Validitas Ahli Materi

Adapun hasil validasi angket validitas ahli materi adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Angket 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 4.4 diketahui bahwa hasil validasi angket validitas ahli materi yang dianalisis diperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid.

c. Hasil Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Siswa

Adapun hasil validasi instrument angket praktikalitas yang telah dianalisis pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Praktikalitas Siswa

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 4.5 diketahui bahwa hasil validasi instrumen angket praktikalitas siswa yang dianalisis diperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut layak digunakan untuk mengukur tingkat praktikalitas dari produk yang dikembangkan.

d. Hasil Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar siswa

Adapun hasil validasi instrumen angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan produk dianalisis pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

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	3	4	8	87,5	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					96,9	Sangat valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan dari tabel 4.6 diketahui bahwa hasil validasi instrumen angket motivasi belajar siswa yang dianalisis diperoleh nilai rata rata sebesar 96,9% dengan kategori sangat valid.

2. Validitas Produk Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Canva*

Pada tahap ini, sebelum produk digunakan, perlu dilakukan uji validitas yang bertujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut valid. Uji validitas dilakukan oleh 2 orang validator yang memiliki keahlian di bidangnya, yaitu ahli media dan ahli materi. Masing-masing validator menilai aspek yang sesuai dengan kompetensinya untuk memberikan masukan yang lebih terfokus dan mendalam. dan hasilnya digunakan untuk penyempurnaan produk sebelum di uji cobakan.

Tabel 4. 7 Nama Validator Instrumen Penelitian

No	Nama	Pekerjaan
1	Dr. Nur Rahmah, M.Pd.	Ahli Materi
2	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom.,M.Kom.	Ahli Media

a. Analisis Kuantitatif

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

1) Hasil Validasi oleh Ahli Media

Adapun hasil validasi media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
Aspek Media					
1	Desain media pembelajaran sudah sesuai dengan tema materi yang diajarkan.	3	4	75	Valid
2	Penataan elemen dalam media rapi dan teratur.	4	4	100	Sangat Valid
3	Jenis font dan warna yang digunakan sesuai dengan tema media pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid
4	Penggunaan warna dan elemen grafis mendukung pemahaman tanpa kebingungan.	4	4	100	Sangat Valid
5	Komposisi warna dalam media seimbang dan tidak mengganggu keterbacaan.	4	4	100	Sangat Valid
6	Tingkat kecerahan warna pada media sudah sesuai dan tidak	4	4	100	Sangat Valid
7	Background yang digunakan sesuai dengan tema dan tidak mengganggu fokus pada mater	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Tampilan					
1	Media memiliki tampilan yang menarik dan tidak monoton	4	4	100	Sangat Valid
2	Desain media memudahkan pengguna dalam memahami materi yang diajarkan	4	4	100	Sangat Valid

Tabel 4.8 Lanjutan

3	Jenis font yang digunakan mudah dibaca oleh pengguna	4	4	100	Sangat Valid
4	Semua tombol dan fitur yang ada mudah dimengerti	4	4	100	Sangat Valid
5	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan benar dan tidak ada yang rusak atau tidak bekerja	4	4	100	Sangat Valid
Aspek Audio					
1	Suara yang ada di media pembelajaran jelas didengar.	3	4	75	Valid
2	Backsound pada media jelas	3	4	75	Valid
Kemudahan Penggunaan					
1	Media pembelajaran interaktif <i>Canva</i> bisa diakses dengan mudah di berbagai perangkat, baik itu komputer, laptop,	4	4	100	Sangat Valid
2	Pengguna bisa dengan mudah memahami urutan atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang ada di media	4	4	100	Sangat Valid
Kemanfaatan Media					
1	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar	4	4	100	Sangat Valid
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan	4	4	100	Sangat Valid
3	Media membuat pengguna aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya dengan memberikan tugas atau aktivitas yang melibatkan mereka.	4	4	100	Sangat Valid
Rata-rata				96	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* memperoleh nilai validitas sebesar 96% dengan kategori sangat valid, sehingga produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

2) Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Adapun hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Butir	Skor yang diperoleh	Skor Max	%	Kategori
1	Aspek Kualitas isi	2	8	8	100	Sangat Valid
2	Bahasa	2	8	8	100	Sangat Valid
3	Penyajian	2	8	8	100	Sangat Valid
4	Kemanfaatan	2	8	8	100	Sangat Valid
Rata-rata					100	Sangat Valid

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan dari tabel 4.9 hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dari aspek materi.

b. Analisis Kualitatif

Media yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan para ahli agar menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Media yang telah divalidasi selanjutnya akan dilakukan tahap revisi. Revisi terhadap media pembelajaran dilakukan berdasarkan saran dari validator ahli yang diberikan pada tahap validasi. Adapun saran yang diterima dari validator ahli media dan ahli materi.

1. Revisi Ahli Media

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

Tabel 4. 10 Saran Perbaikan Ahli Media

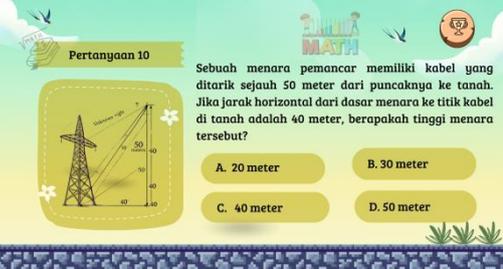
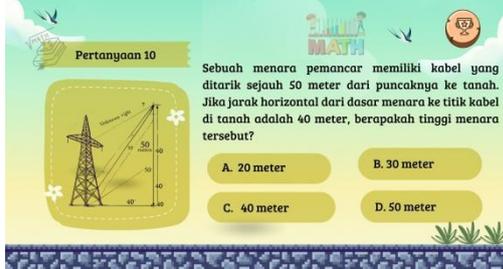
No	Validator	Saran Perbaikan
1	Aishiyah Saputri Laswi, S.Kom., M.Kom.	a. Gambar pada soal sebaiknya tidak bergerak b. Volume <i>Backsound</i> sebaiknya dikecilkan sedikit.

Berdasarkan masukan atau saran dari validator ahli media, peneliti kemudian melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan keterpakaian media dalam proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan sesuai dengan rekomendasi yang diberikan, baik dari segi tampilan visual, navigasi, maupun isi materi.

Berikut ditampilkan perbandingan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

(1) Saran perbaikan gambar pada soal sebaiknya tidak bergerak

Tabel 4. 11 Tampilan Sebelum dan Sesudah Revisi

Tampilan sebelum revisi	Tampilan sesudah revisi
 <p>Pertanyaan 10</p> <p>Sebuah menara pemancar memiliki kabel yang ditarik sejauh 50 meter dari puncaknya ke tanah. Jika jarak horizontal dari dasar menara ke titik kabel di tanah adalah 40 meter, berapakah tinggi menara tersebut?</p> <p>A. 20 meter B. 30 meter C. 40 meter D. 50 meter</p>	 <p>Pertanyaan 10</p> <p>Sebuah menara pemancar memiliki kabel yang ditarik sejauh 50 meter dari puncaknya ke tanah. Jika jarak horizontal dari dasar menara ke titik kabel di tanah adalah 40 meter, berapakah tinggi menara tersebut?</p> <p>A. 20 meter B. 30 meter C. 40 meter D. 50 meter</p>

Setelah mendapat saran dari validator, peneliti memperbaiki gambar pada soal yang awalnya bergerak menjadi tidak bergerak.

(2) Saran perbaikan volume *background* sebaiknya dkecilkan sedikit.

Setelah mendapat saran dari validator, peneliti telah mengurangi volume *background* pada media pembelajaran agar suara peneliti dalam menyampaikan materi dapat terdengar dengan jelas.

2. Revisi Ahli Materi

Dari hasil validasi oleh validator ahli materi menilai bahwa media pembelajaran layak untuk dilanjutkan tanpa revisi.

3. Praktikalitas Produk Media Pembelajaran Matematika Berbantuan

Canva

Setelah dilakukan revisi pada media pembelajaran dan dinyatakan layak maka media pembelajaran interaktif ini di implementasikan pada siswa kelas VII A SMP Negeri 4 Palopo. Tujuan dari implemnetasi ini adalah untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Dalam uji praktikalitas ini, peneliti melibatkan 28 siswa dari kelas VIII A.

a. Analisis Kuantitatif

Berikut hasil penilaian siswa pada uji coba dikelas diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Praktikalitas Produk

NO	Aspek yang di nilai	Butir	Jumlah Skor yang diperoleh	Jumlah Skor Maximal	Uji Praktikalitas (%)
1	Aspek Materi	2	200	224	89,3
2	Aspek Tampilan	2	190	224	84,8
3	Aspek Kemudahan	2	182	223	81,3
4	Aspek Kemanfaatan	3	303	336	90,2
	Jumlah	9	875	1,008	86,8
	Rata-rata		350	403,2	86,8
	Kategori		Sangat Praktis		

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan Tabel 4.12, hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh 28 siswa SMP Negeri 4 Palopo menunjukkan bahwa rata-rata persentase yang diperoleh mencapai 86,8% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran interaktif dengan pokok bahasan *Teorema Pythagoras* yang dikembangkan berbantuan *Canva* dinyatakan memenuhi kriteria praktis dengan kategori sangat praktis digunakan oleh siswa.

b. Analisis Kualitatif

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas oleh siswa, terdapat 11 siswa yang memberikan skor 2 pada pernyataan kelima untuk aspek kemudahan. Hal ini disebabkan karena untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *website Canva*, siswa harus terlebih dahulu mengakses laman tersebut secara daring. Akses ini memerlukan koneksi internet yang stabil, namun keterbatasan jaringan internet yang memadai menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran interaktif secara optimal.

4. Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Canva*

Setelah media pembelajaran dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan, langkah selanjutnya adalah menguji efektivitas media tersebut. Efektivitas media pembelajaran diuji melalui pemberian angket motivasi belajar matematika sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil dari angket ini kemudian dianalisis

untuk melihat perbedaan tingkat motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media.

a. Analisis kuantitatif

Berikut ini merupakan hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media.

Tabel 4. 13 Hasil Angket Motivasi Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media

No	Indikator	Butir	Jumlah skor yang diperoleh		N-Gain (%)
			Sebelum	Sesudah	
1	Adanya hasrat dan keiginan berhasil	3	179	296	79
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	253	421	87
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	4	251	398	79
4	Adanya penghargaan dalam belajar	2	131	204	76
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	3	184	321	88
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	2	134	201	63
	Jumlah	18	1132	1841	80
	Rata-rata		188,7	306,8	80
	Kategori		Efektif		

Sumber: data yang diolah

Berdasarkan hasil dari tabel 4.13 menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* memperoleh skor 1132, sedangkan setelah menggunakan media tersebut, motivasi belajar siswa meningkat dengan skor 1841. Hasil uji *N-gain score* diperoleh sebesar 80% yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo.

b. Analisis Kualitatif

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif matematika berbantuan *Canva* menunjukkan bahwa ada 5 siswa yang memperoleh skor 2 pada pernyataan nomor 11. Hal ini disebabkan siswa merasa sebagian besar mampu memahami materi dan belajar dengan baik menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva*, namun masih mengalami beberapa kendala, seperti gangguan teknis, keterbatasan akses internet, atau kurangnya interaksi langsung dengan guru. Oleh karena itu, meskipun mereka tidak sepenuhnya setuju dengan pernyataan tersebut, mereka juga belum sepenuhnya yakin bahwa media tersebut membantu secara optimal dalam pencapaian prestasi.

5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbantuan *Canva* dengan Model ADDIE

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam bentuk *website* untuk tingkat SMP/MTs. Media pembelajaran ini secara khusus dikembangkan untuk materi *Teorema Pythagoras* pada kelas VIII A SMP/MTs. Model penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Struktur dari media pembelajaran yang dikembangkan mencakup sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, kata motivasi, materi, kuis, video pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengembang, serta referensi yang digunakan.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan *Teorema Pythagoras* adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mewawancarai salah satu guru matematika SMP Negeri 4 Palopo untuk menganalisis kebutuhan/permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran, analisis kurikulum serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Berikut langkah-langkah yang telah dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama dalam proses pembelajaran matematika di tingkat SMP, khususnya kelas VIII A. Peneliti menganalisis faktor kesulitan belajar, metode dan media pembelajaran, motivasi belajar matematika siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh salah satu guru matematika di SMP Negeri 4 Palopo yaitu ibu Machniar Achmad, S.Pd.,M.Pd., diperoleh informasi bahwa kesulitan belajar yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa kurang memahami konsep dasar dalam pembelajaran matematika terutama pada materi *Teorema Pythagoras*, hal ini disebabkan karena kurangnya dasar yang kuat dari materi sebelumnya, serta kurangnya motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar matematika. Metode pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika yaitu metode diskusi kelompok, namun metode ini dianggap kurang efektif karena

tidak semua siswa dalam kelas memiliki pemahaman yang setara sehingga dalam proses diskusi biasanya didominasi oleh siswa yang sudah paham sedangkan siswa yang kurang paham justru tidak antusias dalam proses diskusi.

Ibu Machniar Achmad juga mengatakan bahwa media pembelajaran matematika disekolah masih sangat kurang terutama penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran yang pernah digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu papan tulis, buku paket, dan alat peraga sederhana dan sesekali menggunakan *Quiziz* untuk evaluasi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif menyebabkan motivasi belajar matematika siswa dikelas rendah karena mereka merasa pembelajaran matematika itu sulit dan membosankan. Upaya yang pernah dilakukan oleh ibu Machniar dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika yaitu mencoba mengaitkan materi dengan kehidupan nyata serta memberikan apresiasi atas pencapaian siswa.

b. Analisis kurikulum

Untuk Analisis kurikulum dilakukan wawancara kepada guru matematika kelas VII SMP Negeri 4 Palopo, diperoleh informasi bahwa saat ini sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Adapun materi matematika kelas VIII A pada kurikulum merdeka meliputi bilangan berpangkat, persamaan garis lurus, teorema Pythagoras, statistika dan lingkaran. Pelaksanaan kurikulum merdeka disekolah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Kendala dalam pelaksanaan kurikulum disekolah ialah saat belajar matematika ada beberapa siswa yang belum aktif selama proses pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran interaktif

sangat berperan aktif pada masa sekarang khususnya di zaman teknologi. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* menjadi sangat penting untuk mendukung kurikulum tersebut.

Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada pokok bahasan *Teorema Pythagoras* sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat menjelaskan *Teorema Pythagoras*
 - 2) Siswa dapat menentukan *Triple Teorema Pythagoras*
 - 3) Siswa dapat menerapkan *Teorema Pythagoras* dalam kehidupan sehari-hari.
2. Tahap Pengembangan Produk Awal (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan referensi media yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi materi pembelajaran sebelum mengembangkan media. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam menentukan media yang tepat dan relevan dengan materi yang akan disampaikan. Untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, peneliti memilih media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun komputer dengan fokus pada materi *Teorema Pythagoras*.

b. Pemilihan Format

Peneliti memilih format desain dari materi dan sumber yang akan dikembangkan. Peneliti mendesain media pembelajaran ini menggunakan *platform Canva*. Pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan menyusun konten pembelajaran secara sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran, kata

motivasi, materi inti, contoh soal, kuis, dan petunjuk serta profil pengembang.

Media pembelajaran ini dilengkapi dengan berbagai elemen pendukung seperti teks, gambar animasi, kuis, rekaman suara, *background*, serta tautan video pembelajaran. Video yang digunakan diambil dari *youtube*. Sementara itu, kuis dibuat di *website Wordwall* kemudian link *quiz wordwall* dimasukkan di dalam *Canva* agar proses belajar lebih menyenangkan. Audio narasi direkam langsung oleh peneliti menggunakan fitur perekam suara bawaan di *Canva*, serta *background* diambil dari fitur Audio yang tersedia di *Canva*.

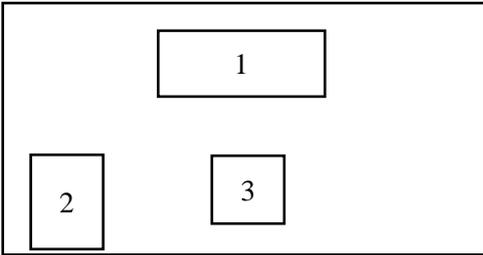
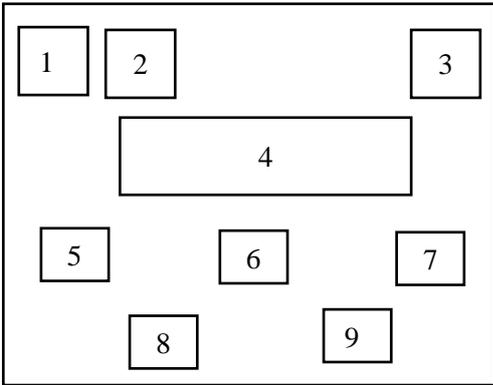
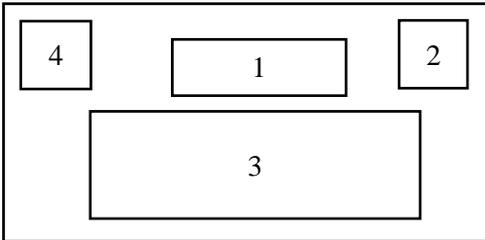
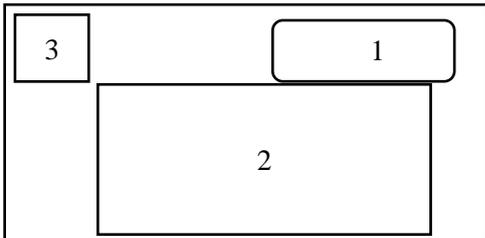
Latar belakang atau *background* media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dirancang dengan nuansa alam sehingga membuat siswa lebih tertarik dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Selain itu, animasi yang digunakan menampilkan kartun guru, siswa, pemandangan alam, dan hewan. Media pembelajaran ini didesain dengan dominasi warna kuning, hijau tua dan orange yang memberikan kesan hangat, segar, dan energik. Perpaduan desain visual dan animasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka lebih fokus dan nyaman dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan.

c. Rancangan Awal

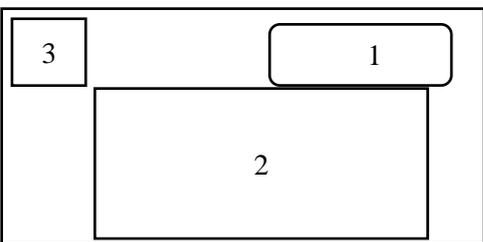
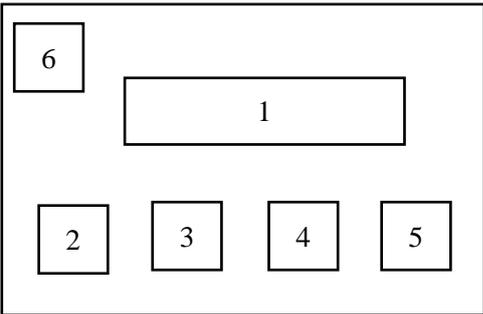
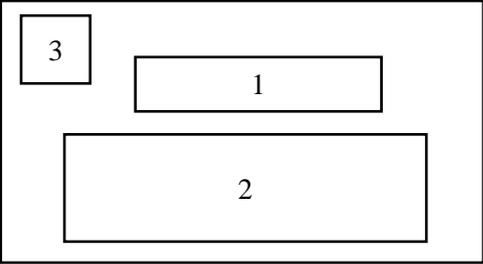
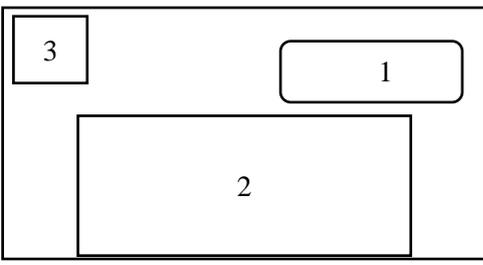
Dalam tahap ini peneliti membuat produk awal (*prototype awal*), sebagai dasar pengembangan media. Produk ini disusun berdasarkan kebutuhan materi dan karakteristik siswa.

Berikut ini merupakan *storyboard* media pembelajaran interaktif matematika sebagai berikut

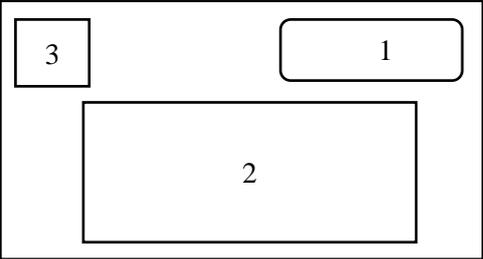
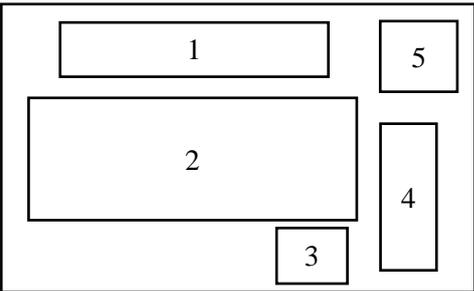
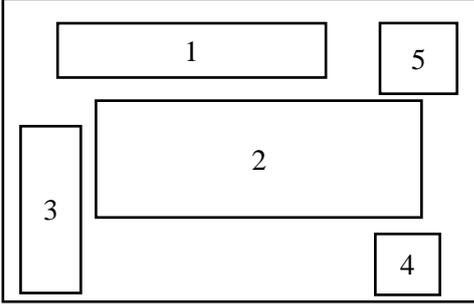
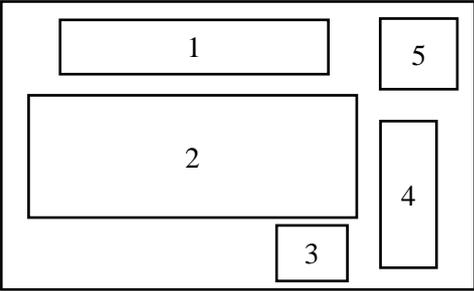
Tabel 4. 14 *Storyboard* media pembelajaran interaktif berbantuan Canva

No	Menu	Visual	Keterangan
1	Sampul Utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media 2. Animasi guru 3. Tombol Star
2	Menu utama		<ol style="list-style-type: none"> 1. Profil pengembang 2. Tombol petunjuk 3. Tombol ke sampul utama 4. Judul menu 5. Tombol ke Tujuan pembelajaran 6. Tombol ke menu materi 7. Tombol ke video pembelajaran 8. Tombol ke motivasi 9. Tombol ke Refensi
3	Profil Pengembang		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Animasi tambahan 3. Deskripsi Profil pengembang 5. Tombol keluar ke menu utama
4	Menu Petunjuk penggunaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu 2. Deskripsi petunjuk 3. Tombol Keluar ke menu utama 4.

Tabel 4.12 Lanjutan

5	Menu Tujuan pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu 2. Deskripsi Tujuan pembelajaran 3. Tombol keluar ke menu utama
6	Menu Materi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Tombol ke materi konsep <i>Teorema Pythagoras</i> 3. Tombol ke materi jenis-jenis segitiga 4. Tombol Kemateri Penerapan teorema pythagoras 5. Tombol ke menu quiz 6. Tombol keluar kemenu utama
7	Menu Video pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Video pembelajaran 3. Tombol keluar ke menu utama
8	Menu Motivasi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu 2. Deskripsi Motivasi 3. Tombol keluar ke menu utama 4.

Tabel 4.12 Lanjutan

9	Menu Referensi		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Deskripsi Referensi 3. Tombol Keluar
10	Menu materi Konsep <i>Teorema Phytagoras</i>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu 2. Deskripsi materi konsep <i>Teorema Phytagoras</i> 3. Tombol ke materi selanjutnya 4. Animasi guru Tombol ke menu materi
11	Menu Materi jenis-jenis <i>Teorema Phytagoras</i>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Deskripsi materi jenis-jenis <i>Teorema Phytagoras</i> 3. Animasi guru 4. Tombol kemateri selanjutnya Tombol ke menu materi
12	Menu materi penerapan <i>Teorema Phytagoras</i>		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Menu 2. Deskripsi materi penerapan <i>Teorema Phytagoras</i> 3. Tombol kemateri selanjutnya 4. Animasi guru 5. Tombol ke menu materi

Tabel 4.12 Lanjutan

13	Menu Quiz		<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul menu 2. Animasi siswa 3. Tombol star ke quiz Tombol Keluar kemenu materi
14	Quiz Wordwall		<ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Tambahan 2. Quiz Wordwall 3. Animasi tambahan 4. Tombol Keluar

Setelah *storyboard* selesai dirancang, langkah selanjutnya adalah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*. Media ini dikembangkan berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, yang mencakup 16 slide dengan struktur seperti sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, materi inti, quiz, kata motivasi, video pembelajaran, referensi, petunjuk penggunaan, dan profil pengembang. Untuk memperkuat pemahaman siswa, setiap materi dilengkapi dengan tautan *YouTube* yang berisi contoh soal dalam bentuk video interaktif. Video ini memberikan penjelasan materi secara visual, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Untuk meningkatkan interaktivitas media pembelajaran, rekaman suara juga disisipkan sebagai intruksi pada setiap bagian materi tentang *Teorema Phytagoras*. Rekaman suara ini direkam langsung oleh peneliti menggunakan

fitur bawaan dari *Canva*, sehingga menghasilkan kualitas suara yang jernih dan minim gangguan.

Setelah seluruh desain media pembelajaran selesai di *Canva*, media pembelajaran dibagikan dalam bentuk *website Canva* yang dapat diakses secara *online*. Dengan demikian, media ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat, seperti *smartphone* maupun komputer, sehingga mendukung proses pembelajaran mandiri kapan saja dan dimana saja.

3. Tahapan Validasi Ahli (*Development*)

Setelah proses pembuatan produk selesai, dilakukan uji validitas untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Validitas produk diuji melalui penilaian terhadap aspek materi dan media dari media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi dari ahli media menghasilkan rata-rata persentase sebesar 96% yang juga termasuk dalam kategori sangat valid.

Setelah melalui tahap validasi dan telah direvisi dan dinyatakan valid oleh validator maka hasil akhir produk menghasilkan media pembelajaran berupa media interaktif matematika dalam bentuk *website Canva* dengan *Teorema Phytagoras* untuk kelas VIII A SMP dapat diakses dengan cara *Scan Barcode* maupun diakses melalui *link* sebagai berikut:



<https://mediapembelajaran-teoremaphytagoras.my.canva.site/>.

Gambar 4. 1 *Barcode* Media Pembelajaran Interaktif

c. Tahap Uji Coba (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid pada tahap uji validitas, selanjutnya dilakukan uji kepraktisan (*Implementation*). Uji ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepraktisan yang telah melalui proses validasi oleh validator dan dinyatakan layak digunakan.

a. Uji Praktikalitas Produk

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas oleh siswa, 11 siswa hanya memperoleh skor 2 pada pernyataan kelima untuk aspek kemudahan. Hal ini disebabkan karena untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif dalam bentuk *website Canva*, siswa harus terlebih dahulu mengakses laman tersebut secara daring. Akses ini memerlukan koneksi internet yang stabil, namun keterbatasan jaringan internet yang memadai menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan menggunakan media pembelajaran interaktif secara optimal. Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh 28 siswa pada tabel 4.9 diperoleh persentase rata-rata 86,8% dengan kategori sangat praktis.

b. Uji Efektivitas Produk

Setelah produk dinyatakan praktis, selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk yaitu dengan menguji efektivitas produk terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* menunjukkan bahwa masih ada siswa memperoleh skor 2 pada pernyataan 11. Hal ini disebabkan siswa merasa sebagian besar mampu memahami materi dan belajar

dengan baik menggunakan media pembelajaran interaktif *Canva*, namun masih mengalami beberapa kendala, seperti gangguan teknis, keterbatasan akses internet, atau kurangnya interaksi langsung dengan guru. Oleh karena itu, meskipun mereka tidak sepenuhnya setuju dengan pernyataan tersebut, mereka juga belum sepenuhnya yakin bahwa media tersebut membantu secara optimal dalam pencapaian prestasi.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar dilihat dari hasil perbandingan tingkat motivasi belajar matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. Hasil uji efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar matematika siswa menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa mengalami peningkatan motivasi dengan kategori tinggi, 5 siswa dengan kategori sedang, dan tidak ada siswa dengan kategori rendah. Berdasarkan data pada Tabel 4.11, diperoleh persentase skor *N-gain* sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.

5. Tahap Evaluasi Produk Akhir (*Evaluation*)

Tahap terakhir yaitu evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif.

a. Evauasi Formatif

Tahap formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan ADDIE yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Dengan

melihat saran dan masukan pada tiap langkah pengembangan, baik dari validator dan siswa. Berikut ini merupakan saran dan masukan di setiap tahapan pengembangan ADDIE:

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*): Pada tahap analisis diketahui bahwa motivasi belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang monoton dan kurang menarik. Selama ini, media yang digunakan hanya berupa papan tulis, buku paket, dan alat peraga sederhana. Karena itu, Ibu Machniar menyarankan agar pembelajaran matematika dibuat lebih menarik dan interaktif, supaya siswa lebih semangat dan mudah memahami materi.
- 2) Tahap desain (*design*): Pada tahap ini didapatkan bahwa dalam mendesain media interaktif harus memperhatikan animasi, *backsound*, transisi, penempatan *button*, dan pemilihan warna.
- 3) Tahap pengembangan (*development*): Terdapat saran atau masukan dari validator ahli media yaitu gambar pada soal sebaiknya tidak bergerak dan volume pada *backsound* diperkecil, sedangkan saran atau masukan dari validator ahli materi menilai bahwa pengembangan media pembelajaran layak untuk dilanjutkan pada tahap penelitian ditinjau dari validitas materi.
- 4) Tahap implementasi (*implementation*): Terdapat saran atau masukan berdasarkan rekapan hasil praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran. Hasil rekapan praktikalitas menunjukkan bahwa 11 siswa mengalami kesulitan dalam mengakses dan mengoperasikan media interaktif berbantuan *Canva*, terutama karena keterbatasan jaringan internet yang belum memadai

di lingkungan mereka. Sedangkan rekap hasil efektivitas produk menunjukkan beberapa siswa masih memperoleh skor 2 pada pernyataan 11 karena meskipun mereka merasa cukup terbantu dengan media *Canva* dalam memahami materi, kendala seperti gangguan teknis, akses internet terbatas, dan kurangnya interaksi dengan guru membuat mereka belum sepenuhnya yakin bahwa media ini optimal dalam mendukung prestasi belajar

b. Evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif merupakan penilaian akhir yang dilakukan setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan media dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai seberapa efektif media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Berdasarkan hasil analisis data pada tahap efektivitas, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 80% dengan kategori “efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan *Teorema Pythagoras* kelas VIII Adi SMP Negeri 4 Palopo.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Validitas Produk

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. yang dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui tahap uji validasi oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Media tersebut dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid atau sangat valid berdasarkan hasil uji validasi. Tingkat

kevalidan diperoleh melalui analisis data dari lembar penilaian yang telah diisi oleh para validator. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, validasi oleh ahli materi menghasilkan persentase rata-rata sebesar 100%, yang juga berada dalam kategori sangat valid.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Zulfiah Hafizah dan Katrina Samosir dengan judul "Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII A SMP Nurul Islam Indonesia Medan" menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan¹.

2. Deskripsi Hasil Praktikalitas Produk

Setelah media pembelajaran dinyatakan valid, media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* kemudian diuji tingkat kepraktisannya. Uji kepraktisan ini dilakukan kepada 28 siswa kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo. Berdasarkan hasil uji praktikalitas siswa diperoleh persentase sebesar 86,8% dengan kategori sangat praktis.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sovi Enda Nurhayati, Supratman, dan Diar Veni Rahaya dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika"

¹ Zulfiah Hafizah and Katrina Samosir, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan", *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan*, 2.No.1 (2021): 42, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>. Hafizah and Samosir.

menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan RME untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.²

3. Deskripsi Hasil Efektifitas Produk

Setelah produk diimplementasikan pada subjek penelitian, selanjutnya dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pada Tabel 4.10, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 80% dengan kategori “efektif”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan *Teorema Pythagoras* kelas VIII A di SMP Negeri 4 Palopo.

Hal ini sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh Isra Minarti dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbantuan *website Canva* untuk meningkat motivasi belajar siswa materi Gaya kepemimpinan umar bin abdul aziz di MTs No.32 Lamasi” yang memiliki hasil uji efektivitas sebesar 84,6% dan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Website Canva* valid dan praktis digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.³

² Sovi Endah Nurhayati, Supratman, dan Diar Veni Rahayu "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan Rme " *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12. No.4 (2023): 47, <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>>.

³ Isra Minarti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No. 32 Lamasi" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).

4. Deskripsi *Prototype* Akhir Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbantuan *Canva*

Hasil akhir penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dikembangkan menggunakan *Canva*. yang hanya terbatas pada materi *Teorema Pythagoras* untuk kelas VIII A SMP/MTs. Struktur dalam media pembelajaran ini mencakup sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, kata motivasi, materi *Teorema Pythagoras*, kuis, video pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengembang serta referensi yang digunakan.

Berikut tampilan menu media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*.

Tabel 4. 15 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif *Canva*

No.	Menu	Visual
1	Sampul Utama	
2	Menu Utama	

3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan konsep teorema pythagoras
2. Siswa dapat menentukan tripel teorema pythagoras dan jenis-jenis segitiga.
3. Siswa dapat menerapkan teorema pythagoras dalam menyelesaikan masalah dikehidupan sehari-hari.

4 Motivasi

Motivasi

"Matematika itu seperti hidup kadang rumit, tapi selalu ada jalan keluar. Jangan takut salah, karena setiap kesalahan membawamu lebih dekat pada pemahaman. Setiap angka, setiap rumus, adalah bagian dari perjalananmu menuju masa depan yang lebih cerah. Percayalah, kerja kerasmu hari ini akan menjadi kebanggaan di kemudian hari. Tetap semangat, karena kamu lebih hebat dari yang kamu kira! 📖💡"

5 Video Pembelajaran

**VIDEO PEMBELAJARAN
TEOREMA PHYTAGORAS**

Konsep pythagoras Jenis segitiga

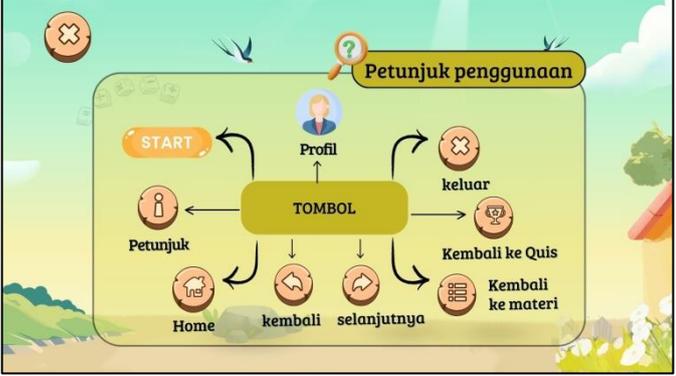
Penerapan teorema pythagoras

6 Menu Materi

**MATERI
TEOREMA PHYTAGORAS**

KONSEP TEOREMA PHYTAGORAS JENIS-JENIS SEGITIGA PENERAPAN TEOREMA PHYTAGORAS QUIZ

Tabel 4.15 Lanjutan

7	Menu Kuis																	
8	Petunjuk Penggunaan																	
9	Profil Pengembang	 <table border="1" data-bbox="798 1254 1276 1500"> <thead> <tr> <th colspan="2">PROFIL PENGEMBANG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nama</td> <td>: Sindi Awaliya</td> </tr> <tr> <td>Tempat Tanggal Lahir</td> <td>: Kato, 22 Februari 2003</td> </tr> <tr> <td>Status</td> <td>: Mahasiswa</td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td>: Desa Kato, Kec.Kato, Kab.Kolaka Utara</td> </tr> <tr> <td>Prodi</td> <td>: Pendidikan matematika</td> </tr> <tr> <td>Instasi</td> <td>: IAIN Palopo</td> </tr> <tr> <td>Motto</td> <td>: Setiap langkah kita adalah hasil dari doa dan perjuangan mereka</td> </tr> </tbody> </table>	PROFIL PENGEMBANG		Nama	: Sindi Awaliya	Tempat Tanggal Lahir	: Kato, 22 Februari 2003	Status	: Mahasiswa	Alamat	: Desa Kato, Kec.Kato, Kab.Kolaka Utara	Prodi	: Pendidikan matematika	Instasi	: IAIN Palopo	Motto	: Setiap langkah kita adalah hasil dari doa dan perjuangan mereka
PROFIL PENGEMBANG																		
Nama	: Sindi Awaliya																	
Tempat Tanggal Lahir	: Kato, 22 Februari 2003																	
Status	: Mahasiswa																	
Alamat	: Desa Kato, Kec.Kato, Kab.Kolaka Utara																	
Prodi	: Pendidikan matematika																	
Instasi	: IAIN Palopo																	
Motto	: Setiap langkah kita adalah hasil dari doa dan perjuangan mereka																	
10	Referensi	 <p>Mohammad Tohir, Abdur Rahman As'ari, Ahmad Choirul Anam & Ibnu Taufiq. Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII. (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).</p>																

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* yang dikembangkan memiliki kelebihan yaitu pada media pembelajaran ini terdapat audio serta tambahan video pembelajaran dari *YouTube* pada setiap bagian materi inti, yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, media ini memfasilitasi pembelajaran mandiri karena dapat diakses dengan mudah kapan saja dan di mana saja, cukup melalui *Link* atau pemindaian *barcode*. Sedangkan kekurangan pada media pembelajaran ini yaitu terkadang *delay* atau keterlambatan yang menyebabkan rekaman suara penulis lambat didengar pada saat penjelasan materi, selain itu, media ini memerlukan koneksi internet yang stabil serta hanya mencakup materi *Teorema Pythagoras* saja.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan *Teorema phytagoras* yang telah divalidasi oleh ahli media diperoleh nilai rata-rata sebesar 96% sedangkan ahli materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kategori sangat valid.
2. Media Pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan materi *Teorema phytagoras* diperoleh hasil uji praktikalitas oleh siswa dengan hasil uji praktikalitas 86,8% dengan kategori sangat praktis.
3. Hasil uji *N-Gain (score)* sebesar 80% dengan kategori “Tinggi” yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII A SMP Negeri 4 Palopo.
4. Media Pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan *Teorema Phytagoras* untuk kelas VIII A SMP/MTs terdiri dari ini sampul utama, menu utama, tujuan pembelajaran, motivasi, materi, kuis, Video pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengembang serta referensi.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan *Teorema Phytagoras* dapat diimplementasikan serta dimanfaatkan dalam berbagai cara anantara lain:

1. Sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar mandiri, memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara fleksibel kapan pun dan di mana pun.
2. Menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mata pelajaran Matematika, khususnya dalam memahami konsep Teorema Pythagoras secara visual dan menyeluruh.
3. Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik, integrasi multimedia seperti audio dan video, serta penyajian materi yang mudah dipahami.
4. Mendukung pembelajaran berbasis digital yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan di era modern.
5. Dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh (PJJ).

C. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* pada pokok bahasan teorema Pythagoras antara lain sebagai berikut:

1. Peneliti atau pembaca disarankan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Canva* pada topik lain untuk memperluas penerapannya.
2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian sejenis, khususnya dalam bentuk penelitian pengembangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Nur, Otang Kurniaman, and Eddy Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, No.1 (2022): 33–42, <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>.
- Ashim, Dr. Shalih bin Muhammad Alu dan Muhammad, *Tafsir Muyassar* Darul Haq, Jakarta, 2016
- Ayuningtyas, Widya Karin, and Nadhirotuz Zulfah, "Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring", *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1 (2021): 31 <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>.
- Azizah, Nur, and Hasti Irawati, "Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas", 10, No. 58 (2024): 56-70 <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/7195>
- Budiyani, Atis, Rina Marlina, and Kurnia Eka Lestari, "Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Maju*, 8, No.2 (2021): 502-610, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/74>.
- Ega, Alma, Putri Nurrawi, Aulia Tu Zahra, Dewi Aulia, Griet Greis, and Sahrul Mubarak, "Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika", *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, No.5 (2023): 29–38, <https://doi.org/10.31980/plusminus.v3i1.1220>
- Fauziah, Riono "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD", *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8, No.1 (2022): 117-130, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.
- Fitra, Julsyam, and Hasan Maksam, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK", *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4, No.1 (2021): 1, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>.
- Hafizah, Zulfi, and Katrina Samosir, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan", *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Pengembangan* 2, No.1 (2021): 42–51 <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/nautical/index>.

- Hardika, Jodi, M Yakub Iskandar, Nofri Hendri, Ulfia Rahmi, Negeri Padang, Pesisir Selatan, *and others*, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Ilmu", *Journal Kepemimpinan dan Pengurusan sekolah* 9, No.2 (2024): 197–205, <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.491>.
- Hartanti, Dwi, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis *Hypermedia*", *Prosiding Seminar Nasional*, 1, No. 1 (2020): 78–85 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2020/article/view/5631>.
- Hasiru, Dewasni, Syamsu Qamar Badu, and Hamza B Uno, "Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh", *Jambura Journal Of Mathematics Education*, 2, No. 2 (2021): 59–69, <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>.
- Hidayat, Aziz Alimul, "*Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*" Health Books Publishing, 2021.
- Hidayati, Issrina Dwika, and Aslam Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa", *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4, No. 2 (2021): 251-286, <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>.
- Ikhwan, Al, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Canva* dalam Pembuatan Modul Pembelajaran Interaktif *Hypercontent* di Sekolah Dasar", "*Kacanegara Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6717 (2022): 177-200, <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>.
- Kristiasari, Putri Shintia, cahyadi fajar, and Suyitno "Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan", *Jurnal Dimensi pendidikan dan pembelajran* 11, No.1 (2023): 79-111, <https://doi: 10.24269/dpp.v11i1.8102>.
- Manangin, N "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Pembelajaran Mufrodat Kelas IV MIN 2 Kabupaten Gorontalo", *Al-Kalim: Jurnal* 3, No. 1 (2024): 40-65, <https://doi.org/10.60040/jak.v3i1.60>.
- Meilinda, Ghina, Cucun Sunaengsih, and Atep Sujana, "Penggunaan Media *Flipbook* Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya", *Academy of Education Journal* 15, No.1 (2024): 985-1117, <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>.

- Minarti, Isra, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Website Canva* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di Mts No. 32 Lamasi" (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2023).
- Nurhayati Enda Sovi, Supratman, Diar Veni Rahayu, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education dengan Pendekatan Rme" *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12. No.4 (2023): 3627–43 <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>>
- Paramitha, Maya, Syarifah Fadllah, and Mustika Sari, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Sistem Pernapasan", *Jurnal Bioeduin*, 13, No. 2 (2023): 58–68, <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>.
- RI, Kementerian Agama, "*Al-Qur'an Dan Terjemahnya*" Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018.
- Riyana, Cepy, "*Media Pembelajaran*" Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012.
- Pageno, Rahma Binti, Salmilah, Wiratman Arwan , "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko", *Jurnal Pendidilan Refleksi*, 12, No. 4 (2024): 241–54, <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/301>.
- Putra, Dede Dwiansyah, Ardo Okilanda, Arisman Arisman, Muhsana El Cintami Lanos, Siti Ayu Risma Putri, Mutiara Fajar, and others, "Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model *Borg & Gall*", *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3, No. 1 (2020): 46 <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>.
- Sandita, Robi, "*(Augmented Maritime)* Inovasi Media Pembelajaran Meningkatkan Literasi Kemaritiman Era Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Guru Dikmen Dan Dikus* 3, No. 1 (2020): 16–29, <https://doi.org/10.47239/jgdd.v3i1.155>.
- Sardiman, "*Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*" Jakarta, 2011.
- Septy Nurfadhillah Annisa Rachmadani, Cintana Shafa Salsabila, and Siti Nurani Oktaviani Dea Oktaviani Yoranda, Destri Savira, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi *Quiziz* pada pembelajaran matematika" *Journal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, No. 5 (2021): 282-298, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359>.

- Shoffan Shoffa, Iis Holisin, Jozua F. Palandi, Eko Eddy Supriyanto Sri Cacik, Dian Indriyani, and Yo Ceng Giap Abdul Basith, "*Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*", 2021.
- Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*" Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- Sukiman, "*Pengembangan Media Pembelajaran*" Pegagogia, 2012.
- Suharnir, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6, No. 1 (2021): 172–84, <https://journal.upy.ac.id/index.php/bk>.
- Syukur, Irma Lestari, and Yusminah Hala, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Model PJBL Berbantuan Media Interaktif *Canva*", *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5, No.2 (2023): 1082–87, <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.722>.
- Thalhah, Siti Zuhaerah, and Arpani Ulang, "Pengembangan Media Pembelajaran *AS-Math* Berbasis Android Menggunakan *Flipbook* pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII 3 MTsN Gowa", 3 No.2 (2021): 193–203, <https://doi.org/10.24252/ajme.v3i2.25386>.
- Tegeh, Made I., "*Model Penelitian Pengembangan*" Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Tohir, Mohammad, "*Matematika SMP/MTs Kelas A*" (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022)
- Triningsih, Diah Erna, "Penerapan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek", *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15, No. 1 (2021): 128–44, <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Uno, Hamzah B, "*Teori Motivasi Dan Pengukuran : Analisis Bidang Pendidikan*" Bumi aksara, 2023
- Wulandari, Tri, and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD", *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2, No.1 (2022): 102–18 <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>.
- Wuryanto, Hadi, Moch. Abduh., "Mengkaji Kembali Hasil PISA sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi" (Direktur Guru Pendidikan dasar, 2022), <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/mengkaji-kembali-hasil-pisa-sebagai-pendekatan-inovasi-pembelajaran--untuk-peningkatan-kompetensi-li#nav-mobile>.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1
Gambaran Sekolah SMP Negeri
4 Palopo

A. Gambaran umum SMP Negeri 4 Palopo

1. Sejarah Singkat SMP Negeri 4 Palopo

Gambaran umum SMP Negeri 4 Palopo a. Sejarah singkat SMP Negeri 4 Palopo SMP Negeri 4 Palopo merupakan sekolah Negeri dibawah naungan menteri pendidikan nasional berdiri pada tahun 1981 dan mulai beroperasi pada tahun 1982 sampai sekarang, SMP Negeri 4 Palopo terletak di jalan Andi Kambo Kelurahan Malatunrung Kecamatan Wara Timur Kota Palopo Provinsi Sulawesi Selatan dengan kode NSS: 201196208002 dan NPSN: 40307833. SMP Negeri 4 Palopo memiliki lahan tanah dengan luas ± 17.546 M² dan luas bangunan ± 4.233 M² . Selama berdirinya SMP Negeri 4 Palopo telah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak delapan kali hingga pada tahun 2020. Yunus Batoteng BA merupakan kepala sekolah SMP Negeri 4 Palopo yang pertama, kemudian digantikan oleh Drs. Titus Lolo, setelah itu digantikan oleh Bapak Bakri S.Pd, kemudian digantikan oleh Samsuri S.Pd., M.Pd, Burhanuddin Semmaide, S.Pd., M.M dipercayakan untuk memimpin SMP Negeri 4 Palopo setelah bapak Samsuri, S.Pd, kemudian digantikan oleh Drs. ABD. Rahman P, kemudian digantikan oleh Drs. Idrus, M.Pd, SMP Negeri 4 Palopo kembali mengalami pergantian kepala sekolah yang kemudian dipimpin oleh Drs. Tamrin, hingga akhir tahun 2019 tepatnya bulan September ibu Kartini,S.Pd., M.Si resmi menggantikan Drs. Tamrin sebagai kepala sekolah SMP Negeri 4 Palopo sekaligus menjadi perempuan pertama yang menjadi kepala sekolah di SMP Negeri 4 Palopo.

2. Visi dan misi SMP Negeri 4 Palopo

Adapun visi dan misi SMP Negeri 4 Palopo yaitu:

a. Visi

Unggul dalam prestasi yang dijiwai oleh nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

b. Misi

- 1) Mengembangkan sikap perilaku religiusitas dan kekeluargaan didalam lingkungan sekolah.
- 2) Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, toleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif, dan mandiri.
- 3) Menciptakan lingkungan sekolah yang aman, rapi, bersih, dan nyaman
- 4) Menciptakan suasana pembelajaran yang menantang, menyenangkan, komunikatif tanpa takut salah, dan demokratis.
- 5) Mewujudkan sekolah inovatif.
- 6) Mewujudkan manajemen berbasis sekolah yang tangguh.
- 7) Mewujudkan sekolah adiwiyata yang menyenangkan siswa dalam belajarnya.
- 8) Mewujudkan kemampuan akademik, olahraga, dan seni yang tangguh dan kompetitif.
- 9) Mewujudkan kepramukaan yang menjadi suri tauladan.

Lampiran 2

Media Pembelajaran E-Comic Matematika

1. Sampul Utama



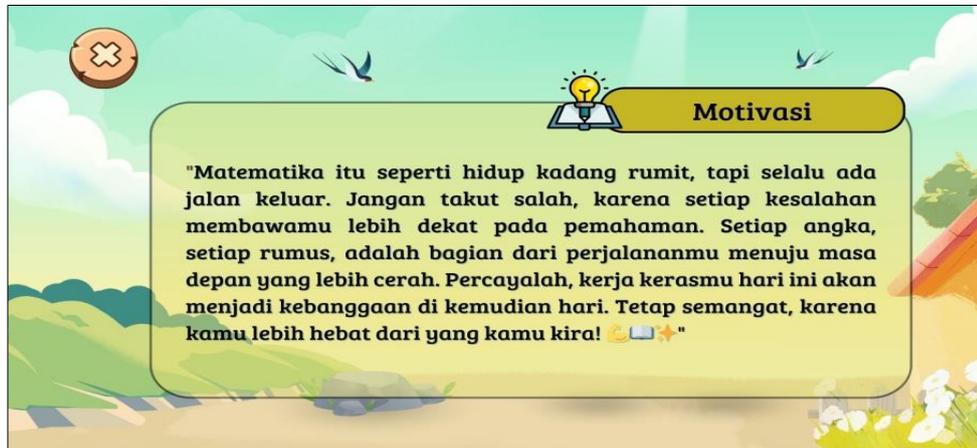
2. Menu Utama



3. Tujuan Pembelajaran



4. Kata Motivasi



5. Video Pembelajaran



6. Menu Materi



7. Konsep teorema pythagoras

**KONSEP DASAR
TEOREMA PHYTAGORAS**

Pernahkah teman-teman berada didekat sebuah gedung ? lalu diatas gedung terlihat seseorang yang sedang menikmati pemandangan dari ketinggian tersebut!

kira-kira berapa ya jarak kita ke orang yang diatas gedung?



?

8. Lanjutan materi konsep teorema pythagoras

**KONSEP DASAR
TEOREMA PHYTAGORAS**

Mengenal Pythagoras

Pythagoras adalah seseorang ahli matematika dan filsafat yang lahir di pulau Samos, Yunani sekitar tahun 570 SM. dan dikenal sebagai bapak bilangan matematika.

Penemuan yang terkenal hingga saat ini adalah **Teorema Pythagoras**.

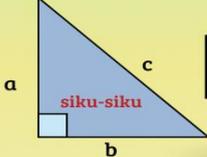


9. Jenis-Jenis segitiga

**JENIS-JENIS SEGITIGA
TEOREMA PHYTAGORAS**

A. Segitiga Siku-siku

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika $c^2 = a^2 + b^2$, maka segitiga tersebut siku-siku.



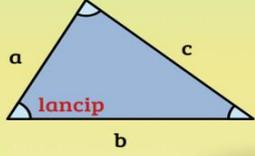
siku-siku

Rumus
 $c^2 = a^2 + b^2$

**JENIS-JENIS SEGITIGA
TEOREMA PHYTAGORAS**

B. Segitiga lancip

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika $c^2 < a^2 + b^2$, maka segitiga tersebut lancip.

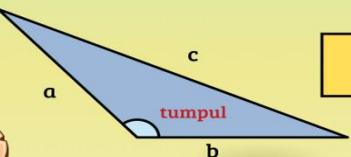


Rumus
 $c^2 < a^2 + b^2$

**JENIS-JENIS SEGITIGA
TEOREMA PHYTAGORAS**

C. Segitiga Tumpul

Dimana a, b, c adalah sisi segitiga dengan sisi terpanjang c jika $c^2 > a^2 + b^2$, maka segitiga tersebut lancip.



Rumus
 $c^2 > a^2 + b^2$

10. Penerapan Teorema Pythagoras

**PENERAPAN
TEOREMA PHYTAGORAS**

Suatu ilmu akan kita tahu manfaatnya jika ilmu tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, begitu juga dengan teorema pythagoras. Banyak sekali permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan teorema pythagoras.

Misalnya Arsitek menggunakannya untuk mengukur kemiringan bangunan, seorang tukang kayu pun untuk membuat segitiga peguut pilar kayu menggunakan teorema pythagoras. selain itu dapat juga menentukan panjang tangga yang diperlukan untuk menuju lantai dua sebuah rumah, serta dapat mentukan jarak suatu titik tertentu dan lain sebagainya.

11. Lanjutan materi penerapan teorema pythagoras

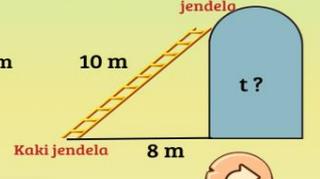
**PENERAPAN
TEOREMA PHYTAGORAS**

Contoh soal

Sebuah tangga dengan panjang 10 m diletakan sejauh 8 m dari suatu dinding untuk mencapai jendela. carilah ketinggian jendela tersebut dari lantai!

Jawaban :
diketahui : dinding(a) = 8 . tangga(c) = 10 m
ditanyakan : t ?

Penyelesaian: $b^2 = c^2 - a^2$ $t^2 = \sqrt{36}$
 $t^2 = 10^2 - 8^2$ $t = 6 \text{ m}$
 $t^2 = 100 - 64$



10 m 8 m t ?

Kaki jendela

12. Menu Quiz

MATH

QUIZ TIME

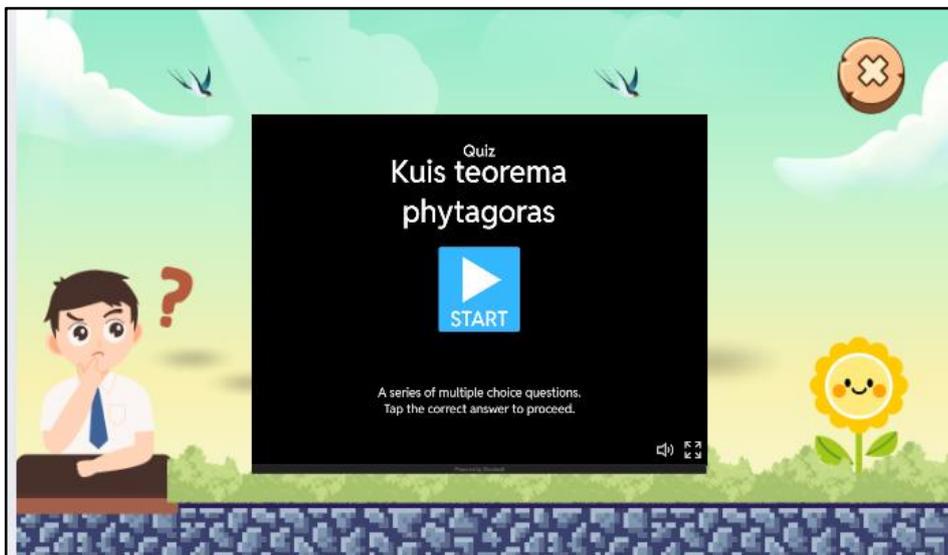
START



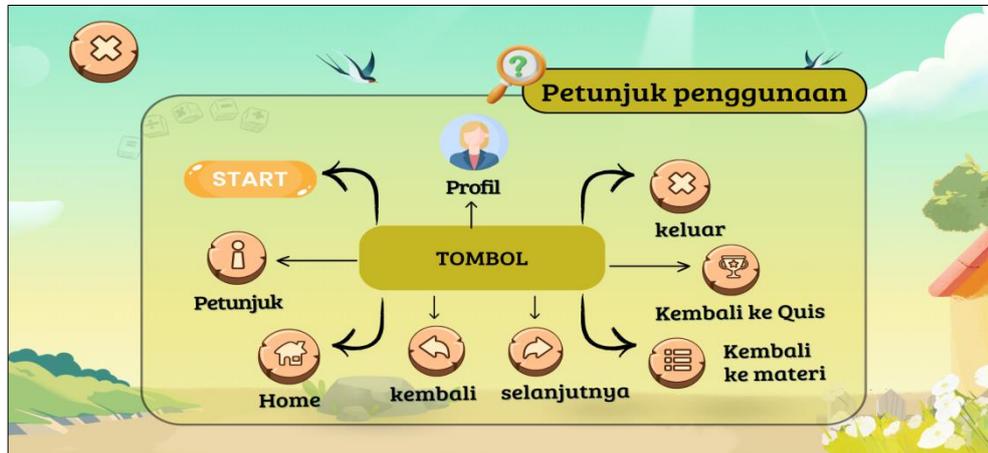
Quiz
**Kuis teorema
pythagoras**

START

A series of multiple choice questions.
Tap the correct answer to proceed.



13. Petunjuk Penggunaan



14. Profil Pengembang

PROFIL PENGEMBANG

Nama	: Sindi Awaliya
Tempat Tanggal Lahir	: Katoi, 22 Februari 2003
Status	: Mahasiswa
Alamat	: Desa Katoi, Kec.Katoi, Kab.Kolaka Utara
Prodi	: Pendidikan matematika
Instansi	: IAIN Palopo
Motto	: Setiap langkah kita adalah hasil dari doa dan perjuangan mereka

15. Referensi

Referensi

Mohammad Tohir, Abdur Rahman As'ari, Ahmad Choirul Anam & Ibnu Taufiq. Matematika untuk SMP/MTs Kelas VIII. (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Lampiran 3

Lembar Validasi Instrumen Angket Wawancara Guru

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Pedoman wawancara guru
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Subjek yang diwawancarai	Guru matematika
Topik wawancara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurikulum yang diterapkan 2. Faktor kesulitan belajar 3. Metode dan media pembelajaran 4. Motivasi belajar matematika siswa 5. Peran guru dalam pembelajaran
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan <i>Teorema Phytagoras</i> di SMP Negeri 4 Palopo

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen Pedoman Wawancara Guru. Dengan demikian, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi proses pembelajaran matematika, kebutuhan media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Silahkan mengisi masing-masing aspek pengamatan dengan uraian dari jawaban guru mata pelajaran matematika untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Palopo

Nama Guru :

Tanggal Wawancara :

No.	Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum yang diterapkan		
1.	Kurikulum apa yang diterapkan pada tahun ajaran sekarang?	
2.	Bagaimana pelaksanaan kurikulum tersebut pada pembelajaran matematika?	

Peran guru dalam pembelajaran		
12.	Bagaimana tingkat penguasaan materi Bapak/Ibu pada materi pembelajaran?	
13.	Bagaimana tingkat kemampuan guru dalam menggunakan media/perangkat berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).	

Uraian/Deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Matematika

Palopo,
Pewawancara

Sindi Awaliya

LEMBAR VALIDASI PEDOMAN WAWANCARA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk 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 centang (✓) 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	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 yang 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:

Sdh dapat digunakan.

Palopo, 7-3-2025
Validator,


Dr. Nur Ramadhani, M.Pd.

No.	Aspek yang dinilai	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 yang 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:

1. pada aspek kurikulum perlu ditambahkan pertanyaan

Palopo, 26 / 02 / 2025

Validator,



LAMPIRAN 4
Lembar Instrumen validasi Angket
Ahli Materi

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Ahli Materi
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	<i>Teorema Pythagoras</i>
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Kesesuaian materi media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i>
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan <i>Teorema Pythagoras</i> di SMP Negeri 4 Palopo

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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 "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek kualitas isi					
1	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti.				
2	Menggunakan kalimat dengan struktur yang tepat				
Penyajian					
1	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur				
2	Soal-soal yang digunakan untuk evaluasi atau tes sesuai dengan materi yang telah diajarkan				
3	Menggunakan kalimat dengan struktur yang tepat				
Kemanfaatan					
1	Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi.				
2	Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.				
3	Media pembelajaran yang digunakan memperkaya pengetahuan siswa.				

Penilaian umum:

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

LEMBAR VALIDASI ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap validasi lembar angket validitas ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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:

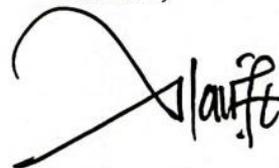
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- ✓ 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Sth bisa digunakan

Palopo, 7-3-2025

Validator,



Dr. Nur Rahmah, 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. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Palopo, 26/02/2025

Validator,



LAMPIRAN 5
Lembar Instrumen Validasi Angket
Ahli Media

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Ahli media pembelajaran interaktif berbantuan <i>Canva</i>
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	<i>Teorma Phytagoras</i>
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Desain media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>
Subjek yang akan mengisi angket	Dosen ahli / validator
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan <i>Teorema Phytagoras</i> di SMP Negeri 4 Palopo

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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 “sangat tidak setuju”
- 2 : berarti “tidak setuju”
- 3 : berarti “setuju”
- 4 : berarti “sangat setuju”

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain					
1	Desain media pembelajaran sudah sesuai dengan tema materi yang diajarkan,				
✓2	Penataan elemen dalam media rapi dan teratur. :)				
Aspek Tampilan					
1	Media memiliki tampilan yang menarik dan tidak monoton.				
2	Desain media memudahkan pengguna dalam memahami materi yang diajarkan.				
3	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh pengguna.				
4	Semua tombol dan fitur yang ada mudah dimengerti.				
5	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan benar dan tidak ada yang rusak atau tidak bekerja.				
Aspek Audio					
1	Suara yang ada di media pembelajaran jelas didengar.				
2	Backsound pada media jelas				
Kemudahan Penggunaan					
1	Media pembelajaran interaktif <i>canva</i> bisa diakses dengan mudah di berbagai perangkat, baik itu komputer, laptop, atau smartphone.				
2	Pengguna bisa dengan mudah memahami urutan atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang ada di media.				
Kemanfaatan Media					
1	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar				
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan				
3	Media membuat pengguna aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya dengan memberikan tugas atau aktivitas yang melibatkan mereka.				

kurang
 } perbaiki yang
 berkaitan desain
 itu banyak yang
 clintar

LEMBAR VALIDASI ANKET VALIDITAS AHLI MEDIA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar angket validasi ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar angket validasi ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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:

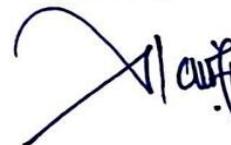
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

Aee

Palopo, 18.3.26

Validator,



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:

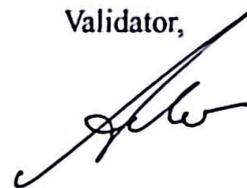
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

1. Butir pertanyaan pada aspek desain perlu menambahkan item pertanyaaan seperti jenis font yg digunakan, komposisi warna, kecerahan warna, kesesuaian background dg tema pada media

Palopo,

Validator,



Lampiran 6

Lembar Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Siswa

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Angket praktikalitas
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Kelas	VIII A
Materi/pokok bahasan	<i>Teorema Phytagoras</i>
Indikator/aktivitas yang akan diamati	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i>
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika siswa pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras Di SMP Negeri 4 Palopo

UJI PRAKTICALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA

Nama siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* . Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian				
2	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah dipahami				
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian				
2	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> tidak membosankan				
Aspek Kemudahan					
1	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah digunakan diberbagai perangkat laptop/ <i>smartphone</i>				
2	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> memudahkan saya untuk belajar mandiri				
Aspek Kemanfaatan					
1	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat digunakan kapan saja				
2	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> membuat saya semangat belajar				
3	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat menambah motivasi belajar saya				

Uraian/deskripsi tambahan:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo,
Responden,

LEMBAR VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar angket praktikalitas. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen lembar angket praktikalitas yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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:

Sth bisa digunakan

Palopo, 7-3-2025

Validator,



Dr. Nur Rahmah, 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				✓

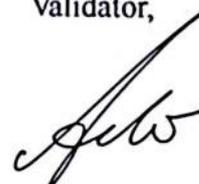
Penilaian umum:

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

Saran-Saran:

Palopo, 26/02/2021

Validator,



Lampiran 7

Lembar Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Motivasi Angket Sebelum
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	<i>Teorema Phytagoras</i>
Indikator/aktivitas yang akan diamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita 4. Adanya penghargaan dalam belajar 5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar 6. Adanya lingkungan belajar kondusif
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan <i>Teorema Phytagoras</i> di SMP Negeri 4 Palopo

KISI-KISI ANGKET MOTIVASI

No.	Aspek	Indikator	Item pernyataan	
			+	-
1.	anya hasrat dan keinginan berhasil	c. Memiliki keinginan kuat untuk memahami materi d. Kemampuan menyelesaikan soal dengan benar	1	3
			2	
2	anya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	d. Kemudahan dalam memahami materi e. Senang mengikuti pembelajaran f. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi	4	5
			6	
			7	
3	anya harapan dan cita-cita masa depan	c. Antusiasme dalam belajar d. Percaya meraih prestasi belajar yang baik	8	9 11
			10	
4	anya penghargaan dalam belajar	b. Penghargaan terhadap proses belajar	12	13
5	anya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran	c. Merasa pembelajaran lebih menyenangkan d. Motivasi belajar melalui media interaktif	14	
			16	
6	anya lingkungan belajar yang kondusif	b. Kenyamanan dalam lingkungan belajar	17	

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama	:
Kelas	:

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran *teorema pythagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju

5. Semua pernyataan harap diisi f dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika yang diajarkan bapak/ibu guru	Positif (+)				
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)				
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)				
4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)				
5	Saya tidak memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang	Negatif (-)				

	diberikan bapak/ibu guru					
6	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika yang diajarkan bapak/ibu guru	Positif (+)				
7	Saya merasa lebih penasaran untuk belajar lebih dalam mengenai teorema Pythagoras dengan buku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)				
8	Saya lebih antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)				
9	Saya tidak antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)				
10	Saya mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)				
11	Saya tidak mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Negatif (-)				
12	Saya menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)				
13	Saya tidak menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Negatif (-)				
14	Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)				
15	Pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Negatif (-)				
16	Saya termotivasi belajar menggunakan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)				

17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)				
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)				

IDENTITAS INSTRUMEN

Jenis instrumen	Motivasi Angket Sesudah
Nama sekolah	SMP Negeri 4 Palopo
Kelas	VIII
Materi/pokok bahasan	<i>Teorema Phytagoras</i>
Indikator/aktivitas yang akan diamati	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar 3. Adanya harapan dan cita-cita 4. Adanya penghargaan dalam belajar 5. Adanya kegiatan menarik dalam belajar 6. Adanya lingkungan belajar kondusif
Subjek yang akan mengisi angket	Siswa
Judul skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Canva</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan <i>Teorema Phytagoras</i> di SMP Negeri 4 Palopo

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama	:
Kelas	:

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran *teorema pythagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:

SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
KS	: Kurang Setuju
TS	: Tidak Setuju

5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika di dalam media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dengan	Positif (+)				

	menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>					
5	Saya tidak memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
6	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
7	Saya merasa lebih penasaran untuk belajar lebih dalam mengenai <i>teorema Pythagoras</i> dengan bantuan media pembelajaran interaktif	Positif (+)				
8	Saya lebih antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
9	Saya tidak antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
10	Saya mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
11	Saya tidak mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
12	Saya menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
13	Saya tidak menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
14	Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan	Positif (+)				

	menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>					
15	Pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				
16	Saya termotivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)				
17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)				
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)				

LEMBAR VALIDASI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo*”, peneliti menggunakan instrumen lembar angket motivasi belajar siswa. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen lembar angket motivasi belajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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:

Perlu sedikit revisi terkait dgn konsistensi lgk. EPR

Palopo, 7-3-2025

Validator,



Dr. Nur Rahmas, 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, 26/02/2021
Validator,



LAMPIRAN 8

Lembar Pedoman Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo”*, peneliti menggunakan instrumen Pedoman Wawancara Guru. Dengan demikian, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran matematika di sekolah dengan mengisi instrumen ini berdasarkan petunjuk berikut:

1. Lembar ini untuk mencatat hasil wawancara peneliti kepada guru mata pelajaran matematika di sekolah
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi proses pembelajaran matematika, kebutuhan media pembelajaran, serta motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika
3. Silahkan mengisi masing-masing aspek pengamatan dengan uraian dari jawaban guru mata pelajaran matematika untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Palopo

Nama Guru : Machniar Achmad, s.pd., M.pd.

Tanggal Wawancara : Senin, 21 April 2025

No.	Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum yang diterapkan		
1.	Kurikulum apa yang diterapkan pada tahun ajaran sekarang?	Kurikulum Merdeka
2.	Materi apa yang ada dikelas VIII pada kurikulum yang diterapkan sekarang	Bilangan berpangkat, Persamaan garis lurus, Teorema Phytagoras, Statistika, dan untkaran.

3	Bagaimana pelaksanaan kurikulum tersebut pada pembelajaran matematika?	Pelaksanaanya dengan Melihat kebutuhan dari Peserta didik.
4	Apakah ada kendala dalam pelaksanaan kurikulum tersebut pada pembelajaran matematika?	Kendalanya saat belajar Matematika ada beberapa siswa yang belum aktif Selama proses pembelajaran
5	Bagaimana peran media pembelajaran interaktif dalam mendukung pembelajaran matematika sesuai dengan kurikulum yang diterapkan?	Sangat berperan aktif, Apalagi pada masa sekarang khususnya di zaman teknologi.
Faktor kesulitan belajar		
4.	Kesulitan apa yang sering dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran matematika?	Kesulitan yang sering dialami siswa yaitu masih kurang memahami konsep dasar dalam pembelajaran terutama pada materi teorema Pythagoras
5.	Apa faktor utama yang menyebabkan siswa kesulitan dalam proses belajar matematika?	Karena kurangnya dasar pada Materi sebelumnya serta kurangnya motivasi dan kepercayaan diri dalam mempelajari Matematika.
6.	Upaya apa yang biasa ibu/bapak lakukan dalam mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran matematika?	Menggunakan Metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Uraian/Deskripsi tambahan:

Dalam Pembelajaran dibutuhkan Media Pembelajaran
Yang lebih Interaktif Agar lebih Menarik dalam
Pembelajaran Matematika dan siswa lebih
Semangat dan Mudah Memahami Materi.

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Matematika



Machmar Achmad, S.Pd, M.Pd

Palopo, 21 APRIL 2025

Pewawancara



Sindi Awaliya

LAMPIRAN 9

Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA
BERBANTUAN CANVA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Pythagoras di SMP Negeri 4 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli materi. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli materi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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 "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek kualitas isi					
1	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka				✓
2	Materi dalam media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan dalam materi pembelajaran jelas dan mudah dimengerti.				✓
2	Menggunakan kalimat dengan struktur yang tepat				✓
Penyajian					
1	Materi disajikan secara sistematis dan terstruktur				✓
2	Soal-soal yang digunakan untuk evaluasi atau tes sesuai dengan materi yang telah diajarkan				✓
3	Menggunakan kalimat dengan struktur yang tepat				✓
Kemanfaatan					
1	Media yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi.				✓
2	Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.				✓
3	Media pembelajaran yang digunakan memperkaya pengetahuan siswa.				✓

Penilaian umum:

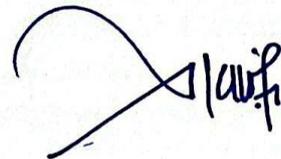
1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Saran-Saran:

sdh bisa digunakan

Palopo, 10 - 3 - 20

Validator,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. A. H.', written in a cursive style.

LAMPIRAN 10

Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA

BERBANTUAN CANVA

Petunjuk:

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pokok bahasan Teorema Pythagoras di SMP Negeri 4 Palopo*", peneliti menggunakan instrumen lembar validasi produk untuk ahli media. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap lembar lembar validasi produk untuk ahli media yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) 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 "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Desain					
1	Desain media pembelajaran sudah sesuai dengan tema materi yang diajarkan.				
	Penataan elemen dalam media rapi dan teratur.				✓
2	Jenis font dan warna yang digunakan sesuai dengan tema media pembelajaran.				✓
3	Penggunaan warna dan elemen grafis mendukung pemahaman tanpa kebingungan.				✓
4	Komposisi warna dalam media seimbang dan tidak mengganggu keterbacaan.				✓
5	Tingkat kecerahan warna pada media sudah sesuai dan tidak menyilaukan.				✓
6	Background yang digunakan sesuai dengan tema dan tidak mengganggu fokus pada materi.				✓
Aspek Tampilan					
1	Media memiliki tampilan yang menarik dan tidak monoton.				✓
2	Desain media memudahkan pengguna dalam memahami materi yang diajarkan.				✓
3	Jenis font yang digunakan mudah dibaca oleh pengguna.				✓
4	Semua tombol dan fitur yang ada mudah dimengerti.				✓
5	Tombol dan menu dalam media berfungsi dengan benar dan tidak ada yang rusak atau tidak bekerja.				✓
Aspek Audio					
1	Suara yang ada di media pembelajaran jelas didengar.			✓	
2	Backsound pada media jelas			✓	
Kemudahan Penggunaan					
1	Media pembelajaran interaktif <i>canva</i> bisa diakses dengan mudah di berbagai perangkat, baik itu komputer, laptop, atau smartphone.				✓
2	Pengguna bisa dengan mudah memahami urutan atau langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang ada di media.				✓
Kemanfaatan Media					

1	Media pembelajaran dapat membuat pengguna lebih semangat dan tertarik untuk belajar				✓
2	Media memudahkan pengguna dalam memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan				✓
3	Media membuat pengguna aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, misalnya dengan memberikan tugas atau aktivitas yang melibatkan mereka.				✓

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:

1. Gambar pada soal sebaiknya tidak bergerak.
2. Background sebaiknya volumenya dikecilkan sedikit

Palopo, 17/03/2025
Validator,



Lampiran 11

Penilaian Angket praktikalitas Siswa

UJI PRAKTIKALITAS

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA

Nama siswa : Regina Satri

Kelas : 8 A

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* . Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian				✓
2	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah dipahami				✓
Aspek Tampilan					
3	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian				✓
4	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> tidak membosankan				✓
Aspek Kemudahan					
5	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah digunakan diberbagai perangkat laptop/smartphone				✓
6	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> memudahkan saya untuk belajar mandiri				✓
Aspek Kemanfaatan					
7	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat digunakan kapan saja				✓
8	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> membuat saya semangat belajar				✓
9	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat menambah motivasi belajar saya				✓

Uraian/deskripsi tambahan:

Materi pembelajaran yang ditempatkan kakak di atas
sangat menarik dan saya termotivasi untuk belajar
materi itu lebih dari ini.

Palopo,
Responden,

Ruf

UJI PRAKTIKALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA

Nama siswa : Muhammad A'sad
Kelas : VIII A

Petunjuk Pengisian:

Berikut ini diberikan sejumlah pertanyaan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbantuan *canva* . Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda. Terdapat beberapa alternatif pemilihan jawaban, yaitu:

STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
S	Setuju
SS	Sangat Setuju

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 : berarti "sangat tidak setuju"
- 2 : berarti "tidak setuju"
- 3 : berarti "setuju"
- 4 : berarti "sangat setuju"

No.	Pernyataan	Respon			
		STS	TS	S	SS
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian			✓	
2	Materi yang disajikan dalam media interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah dipahami				✓
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> menarik perhatian			✓	
2	Tampilan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> tidak membosankan				✓
Aspek Kemudahan					
1	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> mudah digunakan diberbagai perangkat laptop/ <i>smartphone</i>			✓	
2	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> memudahkan saya untuk belajar mandiri			✓	
Aspek Kemanfaatan					
1	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat digunakan kapan saja				✓
2	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> membuat saya semangat belajar			✓	
3	Media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i> dapat menambah motivasi belajar saya			✓	

Uraian/deskripsi tambahan:

Media Pembelajaran interaktif sangat seru, memiliki banyak opsi menarik, quiz, dan materi Teorema Pythagoras yang membuat lebih semangat untuk belajar.

Palopo,
Responden,



LAMPIRAN 12
Penilaian Angket Minat belajar
sebelum/ sesudah

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Regina Saputri

Kelas : VIII A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran *teorema phytagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi f dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika yang diajarkan bapak/ibu guru	Positif (+)		✓		
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)		✓		

4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
5	Saya tidak memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)	✓			
6	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika yang diajarkan bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
7	Saya merasa lebih penasaran untuk belajar lebih dalam mengenai <i>teorema Pythagoras</i> dengan buku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)	✓			
8	Saya lebih antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
9	Saya tidak antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)	✓			
10	Saya mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)	✓			
11	Saya tidak mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Negatif (-)			✓	
12	Saya menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)	✓			
13	Saya tidak menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Negatif (-)	✓			
14	Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)	✓			
15	Pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menggunakan	Negatif (-)	✓			

	buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru					
16	Saya termotivasi belajar menggunakan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)			✓	
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)	✓			

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Muhammad A'sad
Kelas : VIII A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum anda mengikuti pembelajaran *teorema pythagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi f dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika yang diajarkan bapak/ibu guru	Positif (+)		✓		
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Positif (+)			✓	
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar yang diberikan bapak/ibu guru	Negatif (-)		✓		
4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dibuku yang	Positif (+)			✓	

16	Saya termotivasi belajar menggunakan menggunakan buku yang diberikan oleh bapak/ibu guru	Positif (+)		✓		
17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)		✓		
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)		✓		

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Regina S^cputri
Kelas : VIII A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran *teorema pythagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika di dalam media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓

4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Phytagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
5	Saya tidak memahami materi <i>teorema Phytagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
6	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
7	Saya merasa lebih penasaran untuk belajar lebih dalam mengenai <i>teorema Pythagoras</i> dengan bantuan media pembelajaran interaktif	Positif (+)	✓			
8	Saya lebih antusias belajar <i>teorema Phytagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
9	Saya tidak antusias belajar <i>teorema Phytagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
10	Saya mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)			✓	
11	Saya tidak mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
12	Saya menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
13	Saya tidak menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓

14	Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
15	Pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
16	Saya termotivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)	✓			
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)	✓			

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Muhammad A'sad
Kelas : VIII A

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan teliti dan seksama
3. Berikan tanda centang (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah anda mengikuti pembelajaran *teorema phytagoras* menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva*)
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.

No.	Pernyataan	Jenis	Alternatif jawaban			
			SS	S	KS	TS
1	Saya selalu berusaha memahami materi matematika di dalam media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)		✓		
2	Saya mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)		✓		
3	Saya tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)		✓		

4	Saya mudah memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
5	Saya tidak memahami materi <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
6	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
7	Saya merasa lebih penasaran untuk belajar lebih dalam mengenai <i>teorema Pythagoras</i> dengan bantuan media pembelajaran interaktif	Positif (+)	✓			
8	Saya lebih antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
9	Saya tidak antusias belajar <i>teorema Pythagoras</i> dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
10	Saya mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)		✓		
11	Saya tidak mampu meraih prestasi dengan belajar yang baik menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)		✓		
12	Saya menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)		✓		
13	Saya tidak menghargai proses yang telah saya lakukan saat belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)		✓		

14	Pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)	✓			
15	Pembelajaran matematika sangat membosankan dengan menggunakan media interaktif berbantuan <i>canva</i>	Negatif (-)				✓
16	Saya termotivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>canva</i>	Positif (+)		✓		
17	Suasana belajar yang nyaman membuat saya lebih mudah belajar dan memahami pelajaran.	Positif (+)		✓		
18	Suasana belajar yang tidak nyaman membuat saya sulit fokus dan susah mengerti pelajaran	Negatif (-)			✓	

LAMPIRAN 13

Tabel Hasil Uji Praktikalitas Produk

Tabel Uji praktikalitas setiap Siswa

No	Nama	Aspek yang dinilai									Skor perolehan	Skor max	Uji Praktikalitas
		Materi		Tampilan		Kemudahan		Kemanfaatan					
		1	2	1	2	1	2	1	2	3			
1	A.Ainun Nurul hikma	4	3	4	4	2	4	4	4	3	32	36	88,9
2	Ade'ya Sangkala	4	3	3	3	4	3	3	4	4	31	36	86,1
3	Aditiya fachrezi	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	36	80,6
4	Angelia citra kirana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	36	75,0
5	Azahra Khanzah B	4	3	3	3	3	3	4	4	4	31	36	86,1
6	Azesyilia syahril	4	4	4	4	2	4	4	4	4	34	36	94,4
7	Danisa laila safira	3	2	3	3	2	3	2	3	4	25	36	69,4
8	Faerunnisa	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100,0
9	Haerul a'zam	4	4	4	4	2	3	4	4	4	33	36	91,7
10	Kasih Amanda	3	3	4	3	3	4	4	3	4	31	36	86,1
11	Muh. Adniyansa	4	4	3	3	3	3	3	3	4	30	36	83,3
12	Muh. Aliksan	3	4	4	3	3	3	4	3	4	31	36	86,1
13	Muh. Fatir Alpinsa	4	4	3	4	3	4	3	4	3	32	36	88,9
14	Muh.alif hasrianto	3	4	3	4	3	3	4	4	4	32	36	88,9
15	Muh.Faizasyah	4	4	3	4	2	4	4	4	4	33	36	91,7
16	Muh.Zulfiki	4	3	3	3	2	4	3	3	4	29	36	80,6
17	Muhammad Al-Rasya Latif	3	3	4	3	2	3	4	3	4	29	36	80,6
18	Muhammad A'sad	3	4	3	4	3	3	4	3	3	30	36	83,3
19	Muhammad faiz	4	4	3	2	4	4	4	4	4	33	36	91,7
20	Muttahara	3	4	3	3	4	3	3	3	4	30	36	83,3

21	Naisila	4	3	3	4	2	4	3	4	4	31	36	86,1
22	Nur suci ramadani	3	4	3	3	3	3	3	3	4	29	36	80,6
23	Rashiqa Said	3	4	3	3	4	3	3	4	3	30	36	83,3
24	Regina saputri	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	36	100,0
25	Riski Jawan	4	4	3	4	2	4	4	4	4	33	36	91,7
26	Suci ramadani	4	3	4	4	3	4	4	3	4	33	36	91,7
27	Zahra ramadani	4	4	4	3	3	4	3	4	3	32	36	88,9
28	Zalsa	4	3	3	4	4	4	3	4	4	33	36	91,7
Jumlah											875	1008	86,8
Rata-rata											31,25	36,00	86,8

Tabel Uji praktikalitas setiap Aspek

Aspek	Skor prlhn																												Jumlah	skor max	Uji praktikalita	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28				
Materi	1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	200	224	89,3
	2	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3		
Tampilan	1	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	190	224	84,8	
	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	4			
Kemudahan	1	2	4	4	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	4	182	224	81,3
	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4			
Kemanfaatan	1	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	303	336	90,2
	2	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4			
	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4		
	jumlah																												875	1008	86,8	
	Rata-rata																												350	403,2	86,8	

LAMPIRAN 14

Tabel Hasil Uji Efektivitas Produk

Tabel Uji Efektivita N-Gain setiap siswa

No	Nama siswa	Aspek yang dinilai																		
		Motivasi sebelum																		Skor
		1			2				3				4		5			6		Prlh
		a	b	c	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	a	b	c	a	b	
1	A.Ainun Nurul hikma	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	1	2	2	36
2	Ade'ya Sangkala	2	2	2	3	1	2	2	3	3	2	2	4	4	2	2	2	2	3	43
3	Aditiya fachrezi	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	43
4	Angelia citra kirana	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	1	2	2	3	2	1	40
5	Azahra Khanzah B	2	2	2	3	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	1	41
6	Azesyilia syahril	2	2	2	3	3	3	1	1	1	3	2	3	4	3	2	4	1	3	43
7	Danisa laila safira	2	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	40
8	Faerunnisa	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	2	43
9	Haerul a'zam	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	39
10	Kasih Amanda	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	3	1	1	3	3	41
11	Muh. Adniyansa	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	3	36
12	Muh. Aliksan	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	3	36
13	Muh. Fatir Alpinsa	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	1	39
14	Muh.alif hasrianto	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	4	1	3	3	2	3	3	41
15	Muh.Faizasyah	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	43
16	Muh.Zulfiki	4	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	2	2	1	1	4	40
17	Muhammad Al-Rasya Latif	2	2	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	31
18	Muhammad A'sad	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	42

19	Muhammad faiz	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	42
20	Muttahara	2	2	2	2	4	4	2	3	2	4	2	2	2	2	1	3	4	1	44
21	Naisila	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	44
22	Nur suci ramadani	1	2	2	2	1	2	2	2	1	3	2	3	2	2	2	2	2	4	37
23	Rashiqa Said	2	2	2	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	2	1	3	2	1	38
24	Regina saputri	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	1	41
25	Riski Jawan	3	2	2	2	2	1	4	3	2	2	2	4	2	2	3	4	1	1	42
26	Suci ramadani	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	1	3	4	3	40
27	Zahra ramadani	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	1	2	3	2	2	1	40
28	Zalsa	1	2	2	3	1	3	3	4	2	4	1	4	2	3	1	3	4	4	47
Rata-rata																			40,43	
Jumlah																			1132	

Aspek yang dinilai																		Skor	skor	N-gain	
Motivasi sesudah																					
1			2				3				4		5			6		Prlh	ideal	-100%	
a	b	c	a	b	c	d	a	b	c	d	a	b	a	b	c	a	b				
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	1,00
4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	64	72	0,72
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	69	72	0,90
3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	64	72	0,75
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	1,00
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	69	72	0,90
3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	64	72	0,75

3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	64	72	0,72
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	1,00
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	58	72	0,55
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	60	72	0,67
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	69	72	0,92
4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	61	72	0,67
4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58	72	0,55
3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	64	72	0,72
4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	66	72	0,81
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72	72	1,00
3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	62	72	0,67
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	70	72	0,93
3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	65	72	0,75
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55	72	0,39
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	69	72	0,91
4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	62	72	0,71
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	71	72	0,97
4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	67	72	0,83
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	69	72	0,91
4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	65	72	0,78
4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	68	72	0,84
Rata-rata																		65,75	72	0,80
Jumlah																		1841	2016	0,80

Tabel Uji Efektivitas N-gain setiap aspek

Aspek	Motivasi Sebelum menggunakan media																												jumlah	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
Adanya hasrat	a	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	2	4	2	3	2	2	2	1	2	3	3	3	2	1	179
	b	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
	c	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	
Adanya dorongan	a	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	253
	b	2	1	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	4	3	1	2	2	2	2	2	1	1	
	c	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	2	1	3	2	4	2	2	3	2	1	2	2	3	
	d	2	2	2	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	1	2	3	
Adanya harapan	a	3	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	1	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	251
	b	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	2	2	2	
	c	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	4	
	d	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	1	3	2	3	2	1	
Adanya penghrgaan	a	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	2	2	1	3	2	2	2	3	3	3	4	2	4	4	131
	b	1	4	2	1	1	4	2	4	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	
Adanya kegiatan yang menarik	a	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	184
	b	1	2	2	2	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	3	1	3	1	
	c	1	2	3	3	3	4	2	2	2	1	1	2	3	2	2	1	2	3	2	3	1	2	3	2	4	3	2	3	
Lingkungan kondusif	a	2	2	3	2	2	1	2	4	2	3	2	3	4	3	2	1	2	3	2	4	3	2	2	2	1	4	2	4	134
	b	2	3	2	1	1	3	2	2	3	3	3	3	1	3	3	4	2	2	3	1	3	4	1	1	1	3	1	4	
Jumlah																												1132		
Rata-rata																												188,67		

Aspek	Motivasi Sesudah menggunakan media																												jumlah							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28								
Adanya hasrat	a	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	296	
	b	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	421		
	c	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4			398
Adanya dorongan	a	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		398	
	b	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	204		
	c	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4			
	d	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3			4
Adanya harapan	a	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	201		
	b	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4		1841	
	c	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4			306,8
	d	4	3	2	2	4	2	4	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3			
Adanya penghargaan	a	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	204		
	b	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4		4	
Adanya kegiatan yang menarik	a	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	321	
	b	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		201
	c	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
Lingkungan kondusif	a	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	201	
	b	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4		4
Jumlah																												1841								
Rata-rata																												306,8								

LAMPIRAN 15

Persuratan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 061 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 24 Februari 2025

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sindi Awaliya
NIM : 2102040050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2024/205

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo”. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax. : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0303/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **SINDI AWALIYA**
Jenis Kelamin : **P**
Alamat : **Jl. Nelayan, Ds. Katoi, Kec. Katoi, Kab. Kolaka Utara**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
NIM : **2102040050**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo

Lokasi Penelitian : **SMP Negeri 4 Palopo**
Lamanya Penelitian : **25 Maret 2025 s.d. 25 Juni 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan- ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 26 Maret 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPTSP Kota Palopo

SYAMSURIADI NUR, S.STP

Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN

Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B- 961 /In.19/FTIK/HM.01/02/2025

Palopo, 24 Februari 2025

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Negeri 4 Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sindi Awaliya
NIM : 2102040050
Program Studi : Pendidikan Matematika
Semester : VIII (Delapan)
Tahun Akademik : 2024/205

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras di SMP Negeri 4 Palopo". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Dekan
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 4 PALOPO

SURAT SELESAI KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 800.1.11/120/SMP.04/V/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Negeri 4 Palopo

Nama : **SITTI HADIJAH, S.Pd.,M.Pd.**
NIP : 197001011997022008
Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah SMPN 4 Palopo

Menerangkan bahwa :

Nama : **SINDI AWALIYA**
Nim : 2102040050
Tempat/Tgl. Lahir : Katoi, 22 Februari 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Jurusan : Pendidikan Matematika

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Palopo dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA POKOK BAHASAN TEOREMA PHYTAGORAS DI SMP NEGERI 4 PALOPO”** tanggal 21 April s/d 9 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 21 Mei 2025
Mengetahui,
Kepala Sekolah



Hj. Sitti Hadijah, S.Pd.,M.Pd.
NIP 197001011997022008

LAMPIRAN 16

Dokumentasi

Wawancara dengan Guru Matematika Kelas VIII A



Pemberian Angket Motivasi Sebelum Menggunakan Media



Pembelajaran Menggunakan Media



Pemberian Angket Praktikalitas Siswa



Pemberian angket motivasi sesudah menggunakan media



LAMPIRAN 17

Riwayat Hidup Penulis

RIWAYAT HIDUP



Sindi Awaliya, lahir di Kato'i pada tanggal 22 Februari 2003. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan seorang Ayah bernama Alm. Marjuni dan Ibu bernama Hanisa. Penulis berasal dari Desa Kato'i, Kecamatan Kato'i, Kabupaten Kolaka Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Penulis memulai pendidikan di TK Nurul Yaqin Kato'i Pada Tahun 2007 hingga 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Kato'i pada tahun 2009 hingga 2015, kemudian melanjutkan pendidikan jenjang menengah pertama di SMPs Haji Agussalim Kato'i pada tahun 2015 hingga 2018, kemudian melanjutkan pendidikan jenjang menengah atas di SMAs Haji Agussalim Kato'i pada tahun 2018 hingga lulus pada tahun 2021. Setelah lulus SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Sebelum menyelesaikan akhir studi, penulis menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Pokok Bahasan *Teorema Pythagoras* di SMP Negeri 4 Palopo ”**. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi pada jenjang Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).