

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung

Mariana Puspitasari^{1✉}, Muhammad Nurwahidin², Herpratiwi³

^{1,2,3}Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung,
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No 1, Kota Bandar Lampung, Lampung, Indonesia
marianapuspitasarispd@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the potential and conditions, analyze the development process, analyze the characteristics, analyze the attractiveness, and determine the effectiveness of the development of interactive learning media based on canva. The research method used is R & D development research with the Borg and Gall research model, with a research sample of 110 class X AKL students of SMKN 1 Bandar Lampung. The results of the study showed that 1) potential and conditions are very necessary considering the problems arising from the decline in mathematics learning outcomes of class X students due to the lack of innovation in learning media. 2) the development process involves expert testing of materials, media, language, small-scale testing, large-scale testing of 93.35% with a very attractive validation level 3) the characteristics of interactive learning media based on Canva consist of audio, video, animation, instructions for use, implementation of activities, and learning evaluation 4) the attractiveness of interactive learning media based on Canva is 91.5% very attractive 5) The effectiveness of the development is known to have a difference between class X AKL 2 and X AKL 3 with an average percentage of class X AKL 2 of 60.31% quite effective and class X AKL 3 an average of 64.5% with a moderate level of effectiveness.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis potensi dan kondisi, menganalisis proses pengembangan, menganalisis karakteristik, menganalisis kemenarikan, dan mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R & D dengan model penelitian Borg and Gall, dengan sample penelitian berjumlah 110 siswa kelas X AKL SMKN 1 Bandar Lampung. Hasil penelitian diketahui 1) potensi dan kondisi sangat diperlukan mengingat permasalahan yang timbul dari menurunnya hasil belajar matematika peserta didik kelas X karena kurangnya inovasi media pembelajaran. 2) proses pengembangan melibatkan uji ahli materi, media, bahasa, uji skala kecil, uji skala besar sebesar 93,35% dengan tingkat validasi sangat menarik 3) karakteristik media pembelajaran iteraktif berbasis canva terdiri dari audio, vidio, animasi, petunjuk penggunaan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi pembelajaran 4) kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebesar 91,5% sangat menarik 5) Efektifitas pengembangan diketahui terdapat perbedaan antara kelas X AKL 2 dan X AKL 3 dengan persentase rata – rata kelas X AKL 2 sebesar 60,31% cukup efektif dan kelas X AKL 3 rata-rata 64,5% dengan tingkat efektivitas sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran interaktif, Canva, Hasil Belajar

Copyright (c) 2025 Mariana Puspitasari, Muhammad Nurwahidin, Herpratiwi

✉ Corresponding author: Mariana Puspitasari

Email Address: marianapuspitasarispd@gmail.com (Jl. Prof. Sumantri Brojonegoro, Lampung, Indonesia)

Received 23 March 2025, Accepted 16 May 2025, Published 22 May 2025

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3978>

PENDAHULUAN

Hingga saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat seiring berjalannya waktu. Perkembangan teknologi yang sangat pesat itu menimbulkan pengaruh bagi kegiatan pembelajaran di sekolah yang mengalami berbagai perubahan pada dunia pendidikan (Fadrianto, 2019). Pembelajaran yang berlandaskan bantuan teknologi informasi dan komunikasi sangat berkaitan pada ketentuan pembelajaran abad 21. Guru dituntut agar beradaptasi dan menguasai IT supaya dapat

diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran (Lestari et al., 2021). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam segi pendidikan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran secara tepat dan menarik (Aulia et al., 2022). Salah satu pelajaran yang memerlukan media pembelajaran supaya siswa bisa mempelajari materi yang bersifat abstrak yaitu matematika. Penerapan matematika bertujuan supaya peserta didik lebih percaya diri saat mengatasi suatu permasalahan (Adawiyah & Kowiyah, 2021). Matematika biasa dipandang sebagai pelajaran yang rumit sehingga membuat hasil belajar peserta didik menurun karena mereka cenderung enggan dalam mempelajarinya. Oleh karena itu, guru diharapkan untuk bisa mengajar dengan cara yang mengasyikkan, efektif dan efisien. Sehingga dibutuhkan media yang cocok agar dapat menciptakan kondisi belajar yang mengasyikkan (Irmayanti, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan dan melengkapi informasi yang akan disampaikan, serta dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Trisiana, 2020). Guru berperan penting dalam pengembangan perangkat pembelajaran, bukan hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah ada, dan diharapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, kondisi dan kurikulum (Indriyani, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas X SMKN 1 Bandar Lampung dan hasil observasi awal menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran matematika guru dan siswa hanya menggunakan buku yang diberikan oleh sekolah sebagai media pembelajaran, pembelajaran masih berpusat pada guru, belum adanya pengembangan inovasi media pembelajaran dari guru yang membantu siswa agar belajar sendiri. Penggunaan media pembelajaran matematika yang belum bervariasi membuat proses pembelajaran kurang aktif dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Kegiatan belajar mengajar menjadi menonton membuat siswa kesulitan dalam memahami materi matematika, sedangkan SMKN 1 Bandar Lampung mempunyai fasilitas sekolah yang cukup lengkap dengan ketersedian sarana dan prasarana yang mendukung sesuai dengan kemajuan teknologi seperti adanya lab komputer, Wifi, infokus dan siswa sudah memiliki *Smartphone*, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai siswa pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah dibawah nilai KKM yaitu 65.

Selain latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas menurut hasil observasi awal juga diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga belum pernah dikembangkan di SMKN 1 Bandar Lampung. Canva adalah suatu aplikasi desain online yang mempunyai berbagai menu editing untuk membuat berbagai macam desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, edit foto dan lain-lain (Supradaka, 2022). Fakta-fakta yang telah dikemukakan di atas perlu mendapat perhatian khusus pada masalah-masalah yang ada terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa diantaranya media gambar, media audio visual, video, alat peraga, dan media pembelajaran interaktif. Aplikasi canva dapat digunakan oleh guru untuk merancang materi

pembelajaran matematika melalui desain template, poster, video, infografis, bahkan media presentasi yang sudah tersedia di canva tersebut (Yuliana et al., 2023).

Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMKN 1 Bandar Lampung karena media ini memiliki keunggulan, seperti penjelasan materi yang lebih komprehensif, menyertakan elemen audio, gambar, animasi video yang menarik, serta soal soal interaktif yang dapat mempertahankan minat peserta didik dan menghindari rasa bosan saat menggunakan media tersebut. Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan fokus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik (Rahmayanti & Jaya, 2020). Aplikasi canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (Putri & Mudinillah, 2021).

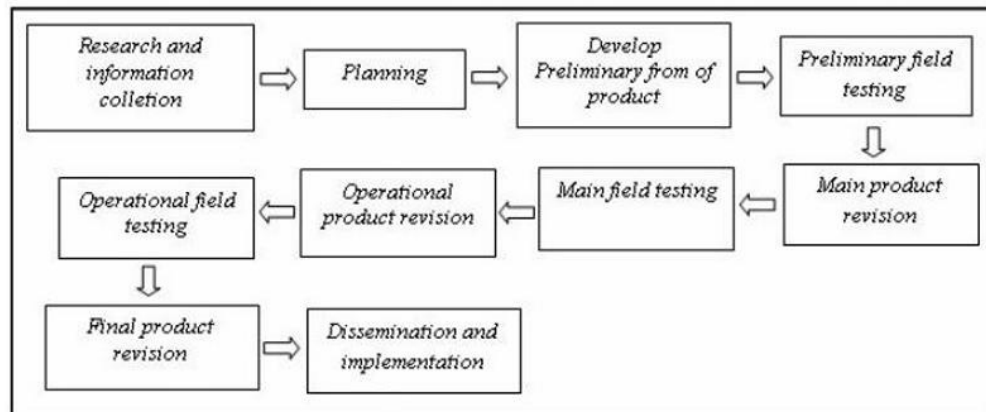
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Hafizah & Samosir, 2023) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian yang lain dilakukan oleh (Savitri et al., 2024) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Novalia & Noer, 2019) yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva terbukti efektif dan valid dapat meningkatkan hasil belajar PPKn kelas II SDN Merjosari Kota Malang.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematikasiswa kelas X SMKN 1 Bandar Lampung dengan mengembangkan pembelajaran media interaktif berbasis Canva. Hasil penelitian dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

METODE

Penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Bandar Lampung menggunakan model pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*) yang mengacu pada model Borg and Gall. Menurut Borg and Gall menyatakan “*educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products*”, artinya bahwa penelitian pendidikan dan pengembangan adalah proses yang digunakan untuk menghasilkan produk berdasarkan uji lapangan dan kemudian direvisi, sehingga menghasilkan produk yang valid dapat digunakan. Penelitian pengembangan ini dimaksudkan bukan untuk menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk yang digunakan dalam menunjang keberhasilan kegiatan pendidikan. Borg and Gall (1983: 772), menyebutkan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, terdapat sepuluh

tahapan untuk mengembangkan sebuah produk. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini terlihat dalam Gambar 1. berikut (Assyauqi, 2020) :



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Menurut Borg and Gall

Peneliti menggunakan delapan tahapan dalam penelitian ini karena keterbatasan waktu dan dana. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X di SMKN 1 Bandar Lampung. Pendekatan yang digunakan berupa pendekatan campuran yang bertujuan untuk mengetahui potensi dan kondisi, proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva, karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis canva, kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis canva, dan efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Tahapan pengembangan dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall disederhanakan menjadi tiga tahap, yaitu : 1) Studi pendahuluan merupakan langkah awal untuk mempersiapkan pengembangan produk dengan melakukan pengumpulan data atau berbagai informasi mengenai proses pembelajaran di SMKN 1 Bandar Lampung melalui observasi dan tinjauan langsung ke SMKN 1 Bandar Lampung tempat dilakukannya penelitian, 2) Pengembangan produk adalah kegiatan pembuatan produk berdasarkan desain yang telah dibuat, pengujian produk dan validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli bahasa, media, dan materi. Uji ahli bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan, ketepatan, dan kesesuaian suatu produk, seperti instrumen penelitian, materi pembelajaran, atau media pembelajaran, dalam hal penggunaan bahasa. Uji ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk apakah lugas, komunikatif, sesuai dengan perkembangan peserta didik. Uji ahli materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi dengan CP dan Tujuan Pembelajaran, keakuratan materi, dan 3) Uji coba produk dan finalisasi adalah tahap untuk melakukan uji coba terbatas dan uji lapangan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Kemudian setelah dianalisis dan direvisi produk dilakukan uji operasional untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan produk yang dikembangkan hasil tersebut menjadi landasan untuk melakukan revisi tahap akhir terhadap produk dan menghasilkan produk final.

Dalam penelitian ini, tiga orang validator ahli diberi angket validasi untuk diisi, angket kebutuhan

siswa dibagikan kepada kelompok kecil dan kelompok besar pada pengembangan penelitian. Dalam penelitian skala pengukuran angket memberikan lima alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel penskoran angket

Alternatif Jawaban	Skor Untuk Pertanyaan
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: (Sugiyono, 2013)

Selain angket, diberikan tes formatif untuk memperoleh data hasil belajar matematika siswa. Tes berupa soal *pretest* dan *posttest* yang ditinjau dari indikator soal dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Soal tes melalui uji prasyarat instrumen berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda, kemudian analisis data efektifitas diperoleh dengan menganalisis data kuantitatif dari nilai *pretest* dan *posttest* dan diuji menggunakan rumus statistik N-Gain.

HASIL DAN DISKUSI

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian Borg and Gall, yaitu:

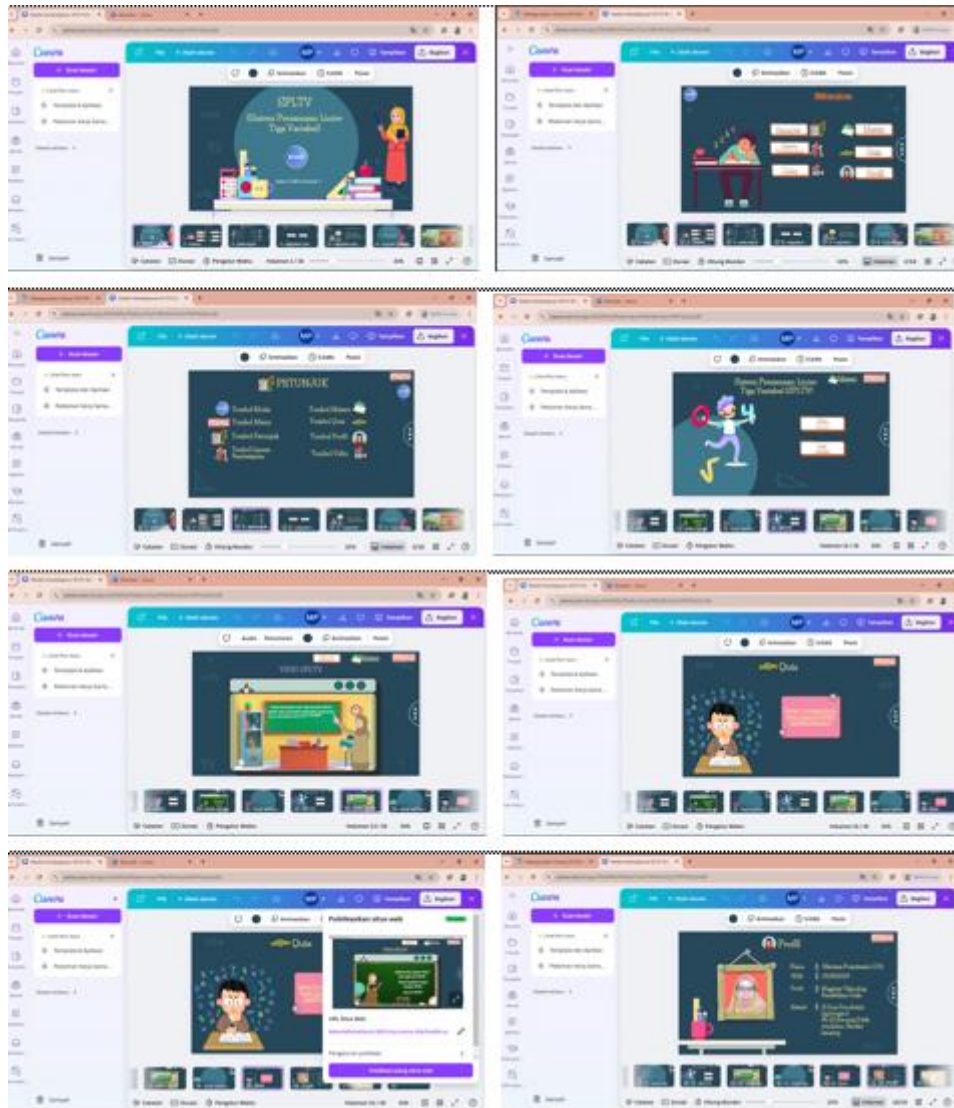
Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan untuk menganalisis penurunan hasil belajar matematika siswa kelas X SMKN 1 Bandar Lampung. Hasil observasi menunjukkan penurunan prestasi pada ulangan harian, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti lingkungan belajar, minat, motivasi, serta metode dan media yang kurang relevan dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Selain itu, gaya belajar yang diterapkan oleh guru, seperti mencatat, menghafal, dan memberi stimulus pada kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, juga turut mempengaruhi hasil belajar siswa dalam menyelesaikan masalah Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nurmasari, Mita, dan Khotna penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran mampu memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran yang abstrak salah satunya adalah pelajaran matematika (SIHOMBING et al., 2024).

Pengembangan Produk

Pada tahap desain, peneliti merencanakan pembelajaran matematika, khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyelesaikan masalah terkait sistem persamaan linier tiga variabel, berupa modul dan media pembelajaran interaktif. Desain modul pembelajaran yang dikembangkan, yaitu: a). Desain sampul depan dan belakang; b). Bagian pembuka terdiri dari kata pengantar dan daftar isi; c). Bagian isi terdiri dari modul ajar; d). Petunjuk penggunaan; e). Pembelajaran satu; f). Pembelajaran dua; g). Media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Tahap desain media pembelajaran interaktif berbasis canva, peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan, yaitu materi tentang sistem persamaan linier tiga variabel. Berikut adalah gambar yang menunjukkan rancangan media pembelajaran interaktif berbasis canva, yaitu:



Gambar 2. Tahapan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Tahap selanjutnya setelah desain produk adalah melakukan uji validitas produk, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli Bahasa, dan validasi uji skala kecil dan skala besar.. Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh umpan balik dan evaluasi terhadap pengembangan suatu produk. Ahli materi memiliki pengetahuan dan keahlian yang mendalam di bidang yang relevan dengan materi yang dikembangkan dalam produk tersebut. Uji validasi menggunakan angket pertanyaan dengan 11 aspek yang dinilai oleh ahli materi dengan memperoleh nilai 52 dengan persentase 94,5%. Berdasarkan pengambilan keputusan kriteria validasi produk adalah sangat menarik.

Validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 65 dengan persentase 92,85% dari 14 aspek yang dinilai oleh ahli media yang ahli dalam bidang yang terkait pengembangan media, penggunaan multimedia, konsistensi visual, pengoptimalan presentasi dan inovasi trend terbaru yang dikembangkan dalam produk. Sehingga berdasarkan Keputusan kriteria validasi produk adalah sangat menarik. Validasi ahli bahasa memperoleh nilai 53 dengan persentase 96,4% dengan 11 aspek yang telah dinilai oleh ahli bahasa sehingga dapat disimpulkan dari Keputusan kriteria validasi produk adalah sangat menarik.

Tahap selanjutnya adalah uji coba skala kecil (terbatas) dilakukan pada 5 siswa dari kelas X AKL SMKN 1 Bandar Lampung. Tujuan dari uji skala kecil ini adalah untuk mendapatkan umpan balik, mengidentifikasi potensi masalah, menguji fungsionalitas dan kinerja, menyesuaikan desain, serta meningkatkan pengalaman pengguna. Aspek yang diuji terdapat 16 pernyataan dan diperoleh rata-rata hasil sebaran angket skala kecil sebesar 4,6 dan persentase 93% dengan kriteria validasi produk sangat menarik. Selanjutnya uji coba skala besar dilakukan oleh kelas X AKL 1 SMKN 1 Bandar Lampung yang berjumlah 35 siswa. Tujuan dari uji skala besar adalah guna untuk mengetahui umpan balik, mengidentifikasi masalah potensial, pengujian fungsional dan kinerja, penyesuaian desain dan peningkatan pengalaman pengguna produk. Aspek yang diuji terdapat 16 pernyataan dan diperoleh rata-rata hasil sebaran angket skala besar yaitu sebesar 4,5 dengan persentase 90% dengan kriteria sangat menarik. Hasil rekapitulasi uji validitas produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, uji skala kecil, dan uji skala besar memperoleh rata – rata 93,35% dengan tingkat validasi sangat menarik, dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi Produk

No	Uji Ahli	Persentase Hasil
1	Ahli Materi	94,5%
2	Ahli Media	92,85%
3	Ahli Bahasa	96,4%
4	Uji Skala Kecil	93%
5	Uji Skala Besar	90%
Rata - rata		93,35%

Uji Coba Operasional dan Finalisasi Produk

Tahap uji coba operasional/lapangan pada penelitian ini, dilaksanakan dengan mengujicobakan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Pengujian lapangan dilakukan di lingkungan atau situasi yang paling realistis di mana produk akan digunakan (Waruwu, 2024). Tahap ini adalah tahap penerapan atau pelaksanaan dari hasil produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan valid. Pada tahap ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan pada kelas X AKL 2 dan X AKL 3 SMKN 1 Bandar Lampung. Pada kelas tersebut dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan yaitu pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil pelaksanaan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva diketahui dari sebaran angket kepada 70 orang peserta didik kelas X AKL 2 dan X AKL 3 SMKN 1 Bandar Lampung memperoleh persentase yang sama dari kedua kelas tersebut

yaitu 91,25% sehingga produk yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat menarik. Hasil rekapitulasi angket kemenarikan dari skala kecil, skala besar dan operasional disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Kemenarikan Produk Pengembangan

No	Uji Kemenarikan	Persentase Hasil
1	Uji Skala Kecil	93%
2	Uji Skala Besar	90,25%
3	Uji Operasional	91,25%
Rata-rata		91,5%

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan selama tiga kali pertemuan akan dilaksanakan evaluasi formatif pada kelas X AKL 2 dan X AKL 3 SMKN 1 Bandar Lampung untuk melihat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan dengan mengerjakan *posttest*. Hasil *posttest* tersebut dijadikan sebagai proses akhir dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Penelitian ini dilakukan uji efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran matematika meliputi uji perbedaan hasil belajar peserta didik kelas X AKL SMKN 1 Bandar Lampung saat sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dimana pertemuan pertama memberikan rancangan proses pembelajaran yang dilaksanakan serta melakukan *pretest* dan dilanjutkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva, pertemuan kedua melanjutkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis canva, pertemuan ketiga yaitu pelaksanaan *posttest*.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah dihitung diketahui bahwa nilai dari kelas X AKL 2 yang berjumlah 35 orang peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 58,14% pada *pretest* dan 83% pada *posttest*, sedangkan kelas X AKL 3 yang berjumlah 35 siswa orang peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata 58,86% pada *pretest* dan 87% pada *posttest*. Hasil tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar pada saat sebelum menggunakan produk dengan kenaikan 24,86% pada kelas X AKL 2, dan 28,14% pada kelas X AKL 3. Setelah dilakukan perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilaksanakan oleh kelas X AKL 2 dan X AKL 3 SMKN 1 Bandar Lampung, dilakukan perhitungan N-Gain pada hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas tersebut. Perhitungan tingkat efektivitas N-Gain *pretest* dan *posttest* Kelas X AKL 2 dan X AKL 3 disajikan dalam tabel di bawah ini berdasarkan perhitungan yang diujikan melalui aplikasi SPSS.

Berdasarkan hasil olah data menggunakan aplikasi SPSS diketahui hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva kelas X AKL 2 dari 35 peserta didik kelas X AKL 2 SMKN 1 Bandar Lampung diketahui terdapat 8 orang peserta didik mendapat klasifikasi tinggi dengan tingkat efektivitas efektif, selanjutnya 27 peserta didik mendapat

klasifikasi sedang dengan tingkat efektifitas cukup efektif, sedangkan pada X AKL 3 dari 35 peserta didik kelas X AKL 3 SMKN 1 Bandar Lampung diketahui terdapat 18 orang peserta didik mendapat klasifikasi tinggi dengan tingkat efektivitas efektif, selanjutnya 17 peserta didik mendapat klasifikasi sedang dengan tingkat efektivitas cukup efektif.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Tingkat Efektivitas N-Gain

Kelas X AKL 2			
No	Tingkat Efektivitas	Jumlah Peserta Didik	Total
1	Efektif	8	35
2	Cukup Efektif	27	
3	Kurang Efektif	0	
Kelas X AKL 3			
No	Tingkat Efektivitas	Jumlah Peserta Didik	Total
1	Efektif	18	35
2	Cukup Efektif	17	
3	Kurang Efektif	0	

Tahapan selanjutnya mengetahui mean dari data *pretest* dan *posttest* pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang telah dilaksanakan pada dua kelas tersebut:

Tabel 5. Hasil Mean *Pretest* dan *Posttest* Kelas X AKL 2

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainscore	35	.33	.83	.6031	.10918
Ngainpersen	35	33.33	83.33	60.3136	10.91847
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan olah data dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mean hasil 60,31%.

Tabel 6. Hasil Mean *Pretest* dan *Posttest* Kelas X AKL 3

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainscore	35	.43	.83	.6450	.09889
Ngainpersen	35	42.86	83.33	64.4972	9.88903
Valid N (listwise)	35				

Berdasarkan olah data dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat disimpulkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mean hasil 64,5%.

Canva memiliki keunggulan yang mampu merangsang kreativitas guru dan siswa secara efisien selama kegiatan pembelajaran dengan desain, yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan presentasi yang menarik (Khasanah et al., 2024), Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini juga dirancang untuk mengatasi kesulitan belajar matematika peserta didik kelas X SMKN 1 Bandar

Lampung, setelah menggunakan media pembelajaran terlihat peningkatan rata-rata kelas X AKL 2 sebesar 83% dan kelas X AKL 3 sebesar 87%. Dengan perbandingan kenaikan kelas X AKL 2 24,86% dan kelas X AKL 3 28,14%, sehingga dapat disimpulkan terdapat kenaikan signifikan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada kelas X AKL.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil *posttest* siswa setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada sampel penelitian. Pengembangan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan pemahaman jangka panjang yang artinya media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengingat konsep-konsep matematika lebih lama daripada pengajaran lisan dan teks saja. Media pembelajaran interaktif berbasis canva juga dirancang untuk belajar secara mandiri dengan mengakses media dirumah atau di luar jam pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa 1) potensi dan kondisi sangat diperlukan mengingat permasalahan yang timbul dari menurunnya hasil belajar matematika peserta didik kelas X karena kurangnya inovasi media pembelajaran. 2) Proses pengembangan melibatkan uji ahli materi, media, bahasa, uji skala kecil, uji skala besar sebesar 93,35% dengan tingkat validasi sangat menarik 3) karakteristik media pembelajaran iteraktif berbasis canva terdiri dari audio, vidio, animasi, petunjuk penggunaan, pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi pembelajaran 4) kemenarikan media pembelajaran interaktif berbasis canva sebesar 91,5% sangat menarik 5) Efektifitas pengembangan diketahui terdapat perbedaan antara kelas X AKL 2 dan X AKL 3 dengan persentase rata –rata kelas X AKL 2 sebesar 60,31% cukup efektif dan kelas X AKL 3 rata-rata 64,5% dengan tingkat efektivitas sedang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M.Si. dan Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini

REFERENSI

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370–2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8. <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan MIP App Inventor pada Materi Barisan dan Deret Aritmatika Kelas X SMKN 1

- Kinali. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475–1485.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1329>
- Fadrianto, A. (2019). E-Learning Dalam Kemajuan Iptek Yang Semakin Pesat Asun. *Universitas Muhammadiyah Palembang*, 8(4), 1–6.
<https://ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1598/1527>
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Irmayanti, L. W. (2021). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas IX H SMP Negeri 1 Margasari Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(5), 439–448.
<https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i5.8328>
- Khasanah, D. M., Masduki, M., & Haryanto, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Khazanah Pendidikan*, 18(1), 114. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i1.21323>
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Pada Muatan Ips Materi Sikap Kepahlawanan Dan Patriotisme Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 54–65. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p54-65>
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Pq4R Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Siswa Sma. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1).
<https://doi.org/10.30870/jppm.v12i1.4854>
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65–85. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Savitri, O., Sudarman, & Sutrisno. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085.
- SIHOMBING, N., HALENA, M., & SOFIYAH, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi. *TEACHER : Jurnal Inovasi Karya*

- Ilmiah Guru*, 4(1), 15–26. <https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>