



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POLBIN BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP

Muhammad Adi Priyanto^{1*}, Sunismi², Surahmat³, Anies Fuady⁴

1,2,3,4Universitas Islam Malang

* Corresponding Author. Email: 22302072009@unisma.ac.id

Received: 18 Juli 2024; Revised: 10 September 2024 ; Accepted: 27 September 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media interaktif POLBIN berbasis Canva untuk siswa SMP, khususnya dalam pembelajaran pola bilangan. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Penelitian dilakukan di MTs Manbaul Ulum Gresik dengan populasi siswa kelas VIII dan sampel dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan siswa dan guru, serta validasi ahli. Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, yang memberikan skor 93%, dikategorikan sangat layak. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada siswa kelas VIII, yang memberikan skor 89%, juga dinilai sangat layak. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil validasi dan respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media POLBIN berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pola bilangan. Evaluasi dilakukan setelah implementasi untuk merevisi media jika diperlukan. Peneliti menyarankan pengembangan lebih lanjut agar media ini mencakup mata pelajaran lain dan dapat diakses melalui berbagai perangkat untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih luas.

Kata Kunci: Media Interaktif, Canva, Pola Bilangan

ABSTRACT

This research aims to develop interactive POLBIN media based on Canva for junior high school students, specifically in learning number patterns. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at MTs Manbaul Ulum Gresik with a population of 8th-grade students, and the sample was selected through purposive sampling. Data were collected through observation, interviews with students and teachers, and expert validation. POLBIN media was validated by material experts and media experts, who gave it a score of 93% and categorized it as highly feasible. During the implementation stage, this media was tested on 8th-grade students, who scored 89% and were rated as highly possible. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis to process the validation results and student responses. The results showed that the POLBIN media increased students' interest and understanding of number pattern material. The evaluation was conducted after implementation to revise the media if necessary. The researchers suggest further development to expand the media to cover other subjects and make it accessible through various devices to support a broader learning process.

Keywords: Interactive Media, Canva, Number Patterns

How to Cite: Priyanto, M. A., Sunismi, Surahmat, & Fuady, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF POLBIN BERBASIS CANVA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP. *Histogram: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 23-35.



I. PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat cepat. Kemajuan ini memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Dewi et al., 2023; Haleem et al., 2022; Miranda et al., 2021). Sistem pendidikan Indonesia telah mengalami beberapa perubahan signifikan yang mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah, membawa banyak perubahan dalam dunia pendidikan (Laksana, 2021). Pembelajaran berbasis TIK sangat sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21, di mana peran guru tidak hanya sebagai pendidik, tetapi juga sebagai pencipta lingkungan belajar yang demokratis dan mampu menggunakan TIK dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menguasai teknologi informasi agar bisa diterapkan dalam proses pembelajaran (Pare & Sihotang, 2023).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan berkualitas (Widianto, 2021). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep abstrak adalah matematika. Matematika adalah bidang ilmu yang sangat penting dan relevan dalam berbagai disiplin ilmu (Cahdriyana & Richardo, 2020), sehingga diperlukan media yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi inti dari kegiatan belajar itu sendiri (Salsabila et al., 2020). Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan perangkat ajar, tidak hanya dalam penggunaannya tetapi juga memastikan bahwa perangkat tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa, kondisi, dan kurikulum (Rosni, 2021).

Media pembelajaran interaktif adalah alat yang secara keseluruhan mengkombinasikan berbagai elemen mulai dari gambar, video, animasi, dan audio yang memungkinkan pengguna berinteraksi. Media interaktif menarik karena memadukan gambar, animasi, dan audio, yang membantu mengurangi kebosanan siswa akibat metode pembelajaran yang monoton dan banyaknya tugas, sehingga mereka lebih tertarik pada materi yang disampaikan (Sitorus & Santoso, 2022). Saat ini, banyak guru menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis website karena dapat diakses secara online dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Aplikasi *canva* adalah satu *platform* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran interaktif secara online.

Canva merupakan aplikasi desain online dengan berbagai alat pengeditan desain untuk sejumlah jenis desain grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, dan pengeditan foto. Aplikasi ini membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan dan membuat media pembelajaran, serta memudahkan pemahaman materi (Idawati et al., 2022). Dengan *Canva*, siswa dapat lebih mudah mempelajari materi yang diajarkan karena aplikasi ini dapat menampilkan teks, video, suara, animasi, gambar, bagan, dan elemen lain yang dapat disesuaikan dengan gugus-gugus materi yang

dibutuhkan dan akan diperoleh dalam bentuk tampilan yang menarik, anak dapat belajar lebih konsentrasi (Diana & Jaya, 2021). *Canva* tidak perlu diunduh dan banyak fitur yang gambarnya bisa dipakai dan menampilkan kemungkinan untuk menyambung berbagai macam gambar dengan bentuk desain artistic (Siregar et al., 2023).

Menurut wawancara yang dilakukan dengan wali kelas VIII di sebuah sekolah menengah swasta di Gresik, pendekatan pembelajaran yang monoton membuat siswa kesulitan memahami materi, sehingga media pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan. Pendidik hanya menggunakan buku dan video *YouTube* saat ini. Akibatnya, banyak siswa merasa bosan, tidak fokus, dan kesulitan memahami materi, terutama dalam pelajaran matematika karena penjelasan yang kurang mendetail. Media pembelajaran harus tepat, praktis, dan efektif untuk membantu siswa memahami konsep. Akibatnya, peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk siswa SMP yang mempelajari materi bilangan. Media ini unik karena memiliki penjelasan materi yang lebih lengkap, animasi yang menarik, dan soal interaktif yang dapat menarik perhatian siswa agar tidak jenuh dan bosan saat belajar.

Seiring berjalannya waktu, lebih banyak penelitian telah dilakukan tentang media pembelajaran interaktif. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Asnawati & Sutiah (2023) yang mengembangkan media video animasi yang dibuat melalui aplikasi *Canva*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya mengenai model pengembangan dan platform yang digunakan, tetapi materi yang dipelajari berbeda. Jenis media yang dikembangkan merupakan kebaruan dalam penelitian ini. Selain itu, Siregar et al. (2023) membuat media pembelajaran interaktif yang berbasis *Google Slide* dengan model ADDIE. Media ini terbukti berguna untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya dalam materi yang dibahas, tetapi *platform*-nya berbeda. Jenis media yang dikembangkan juga merupakan kebaruan dalam penelitian ini.

POLBIN singkatan dari "Pola Bilangan", yang merupakan salah satu materi penting dalam pembelajaran matematika, terutama pada tingkat SMP. Pola bilangan mencakup berbagai jenis pola numerik, seperti pola aritmetika dan pola geometri, yang membantu siswa memahami keteraturan dan struktur dalam bilangan. Fakta di lapangan pola bilangan sering dianggap abstrak oleh siswa, sehingga membutuhkan pendekatan yang kreatif dan interaktif agar lebih mudah dipahami. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi bilangan secara umum, tetapi juga secara khusus membantu siswa mempelajari pola bilangan dengan lebih menarik melalui animasi dan soal interaktif. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penyajian materi POLBIN dalam format yang lebih dinamis dan visual,

yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak tersebut, sekaligus mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membantu mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Canva*, khususnya yang berkaitan dengan materi bilangan untuk siswa di kelas VIII SMP. Penelitian ini juga berusaha untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan memenuhi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Akibatnya, dengan menggunakan teknologi modern dalam pendidikan, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* (Creswell, 2015). Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan produk media interaktif POLBIN berbasis *Canva* untuk siswa SMP. Model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) menjadi model yang digunakan. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan analisis masalah yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran. Tahap desain melibatkan perencanaan dan perancangan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Pengembangan melibatkan pembuatan dan pengujian produk awal, sedangkan tahap implementasi mencakup penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media interaktif POLBIN serta untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan lebih lanjut. Dengan menggunakan model ADDIE, diharapkan media interaktif ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP secara signifikan.

Tinjauan literatur dilakukan sehubungan dengan tujuan penelitian selama tahap analitis. Melalui latihan pembelajaran dan pengamatan terhadap cara penggunaan media, guru, dan siswa memberikan data tentang berbagai topik, termasuk permasalahan yang mungkin timbul dan memerlukan pengembangan media lebih lanjut. Dengan memanfaatkan *Canva*, media dipersiapkan untuk tahap desain dengan memilih tema dan memanfaatkan perangkat lunak untuk membuat media. Selama fase pengembangan, spesialis media dan ahli materi memverifikasi konten yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaiannya. Apabila validator menilai materi pembelajaran sudah memadai maka diterapkan pada siswa kelas VIII pada tahap pelaksanaan. Mereka kemudian diberikan kuesioner untuk mengukur reaksi mereka terhadap materi pembelajaran interaktif yang dibuat di *Canva*. Selama tahap penilaian, jika timbul permasalahan setelah media digunakan kepada siswa, maka dilakukan penyesuaian akhir pada langkah evaluasi untuk menjadikan media tersebut lebih baik lagi (Kamila & Kowiyah, 2022).

Subjek penelitian adalah tiga puluh satu siswa kelas VIII MTs Manbaul Ulum. Di antara metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah: 1) observasi, yaitu mengamati bagaimana siswa belajar dan bagaimana media pendidikan digunakan di kelas, 2) melakukan wawancara dengan guru untuk mengumpulkan data yang diperlukan, 3) memberikan angket berupa lembar uji validitas kepada validator ahli materi dan media, 4) mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* melalui angket respon siswa, dan 5) dokumentasi, yaitu berisi data-data yang dikumpulkan selama proses penelitian berupa dokumen pendukung atau gambar.

Para peneliti menggabungkan metodologi kuantitatif dan kualitatif dalam pendekatan mereka, menggunakan skala Likert untuk analisis data. Rumus berikut digunakan untuk menjelaskan hasil kuesioner (Mashuri & Budiyo, 2020).

$$P = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel berikut memberikan interpretasi hasil analisis data dengan menggunakan rumus tersebut (Azizah et al., 2018).

Tabel 1. Kriteria Hasil Validitas

Presentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Layak
61% – 80%	Layak
41% – 60%	Kurang Layak
21% – 40%	Tidak Layak

Sumber: Azizah et al. **Tahun:** 2018

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif POLBIN dengan menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran matematika untuk siswa SMP. Hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur terkait kriteria valid, praktis, dan efektif media interaktif yang dihasilkan. Beberapa tahapan proses pengembangan media pembelajaran interaktif POLBIN menggunakan model ADDIE sebagai berikut:

A. Analisis (*Analysis*)

Adapun hasil dan diskusi dari penelitian pengembangan terdapat 5 tahapan (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*) sebagai berikut. Tahap analisis dilakukan melalui kegiatan yang meliputi: 1) analisis permasalahan, peneliti melakukan observasi di MTs Manbaul Ulum Bungah Gresik untuk memastikan kesesuaian produk yang akan dikembangkan sesuai kebutuhan pengguna, 2) analisis siswa, peneliti mengidentifikasi pengalaman belajar siswa, preferensi, dan minat belajar mereka melalui wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII di MTs

Manbaul Ulum Bungah Gresik. Hasil wawancara dengan guru menggambarkan karakteristik siswa di kelas, dimana masih terdapat sejumlah siswa yang belum menunjukkan minat dalam belajar matematika. Ini terlihat dari partisipasi kurang optimal, ketidaksiapan belajar, dan kurangnya perhatian terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka kurang senang dalam proses pembelajaran matematika, 3) menentukan tujuan, berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, untuk membantu mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran interaktif yang berbasis aplikasi *Canva*, khususnya yang berkaitan dengan materi bilangan untuk siswa di kelas VIII SMP. Penelitian ini juga berusaha untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan memenuhi kebutuhan siswa selama proses pembelajaran, 4) analisis sumber daya yang tersedia, pada tahap ini peneliti mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan untuk kegiatan pengembangan seperti media pembelajaran interaktif, dan 5) analisis materi, dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif POLBIN, langkah awalnya adalah memahami kurikulum yang diterapkan di MTs Manbaul Ulum Bungah Gresik. Diketahui bahwa kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka.

B. Desain (Design)



Gambar 1. Cover Media POLBIN



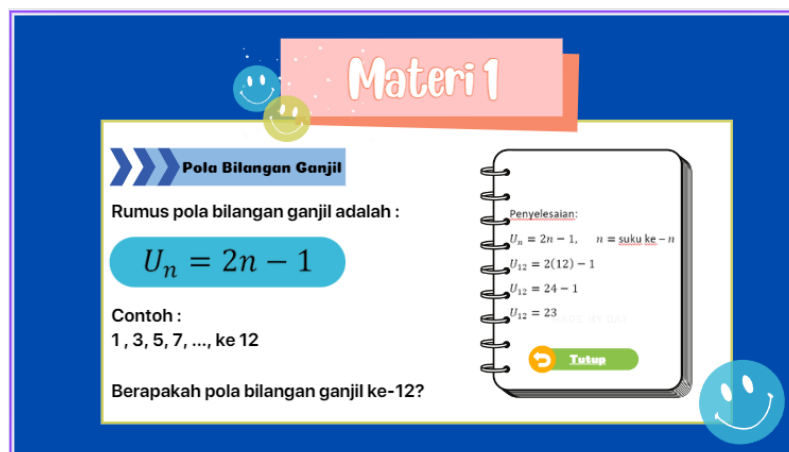
Gambar 2. Daftar Isi Menu Media POLBIN



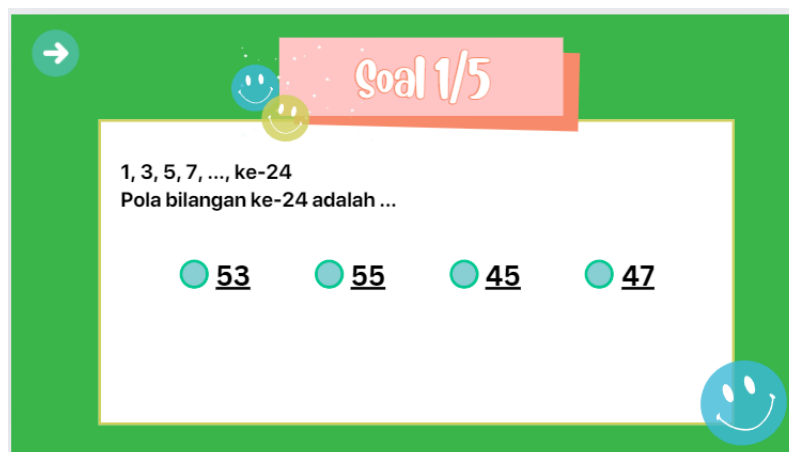
Gambar 3. Daftar Isi Materi POLBIN



Gambar 4. Isi Materi POLBIN



Gambar 5. Latihan Soal dan Pembahasan Media POLBIN



Gambar 6. Soal Evaluasi Media POLBIN

Aplikasi Canva yang bertujuan untuk membuat mata pelajaran semenarik mungkin secara visual untuk meningkatkan minat siswa dalam memperhatikan di kelas, dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Melalui penggunaan template yang disediakan pada aplikasi Canva, materi ini diproduksi. Teks, foto, audio, video, dan *hyperlink* kemudian dapat ditambahkan untuk meningkatkan fungsionalitas setiap tombol atau menu yang sudah ada. Siswa kemudian diberikan akses terhadap media ini melalui link yang dapat mereka klik di *smartphone* mereka (Asnawati & Sutiah, 2023).

C. Pengembangan (*Development*)

Media ini telah divalidasi oleh pakar materi dan pakar media untuk menilai kelayakan penggunaannya. Menurut penilaian dari pakar materi, media ini mendapatkan skor 93%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Penilaian dari pakar media juga menghasilkan skor 93%, yang juga dianggap sangat layak. Temuan ini mendukung anggapan bahwa siswa kelas VIII akan mendapatkan manfaat yang besar dengan penggunaan sumber belajar interaktif pecahan yang berbasis *Canva*. Temuan validasi dari ahli media dan materi tercantum pada tabel 2 dan tabel 3.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Kompetensi	5	100%	Sangat Layak
Materi	19	95%	Sangat Layak
Evaluasi	21	84%	Sangat Layak
Rata-Rata		93%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli materi terhadap modul menunjukkan bahwa aspek kompetensi mendapatkan skor sempurna, yaitu 5 dengan persentase 100%. Ini menunjukkan bahwa kompetensi dalam modul tersebut dinilai sangat layak dan memenuhi standar yang ditetapkan. Aspek materi memperoleh skor 19 dengan persentase 95%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal

ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan relevan dan sangat baik dari segi kualitas dan kesesuaian. Pada aspek evaluasi, diperoleh skor 21 dengan persentase 84%, yang masih masuk dalam kategori sangat layak, meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan dua aspek lainnya. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian ahli mencapai 93%, yang menempatkan modul ini dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan	14	93%	Sangat Layak
Isi	13	86%	Sangat Layak
Bahasa	15	100%	Sangat Layak
Korelasi antara Menu dan Isi	14	93%	Sangat Layak
Kreasi/Inovasi	14	93%	Sangat Layak
Rata-Rata		93%	

Berdasarkan hasil validasi ahli media, aspek tampilan memperoleh skor 14 dengan persentase 93%, yang menemukannya dalam kategori sangat layak. Ini menunjukkan bahwa tampilan media dinilai menarik dan sesuai dengan harapan. Aspek isi mendapatkan skor 13 dengan persentase 86%, juga dalam kategori sangat layak, meskipun sedikit lebih rendah dibanding aspek lainnya, tetapi tetap dianggap memadai. Pada aspek bahasa, media mendapat skor tertinggi, yaitu 15 dengan persentase 100%, yang menandakan bahwa penggunaan bahasa dalam media sangat tepat dan layak. Selanjutnya, aspek korelasi antara menu dan isi mendapatkan skor 14 dengan persentase 93%, yang menunjukkan bahwa struktur menu dan isi saling terkait dengan baik dan memudahkan pengguna. Aspek kreasi/inovasi juga memperoleh skor 14 dengan persentase 93%, menegaskan bahwa media ini dinilai memiliki kreativitas dan inovasi yang sangat baik. Secara keseluruhan, rata-rata validasi ahli media mencapai 93%, yang menempatkan media ini dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

D. Implementasi (*Implementation*)

Menerapkan media yang terverifikasi kepada siswa adalah langkah selanjutnya. Tiga puluh satu siswa kelas VIII berpartisipasi dalam percobaan media ini. Kelas VIII menggunakan media ini untuk mengajarkan pecahan, dan survei diberikan kepada siswa yang menanyakan pengalaman mereka menggunakan sumber belajar interaktif berbasis *Canva* untuk pengajaran pecahan. Skor yang diperoleh sebesar 89% berdasarkan tanggapan siswa dan tergolong sangat tepat. Saat memanfaatkan materi pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar. Temuan angket respon siswa tabel 4 adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	No. Butir	Persentase	Kategori
Pembelajaran	5	88%	Sangat Layak
Media	19	89%	Sangat Layak
Rata-Rata		89%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang ditampilkan dalam tabel 4, aspek pembelajaran memperoleh persentase 88% dari 5 butir penilaian, yang menempatkannya dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam modul dinilai sangat sesuai dan efektif untuk digunakan. Aspek media yang dievaluasi melalui 19 butir penilaian memperoleh persentase sedikit lebih tinggi, yaitu 89%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan dalam modul sudah sangat memadai dan relevan. Secara keseluruhan, rata-rata persentase validasi mencapai 89%, yang menegaskan bahwa baik pembelajaran maupun media dalam modul ini dinilai sangat layak oleh ahli materi.

E. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan media pembelajaran ini adalah evaluasi. Apabila terdapat kekurangan maka media tersebut harus diperbaiki dengan adanya perubahan. Empat komponen utama materi pembelajaran interaktif pecahan berbasis *Canva* adalah menu, percakapan, latihan soal, dan evaluasi. Animasi animasi yang menggambarkan sulitnya menjumlahkan pecahan ditampilkan bersamaan dengan pembahasan pecahan. Untuk meningkatkan aktivitas dan tujuan pembelajaran, pembuatan media perlu dikontekstualisasikan (Rachmadyanti & Gunansyah, 2020).

Soal latihan dan penilaian interaktif disertakan dalam sumber belajar interaktif berbasis *Canva* ini. Ada soal-soal dalam sumber belajar ini yang tidak ada dalam buku teks. Siswa dapat segera menentukan apakah jawaban mereka terhadap pertanyaan itu akurat atau tidak. Agar siswa lebih senang dan bersemangat dalam belajar, media ini juga dilengkapi audio.

Dosen ahli memvalidasi media ini untuk menentukan layak atau tidaknya media tersebut bagi siswa. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan nilai 93% yang tergolong sangat praktis. Karena gayanya yang menarik dan tidak rumit, media ini dipandang sangat ideal untuk digunakan, sehingga membuat siswa senang saat belajar. Validator merekomendasikan agar sebelum diterapkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran pecahan, materi ini diubah. Untuk mengetahui lebih jauh reaksi siswa terhadap media yang digunakan, diberikan angket kepada mereka. Hasilnya menunjukkan skor 89% yang juga tergolong sangat memadai. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Ndiung et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa.

Penelitian ini mendukung yang dilakukan oleh Rahmi et al. (2019) pada pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash 8*. Mereka menemukan bahwa media tersebut

layak digunakan dan dapat menimbulkan kegembiraan dan kebahagiaan pada siswa selama proses pembelajaran karena menggunakan suara dan gambar yang sesuai dengan tema “Pengalaman Saya”. Selain itu penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Rachmadyanti & Gunansyah (2020) tentang pembuatan materi pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Captivate*, diperoleh hasil bahwa materi layak digunakan dan dapat memudahkan pemahaman siswa tentang konsep dasar gerak harmonik.

Kolaborasi antara pendidik dan siswa yang dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta penggunaan animasi yang dapat menggugah minat dan semangat belajar siswa menjadi inspirasi terciptanya media ini. Sebaliknya, kurangnya fungsi penguncian *slide* berarti jika *slide* diklik di luar tombol interaktif, *slide* tersebut akan berpindah ke *slide* berikutnya. Hal ini merupakan kelemahan media. Akibatnya, media multimedia harus diproduksi dengan cara yang terorganisir untuk menghindari tantangan sulit terkait penggunaan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk materi pola bilangan ini dibuat melalui proyek penelitian dan pengembangan untuk siswa kelas VIII SMP. Media ini dinilai layak dan dapat digunakan untuk mengajarkan konsep numerik. Hasil validasi ahli media juga memperoleh nilai 93 persen dengan kategori sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, dan ahli materi yang memperoleh nilai 93 persen dengan kategori sama juga menunjukkan hal tersebut. Didapatkan skor sebesar 89% dengan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran yang menunjang aktivitas pembelajaran, berdasarkan hasil angket respon siswa setelah dilakukan pengujian media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Hasilnya, media ini sangat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap topik pola bilangan. Pencapaian ini menunjukkan betapa besarnya potensi pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan pembelajaran dan pembelajaran di kelas VIII SMP.

B. Saran

Media ini saat ini hanya mencakup materi pola bilangan, oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar media pembelajaran ini diperluas untuk mencakup mata pelajaran lainnya, serta dikembangkan untuk dapat diakses melalui aplikasi atau perangkat lain. Pengembangan lebih lanjut ini akan meningkatkan fleksibilitas penggunaan media dalam berbagai konteks pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, siswa merespon positif penggunaan media interaktif, namun sebagian besar mengeluhkan keterbatasan aksesibilitas dan ketersediaan materi yang hanya berfokus pada satu topik. Selain itu, sebagian siswa mengindikasikan kesulitan teknis dalam mengoperasikan media ini pada perangkat yang lebih tua atau memiliki spesifikasi rendah. Oleh karena itu, peneliti

juga merekomendasikan agar media ini dioptimalkan agar dapat berjalan di berbagai jenis perangkat, sehingga lebih inklusif dan mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., Anugraheni, A. D., & Sari, D. P. (2018). Validasi Preliminary Product Fung-Cube pada Pembelajaran Fungsi untuk Siswa SMA. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 15–21. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v6i1.7364>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir Komputasi dalam Pembelajaran Matematika. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 50–56. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).50-56](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).50-56)
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahman, A., Ahmad, A., Naufal, A. Muh. F., & Fadhil, M. S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 9725–9734.
- Creswell, J. W. (2015). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(1), 32–39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1>
- Haleem, A., Javid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the Role of Digital Technologies in Education: A Review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 745–752. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5314>
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Laksana, S. D. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Menghadapi Teknologi Pendidikan Abad 21. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(01), 14–22. <https://doi.org/10.25217/jtep.v1i01.1289>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Miranda, J., Navarrete, C., Noguez, J., Molina-Espinosa, J.-M., Ramírez-Montoya, M.-S., Navarro-Tuch, S. A., Bustamante-Bello, M.-R., Rosas-Fernández, J.-B., & Molina, A. (2021). The Core Components of Education 4.0 in Higher Education: Three Case Studies in Engineering Education. *Computers & Electrical Engineering*, 93, 107278. <https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2021.107278>
- Ndiung, S., Dantes, N., Ardana, I. M., & Marhaeni, A. A. I. N. (2019). Treffinger Creative Learning Model with RME Principles on Creative Thinking Skill by Considering Numerical Ability.

International Journal of Instruction, 12(3), 731–744.
<https://doi.org/10.29333/iji.2019.12344a>

- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android melalui Aplikasi Quiziz pada Pelajaran Matematika VI SDN Karang Tengah 06. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 32, 280–296. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/1359>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11268>
- Rachmadyanti, P., & Gunansyah, G. (2020). Pengembangan E-Book untuk Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Lanjut bagi Mahasiswa PGSD UNESA. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.39681>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rosni, R. (2021). Kompetensi Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 113–124. <https://doi.org/10.29210/1202121176>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan di SDN 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107. <https://doi.org/10.32678/dedikasi.v16i2.9398>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>