

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

D.R.A. Sihotang¹, Elfitra²

^{1,2}Matematika, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
e-mail: destisht03@gmail.com , elfitra@unimed.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah matematis pada materi statistika. Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan berbasis model ADDIE, yang terdiri dari tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian mencakup 32 siswa yang berasal dari kelas X-FKK 1 di SMK Negeri 3 Medan. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa media yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan berikut: (1) Validitas media berada pada kategori sangat valid, berdasarkan penilaian ahli media sebesar 90,9% dan ahli materi sebesar 91,4%; (2) Kepraktisan media dinilai sangat praktis oleh guru (92,5%) dan siswa (85,9%); (3) Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,51 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, respons positif siswa terhadap penggunaan media mencapai 96,1%, menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran Interaktif; Pemecahan Masalah Matematis; Statistika

Abstract

The aim of this research is to develop interactive learning media based on Canva designed to assist students in improving their ability to solve mathematical problems in the statistics material. In this study, the development method based on the ADDIE model was used, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included 32 students from class X-FKK 1 at SMK Negeri 3 Medan. The findings of this research indicate that the designed learning media has met the following criteria: (1) The validity of the media is in the very valid category, based on assessments from media experts at 90.9% and material experts at 91.4%; (2) The practicality of the media is rated as very practical by teachers (92.5%) and students (85.9%); (3) The effectiveness of the media is demonstrated through the improvement of students' mathematical problem-solving abilities with an N-Gain score of 0.51, which is categorized as moderate. Additionally, the positive response from students towards the use of the media reached 96.1%, 96.1%, indicating that this media is very well accepted by the students.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Solving Students' mathematical problems, Statistics

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang terjadi dalam berbagai lingkungan serta kondisi dan memberikan pengaruh positif dalam pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022). Bahkan di zaman sekarang ini, pendidikan dipengaruhi oleh berbagai hal termasuk salah satunya adalah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak dapat dipisahkan dari peran penting matematika. Matematika adalah disiplin ilmu yang bersifat universal dan memiliki peran penting dalam mendorong kemajuan teknologi serta berbagai bidang ilmu lainnya. Keberadaan matematika berkontribusi dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian pesat (Maisaroh et al., 2022). Setiap pembelajaran matematika memiliki tujuan utama, yakni mengembangkan pemahaman terhadap konsep dan keterampilan pemecahan masalah (Susmawathi et al., 2025). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa salah mengembangkan kemampuan memecahkan masalah merupakan satu tujuan pokok pembelajaran matematika,

termasuk pemahaman terhadap persoalan yang dihadapi, perumusan strategi penyelesaian, penyelesaian strategi tersebut, serta pemberian solusi yang sesuai.

Keterampilan menyelesaikan masalah menjadi hal yang esensial, sebab tidak hanya membantu dalam menjawab persoalan matematika, namun juga memiliki keterkaitan yang kuat dengan situasi yang dihadapi manusia. *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) dalam (Sriwahyuni & Maryati, 2022) kemampuan pemecahan masalah matematis sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Namun pada kenyataannya, kemampuan tersebut masih tergolong rendah di. Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 yang dilaporkan OECD (2019) dalam Hewi & Shaleh (2020), menunjukkan bahwa dari 77 negara Indonesia menempati posisi ke-72 dengan nilai kemampuan matematika yang tercatat lebih rendah dibandingkan skor rata-rata internasional, yakni 379.. Temuan ini menjadi gambaran nyata bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di Indonesia masih jauh tertinggal.

Ketertarikan siswa terhadap matematika dapat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang tepat. Minimnya variasi metode serta kurangnya penggunaan media sering kali menjadi kendala, hal ini menyebabkan sejumlah besar siswa kesulitan memahami pelajaran matematika, bahkan sebagian dari mereka tidak memperhatikan penjelasan guru (Inayahtur Rahma et al., 2023). Kondisi ini memicu rendahnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, seperti perilaku tidak memperhatikan, mengobrol saat guru menjelaskan, atau bahkan tidak terlibat dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan pendekatan baru yang mampu menarik perhatian serta mendorong keterlibatan aktif siswa (Siregar & Ali, 2024). Solusi untuk masalah ini adalah penggunaan media pembelajaran karena media mampu membangun lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif dan menarik, santai, tidak menegangkan, serta menumbuhkan minat dan semangat belajar. Media pembelajaran juga memiliki peran dalam membangun kedekatan interaktif antara guru dan peserta didik, yang pada gilirannya membantu mengarahkan fokus belajar serta meningkatkan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Pulungan & Rakhmawati, 2022).

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan baik berupa buku, film, video maupun bentuk lainnya. Media memiliki fungsi utama dalam membantu siswa memahami materi, khususnya pada topik-topik yang bersifat abstrak (Sari et al., 2020). Dengan menggunakan media, siswa dapat lebih mudah menerima informasi karena proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif (Wulandari, 2020). . Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya sebatas alat, namun mencakup berbagai sumber daya penting dalam mendorong proses pembelajaran. Dalam praktiknya, pemilihan media harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran, agar tercipta suasana belajar yang interaktif, menarik, dan bermakna. Kenyataannya, guru belum sepenuhnya menggunakan fasilitas sekolah pada proses pembelajaran. Penyampaian materi oleh guru mengandalkan papan tulis dan buku pegangan, dan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*. Dengan demikian, dalam rangka mengoptimalkan proses pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat memanfaatkan sarana dan prasarana sekolah. Aplikasi *Canva* merupakan salah satu media yang bisa dimanfaatkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Canva adalah platform desain berbasis online yang dapat diakses melalui peramban web maupun diunduh melalui aplikasi *play store* yang menyediakan beragam template menarik, seperti desain presentasi, resume, pembuatan CV, infografis, buletin, dan berbagai jenis desain lainnya. *Canva* dapat digunakan melalui laptop atau komputer dan menggunakan *handphone* versi *android* maupun *iphone* tanpa mengurangi kualitas dan penggunaannya (Yuliana, 2023). Sebagai media pembelajaran, *Canva* dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, video, atau kuis yang di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan ketertarikan siswa saat belajar. Tampilan visual yang ditawarkan *Canva* menghadirkan suasana yang berbeda dari metode konvensional, sehingga mampu mendorong motivasi dan meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Media pembelajaran dikembangkan menjadi interaktif dengan menggunakan *Canva* dilandasi oleh keyakinan bahwa pembelajaran matematika dapat disajikan dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa. Dengan dukungan visual yang menarik dan interaktif, diharapkan media ini mampu meningkatkan hasil belajar serta kemampuan menyelesaikan masalah matematis, baik dalam kegiatan belajar di kelas maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan menyelesaikan masalah merupakan serangkaian proses untuk menemukan solusi guna mencapai tujuan dengan cepat dan tepat (Yulianti & Hidayat, 2025). Menurut Oktarisa et al. (2022), penerapan tahapan Polya dalam menyelesaikan masalah matematika berkontribusi positif terhadap kemampuan berpikir siswa. Tahapan ini terdiri atas memahami masalah, merancang strategi penyelesaian, menjalankan solusi, dan meninjau kembali jawaban yang diperoleh.

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*, yang terbukti valid, praktis, dan efektif diharapkan mampu mencapai tujuan yaitu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Validitas merupakan aspek pertama dalam memberi penilaian terhadap media pembelajaran agar memenuhi standar kualitas dari segi isi, konstruk, dan tampilan. Sedangkan, uji kepraktisan bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan produk hasil pengembangan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kesulitan, sehingga capaian pembelajaran dapat diperoleh sesuai yang direncanakan. Kemudian untuk efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kemampuan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", dengan rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan? 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan? 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dikembangkan?

2. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*), dengan menerapkan model ADDIE yang meliputi lima tahap sistematis, yaitu tahap menganalisis, merancang media, mengembangkan, mengimplementasikan produk ke dalam pembelajaran, serta evaluasi untuk menilai efektivitas produk yang dihasilkan. Branch (2009) dalam (Asmayanti et al., 2020) menyebutkan bahwa ADDIE merupakan proses dasar untuk mengembangkan sumber belajar yang efektif. Pendekatan ini dipilih karena disusun secara runtut dan mengikuti pola yang terorganisir, sehingga memungkinkan peneliti untuk merancang, mengembangkan, serta menyempurnakan suatu produk pembelajaran secara efektif. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Medan, yang berada di Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-FKK 1 sebanyak 32 orang yang terlibat dalam proses pengembangan dan pengujian media. Prosedur penelitian terdiri atas tahapan-tahapan berikut.

Tahap *Analysis* (Analisis)

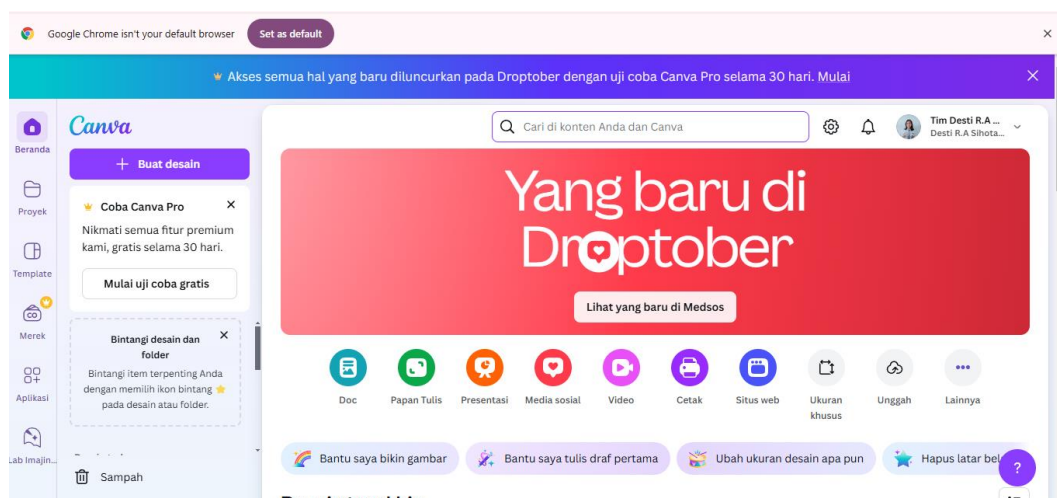
Tujuan dilakukannya analisis adalah mengetahui perlunya pengembangan media. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait faktor-faktor penyebab adanya masalah pada kegiatan belajar yang dialami oleh siswa dan mengidentifikasi alternatif media yang efektif dalam menunjang dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Adapun analisis yang dilakukan diantaranya mengetahui tujuan pembelajaran lewat kurikulum, mengetahui kondisi dan kebutuhan sekolah, dan mengetahui karakteristik peserta didik.

Tahap *Design* (Merancang)

Tahap *design* yaitu merancang kerangka media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Adapun peneliti menyusun *storyboard* sebagai uraian deskriptif yang menggambarkan alur penyajian media pembelajaran, mulai dari pembukaan hingga penutupan program. *Storyboard* ini berfungsi sebagai panduan awal dalam pengembangan isi dan tampilan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan

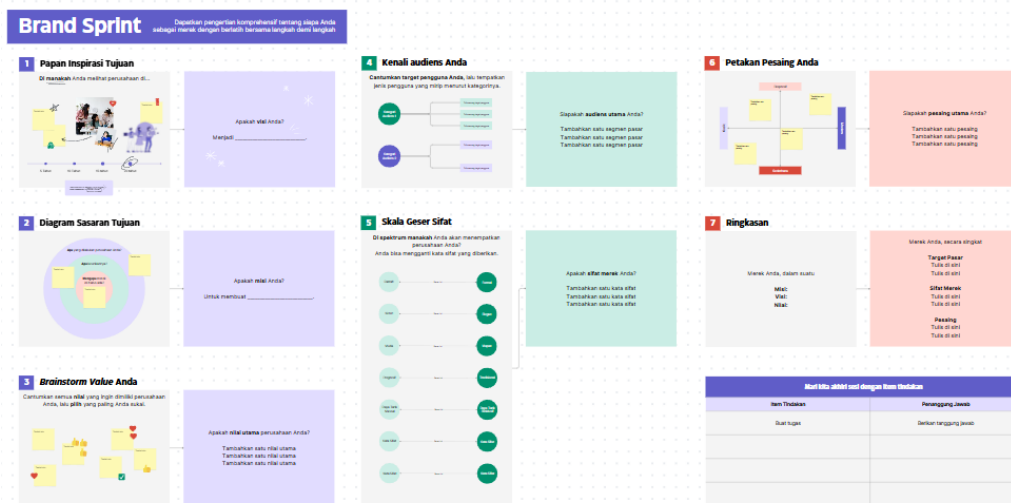
Berikut ini merupakan langkah-langkah perancangan media *Canva*.

1. Buka laman <https://www.Canva.com/> setelah itu klik masuk. Selain itu, dapat mendownload aplikasi *Canva* melalui *play store* atau *app store* pada ponsel.
2. Kotak dialog akan muncul untuk masuk atau daftar akun *Canva*. Kemudian, akan muncul pilihan pendaftaran melalui *Google*, *Facebook*, maupun *Email*. Apabila login berhasil maka *Canva* dapat digunakan sesuai kebutuhan.
3. Setelah itu kita dapat membuat desain *Canva*, diantaranya sebagai berikut.
 - a. Klik buat desain



Gambar 1. Membuat Desain *Canva*

- b. Pilih desain sesuai kebutuhan seperti dokumen, papan tulis, presentasi, konten *instagram*, poster dan video. Kemudian, pilih template yang dibutuhkan dan diinginkan pada "Cari template presentasi".
- c. Edit template sesuai keinginan menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada *Canva* diantaranya desain, elemen, teks, pangkalan merek, unggahan, gambar proyek dan aplikasi.
- d. Atur durasi dari setiap slide sesuai kebutuhan pada ikon pengatur waktu, diantaranya, putar, reset, lkon+1 mnt, musik, volume, perkecil.
- e. Ubah warna latar belakang sesuai dengan keinginan kita, diantaranya dapat menggunakan fitur animasi dalam membuat halaman presentasi serta fitur posisi dapat digunakan dalam mengatur tata letak, jenis, ukuran/tulisan, dan lain-lain.
- f. Gunakan fitur presentasi untuk menampilkan hasil desain lebih besar.



Gambar 2. Tampilan Presentase Pada Canva

Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan adalah lanjutan dari tahap sebelumnya, dimana desain yang sebelumnya dirancang akan direalisasikan, Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian akan divalidasi oleh ahli media dan materi untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Masukan dari para validator akan dimanfaatkan sebagai panduan dalam memperbaiki media pembelajaran hingga memenuhi kriteria kelayakan. Hasil penilaian tersebut materi akan diolah melalui perhitungan dengan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase skor kevalidan media pembelajaran

$\sum X$ = Total skor perolehan

N = Total skor maksimum perolehan

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan media yang sudah valid berdasarkan penilaian para validator. Langkah pertama adalah mengevaluasi kemampuan awal siswa dengan memberikan *pretest* sebelum menerapkan media. Setelah itu media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diujicobakan secara langsung oleh guru dan kemudian ke peserta didik. Setelah itu, guru dan peserta didik memberikan penilaian terhadap praktikalitas media yang diperoleh melalui angket kepraktisan. Selanjutnya adalah memberi tes kemampuan akhir (*posttest*) setelah proses pembelajaran berlangsung, untuk membandingkan tingkat kemampuan awal dan akhir siswa.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kembali data hasil implementasi media pembelajaran melalui analisis terhadap respon guru dan peserta didik serta dampaknya terhadap proses pembelajaran. Evaluasi ini meliputi penelaahan terhadap respons baik sebelum maupun sesudah penggunaan media, serta hasil tes kemampuan peserta didik. Hasil dari evaluasi ini menjadi acuan untuk menilai kualitas hasil rancangan media, serta sebagai tolak ukur keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Data angket yang dikumpulkan dari guru dan peserta didik dianalisis melalui perhitungan nilai rata-rata, kemudian diinterpretasikan berdasarkan indikator kepraktisan dengan menggunakan formula sebagai berikut.

$$V_p = \frac{\sum p}{s-max} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

V_p = Persentase kepraktisan

$\sum p$ = Total skor perolehan kepraktisan

$s - max$ = Total skor maksimal yang diharapkan

Aspek efektivitas dinilai berdasarkan dua indikator: tanggapan siswa terhadap media serta peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis. Untuk mengukur respons siswa, digunakan rumus berikut.

$$PRS = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan:

PRS = Persentase respon positif oleh peserta didik

$\sum A$ = Total peserta didik memilih

$\sum B$ = Total keseluruhan peserta didik

Hasil dan perhitungan dari validitas, kepraktisan dan keefektifan kemudian akan dikelompokkan dalam kriteria kualitatif yang disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kriteria Persentase Kevalidan Media Pembelajaran

Persentase Kevalidan	Keterangan
81%-100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat efektif
61%-80%	Valid, praktis, efektif
41%-60%	Kurang valid, kurang praktis, kurang efektif
21%-40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak efektif
0%-20%	Sangat tidak valid, sangat tidak praktis, sangat tidak efektif

Selanjutnya dilakukan analisis N-Gain yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa untuk menilai sejauh mana kemampuan pemecahan masalah mengalami peningkatan. Proses perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini.

$$N_{gain} = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}} \quad (4)$$

Keterangan:

$S_{posttest}$ = Nilai tes akhir

$S_{pretest}$ = Nilai tes awal

S_{maks} = Nilai maksimum

Penentuan kategori N-Gain dalam penelitian ini merujuk pada pedoman dari Hake (1999), yang masih digunakan secara luas dalam penelitian pendidikan, dan dapat digunakan untuk menganalisis kriteria peningkatan.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Interval	Kriteria
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yaitu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan memandaaftkan platform *Canva* sebagai alat utama yang telah melalui proses validasi oleh para ahli, serta uji kepraktisan dan keefektifan melalui penerapan langsung dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dikembangkan khusus untuk mendukung pembelajaran topik statistika bagi siswa kelas X di SMK Negeri 3 Medan. Berikut adalah pemaparan hasil analisis data secara rinci.

a. Hasil validasi Media Pembelajaran

Proses validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi pada tahap pengembangan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat valid dan siap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penilaian oleh ahli media memberikan skor sebesar 90,90%, sedangkan ahli materi memberikan skor sebesar 91,36%. Menurut kriteria yang digunakan, nilai-nilai ini termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Komponen	89,09%	Sangat Valid
Konten	92,00%	
Inference	90,00%	
Teknologi	100%	
Rata-rata	90,90%	

Tabel 4 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Komponen Konsep (Isi)	90,00%	Sangat Valid
Komponen Kebahasaan	93,33%	
Komponen Format	93,75%	
Komponen Konstruksi	88,75%	
Rata-rata	91,36%	

Hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah dikembangkan, menunjukkan bahwa media tersebut telah dinyatakan valid serta dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar di kelas. Proses validasi dilaksanakan pada tahap pengembangan (*development*) oleh ahli media dan ahli materi. Persentase hasil validasi yang diberikan oleh ahli media mencapai 90,9%, sementara oleh ahli materi sebesar 93,63%. Berdasarkan pedoman penskoran, nilai tersebut berada dalam rentang $81\% \leq X \leq 100\%$ yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid.

Secara umum, validasi media dilakukan berdasarkan beberapa aspek, antara lain isi materi, tampilan dan penggunaan bahasa. Pada aspek kualitas isi dan penyajian materi diperoleh bahwa materi pada media disesuaikan dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran yang tercantum pada kurikulum merdeka. Dari segi tampilan dan penggunaan bahasa, media pembelajaran dinilai memiliki daya tarik visual yang baik serta menggunakan bahasa yang jelas dan sederhana bagi siswa, sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara optimal.

Media interaktif *Canva* yang dikembangkan dalam hal materi, tampilan serta kegunaan dinyatakan valid dan layak untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Selain kelengkapan komponen yang disajikan dalam media interaktif, *Canva* dapat menunjang peserta didik untuk memahami isi materi yang ada dalam media, dan kelengkapan komponen dalam *Canva* dapat memberikan kemudahan dalam mengakses konten-konten yang ada di dalam media pembelajaran. Namun, kekurangan yang telah direvisi berdasarkan pendapat para

validator dapat digunakan sebagai acuan dalam memperbaiki media dalam aspek konstruk dan isi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2014) bahwa validitas media dapat dilihat dari kesesuaian teori dan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika (Sari & Praktiko, 2022).

b. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Evaluasi terhadap aspek kepraktisan dilakukan melalui penyebaran instrumen angket yang ditujukan kepada guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa tanggapan guru sebesar 92,5% berada dalam kategori sangat praktis, sementara respon dari siswa menunjukkan nilai 85,9% yang juga termasuk kategori sangat praktis.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Aspek	Persentase		Kategori
	Respon Guru	Respon Siswa	
Dapat Digunakan	93,33%	82,98%	Sangat Praktis
Mudah Digunakan	92,00%	90,75%	
Efisiensi Waktu Pembelajaran	90,00%	86,87%	
Rata-rata	92,50%	85,89%	

Berdasarkan hasil penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa media tersebut telah mencapai indikator kepraktisan. Penilaian ini diperoleh pada fase pelaksanaan atau trial produk. Media pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran dikatakan praktis jika dilihat melalui hasil respon guru serta penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa tanggapan guru mencapai 92,5% dapat dikategorikan sangat praktis, sementara hasil penilaian siswa terhadap media menunjukkan persentase mencapai 85,9%, yang juga tergolong sangat praktis.

Penilaian dari guru mencakup beberapa aspek, yaitu kualitas pembelajaran, aspek teknis, serta kesesuaian isi dan tujuan pembelajaran. Pada aspek kualitas pembelajaran media produk yang dikembangkan berpengaruh membantu siswa untuk dalam penguatan konsep dan peningkatan keaktifan siswa. Pada aspek kualitas teknik menyatakan bahwa secara tampilan, bahasa yang digunakan, dan kemudahan penggunaan media dapat membuat interaksi siswa dengan media berjalan dengan baik. Dalam hal isi dan tujuan, materi yang disajikan disusun secara sistematis dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Sementara itu, siswa juga memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan khususnya mengenai pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru melalui bantuan media tersebut. Respon siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih antusias, tertarik, dan termotivasi ketika menggunakan media berbasis *Canva*, karena tampilannya yang menarik dan sifatnya yang interaktif. Setelah pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan semangat untuk mempelajari materi berikutnya.

Hasil Keefektifan Media Pembelajaran

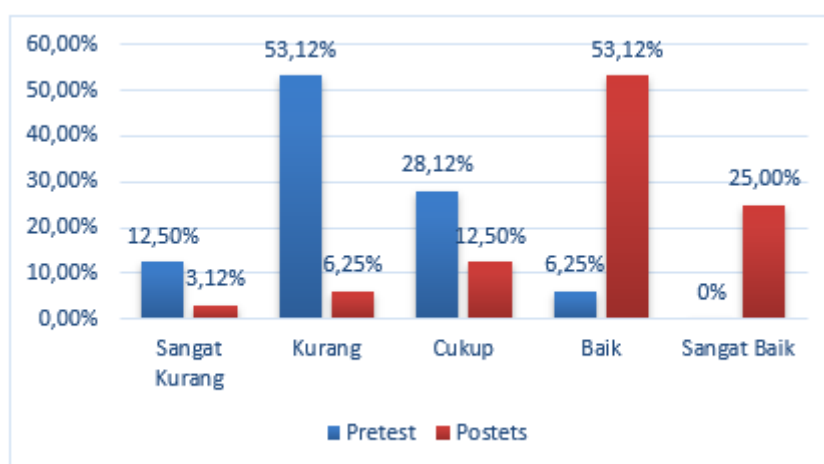
Keefektifan media dinilai dari dua indikator utama: tanggapan positif siswa dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis setelah penggunaan media. Diperoleh hasil bahwa siswa memberi tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan respon sangat positif, yaitu dengan persentase sebesar 96,1%, termasuk pada kategori sangat efektif. Artinya, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif di sekolah. Siswa memberikan respon yang menggambarkan bahwa media pembelajaran yang digunakan memberikan manfaat kepada siswa, menarik perhatian siswa, dan senang menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran.

Selain itu, dilakukan pengukuran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest siswa adalah 60,32, yang meningkat menjadi 83,15 setelah penggunaan media. Ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata sebesar 22,83 poin

Tabel 6. Hasil Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Keterangan	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai tertinggi	83,3	100	16,7
Nilai terendah	13,8	44,4	30,6
Rata-rata Kelas	60,32	83,15	22,83

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa dalam memecahkan masalah matematis siswa pada pretest tercatat sebesar 60,32, dan meningkat menjadi 83,15 pada tes akhir. Adapun diagram persentase tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis disajikan sebagai berikut.



Gambar 3. Diagram Tingkat Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Data yang disajikan melalui tabel dan diagram menunjukkan distribusi tingkat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis, yang dikelompokkan ke dalam kategori sangat tinggi, sedang, cukup, dan rendah.

Setiap siswa menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan menyelesaikan masalah matematis, yang terlihat dari nilai indeks gain ternormalisasi (N-Gain) hasil perbandingan antara skor pretest dan posttest. Tabel berikut menyajikan data peningkatan secara terperinci.

Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Setiap Siswa

Kategori	Besar Gain	Banyak Siswa	Persentase	Rata-rata Gain
Tinggi	$g > 0,7$	14	43,75%	0,55
Sedang	$0,3 \leq g \leq 0,7$	13	40,62%	
Rendah	$g < 0,3$	3	9,37%	
Tetap	$g = 0,00$	0	0,00%	
Terjadi Penurunan	$-1 \leq g < 0$	2	6,25%	
Jumlah		32	100%	

Data yang disajikan dalam tabel dan diagram tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan siswa meningkat dalam menyelesaikan masalah diantaranya peningkatan dengan kategori tinggi memiliki persentase 43,75% atau sebanyak 14 siswa, dengan kategori sedang memiliki persentase 40,62% atau sebanyak 13 siswa, dengan kategori tinggi memiliki persentase 9,37% atau sebanyak 3 siswa, dengan kategori tetap tidak memiliki persentase atau banyak siswa, dan dengan kategori terjadi penurunan memiliki persentase 6,25% atau sebanyak 2 siswa.

Ditinjau berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah, diketahui bahwa dalam memahami masalah, rata-rata nilai N-Gain yang diperoleh yaitu 0,57, berada pada kategori sedang. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu mengidentifikasi masalah, menemukan informasi penting yang tersedia, dan merumuskan pertanyaan dari masalah tersebut. Pada indikator merencanakan pemecahan masalah, siswa mampu menentukan strategi atau langkah-langkah penyelesaian. Krulik & Rudnik (1995) dalam Royani et al. (2022) menyebut bahwa pelaksanaan strategi akan berjalan efektif apabila siswa telah terbiasa dengan urutan prosedural yang dalam hal ini telah dibuat oleh Canva. Kemudian, pada tahap melaksanakan pemecahan masalah, sebagian besar siswa berhasil menyelesaikan permasalahan dengan langkah yang telah dirancang. Siswa juga dapat memeriksa kembali dan menyimpulkan hasil akhir, dan sebagian besar siswa menuliskannya dengan lengkap. Suryanto & Suyitno (2020) menjelaskan bahwa media yang mendukung umpan balik langsung dan revisi hasil dapat melatih siswa dalam mengevaluasi solusi secara mandiri. Dalam praktiknya, media Canva yang dirancang dalam penelitian ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan solusi yang benar, serta mengevaluasi kesalahan yang terjadi.

Secara keseluruhan, skor rata-rata N-Gain yang diperoleh dari hasil N-Gain sebesar 0,55, yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria N-Gain oleh Hake (1999). Peningkatan ini berkaitan erat dengan kualitas media pembelajaran yang telah diterapkan, dan telah memenuhi kriteria efektif.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang telah dikembangkan telah memenuhi ketiga kriteria utama, yakni valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dari sisi kevalidan, hasil penilaian oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 90,9%, dan oleh ahli materi sebesar 91,4%, yang keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Dalam hal kepraktisan, tanggapan dari guru mencapai 92,5%, sedangkan penilaian siswa sebesar 85,9%, yang secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat praktis. Adapun dari sisi keefektifan, media ini mendapatkan respon positif dari siswa sebesar 96,1%, serta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan skor N-Gain rata-rata sebesar 0,54, yang berada pada kategori sedang. Rinciannya, sebanyak 34,37% siswa berada pada kategori peningkatan tinggi, 53,12% mengalami peningkatan sedang, dan 6,25% menunjukkan penurunan. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui platform Canva terbukti mampu mendukung pemahaman konsep dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika secara signifikan.

Media pembelajaran berbasis *Canva* disarankan untuk terus dikembangkan dan diterapkan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan visualisasi dan pendekatan interaktif. Guru diharapkan dapat memanfaatkan potensi *Canva* sebagai salah satu alternatif inovatif dalam menyampaikan materi, guna serta menghadirkan suasana belajar yang baru dan menarik perhatian siswa. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi, jenjang pendidikan, dan menguji efektivitas media pada topik-topik lain untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. Seminar Internasional Riksa Bahasa, 259-267. <https://doi.org/10.30998/riksabahasa.v3i1.353>
- Maisaroh, & Izwita. (2022). Peran matematika dalam kehidupan sosial masyarakat. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 77-89. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i3.1888>
- Oktarisa, F., & Purnama, N. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi spltv berdasarkan tahapan Polya. In *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 340-349. <https://doi.org/10.31004/koloni.v1i4.328>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7911-7915. <https://ojs.unm.ac.id/JPPK/issue/view/1933>
- Pulungan, A. R., & Rakhmawati, F. (2022, November). Tren Media Pembelajaran Matematika dalam Jurnal Pendidikan Matematika di Seluruh Indonesia. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(03), 3443-3558. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1776>
- Rahma, F. I., Sutadji, E., & Aynin. (2023, April 1). Urgensi Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Minat Siswa Belajar Matematika. *AL-MUDARRIS*, 06(1), 34-49. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v6i1.1259>
- Rizki, I., Sunandar, & Dwijayanti, I. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 401-408. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i5.6661>
- Rodiyah, & Siregar, N. (2024). Belajar Matematika yang Menyenangkan Melalui Metode Permainan Sebagai Alternatif Pembelajaran di Sekolah Dasar. *JISER: Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 01(02), 58-64. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis game 2d flash pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana untuk siswa kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 83-91. <https://doi.org/10.52189/widyagogik.v7i2.176>
- Sriwahyuni, K., & Maryati, I. (2022). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa pada Materi Statistika. *Plusminus: Jurnal Pendidikan matematika*, 2(2), 335-344. <https://doi.org/10.31962/plusminus.v2i2.463>
- Susmawathi, R., Sudiarta, I. G. P., & Suweken, G. (2025). Pengembangan e-modul berbantuan geogebra dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(1), 27-35. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v14i1.4874>
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di SMP 1 bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 43-48. <https://doi.org/10.33084/ijtis.v2i1.1348>
- Yuliana, D. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 247-255. <https://doi.org/10.31004/jukanti.v6i2.422>
- Yulianti, S., & Hidayat, A. (2025). Pengaruh pendekatan realistic mathematics education (RME) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematikapada materi spldv siswa kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 14(1), 45-52. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v14i1.5005>