

## Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup

Nissa Nur Fadillah <sup>1</sup>, Astri Astuti <sup>2</sup>, Alfiatussifa <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No. 80, Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur 13760

Email : [nissanrfdlh@gmail.com](mailto:nissanrfdlh@gmail.com), [astriastutii25@gmail.com](mailto:astriastutii25@gmail.com),  
[alfisyifa200@gmail.com](mailto:alfisyifa200@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of using the Canva Application as a Mathematics Learning Media for Class VII Flat Building Material at SMP Negeri 1 Citeureup. This research adopts the ADDIE model stages (analyze, design, develop, implement, and evaluate). The analyze stage includes initial analysis, student analysis, concept analysis and formulating learning objectives. The design stage includes preparing learning media in the form of selecting appropriate media and designing learning content. The development stage includes the development of data collection instruments. The data collection instrument in this research was interviews with the teachers concerned. The implementation stage includes implementing the use of the Canva application. The evaluation stage includes the form of evaluation carried out at each ADDIE stage. The data analysis technique used is the validity coefficient by Aiken's V. The research results show that the learning media that has been developed is in the very good category and can be used in the learning process.*

**Keywords:** *Canva Application, Algebra, Mathematics Learning Media*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup. Penelitian ini mengadopsi tahap model ADDIE (analyze, design, development, implement, dan evaluate). Tahap analyze meliputi analisis awal, analisis siswa, analisis konsep serta merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan media pembelajaran berupa pemilihan media yang sesuai serta mendisain isi pembelajaran. Tahap development meliputi pengembangan instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara kepada guru yang bersangkutan. Tahap implement meliputi penerapan pemanfaatan aplikasi canva. Tahap evaluate meliputi bentuk evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan merupakan koefisien validitas oleh Aiken's V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sudah dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Aplikasi Canva, Aljabar, Media Pembelajaran Matematika

### LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting dalam terbentuknya sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam pembangunan identitas nasional yaitu sumber daya manusia yang cerdas juga berkualitas. Seperti yang diungkapkan oleh Mentri Keuangan Sri Mulyani (Rahayu, 2018) bahwa masalah fundamental structural yang ada di Indonesia adalah SDM, dimana mayoritas hanya lulusan SD dan SMP. Dan juga hal lainnya adalah kualitas pendidikan dimana hasil skor baik dalam tes ataupun talent management menunjukkan kemampuan SDM Indonesia perlu ditingkatkan. Berdasarkan hal itu, bisa disimpulkan bahwa Indonesia termasuk negara yang masih rendah kualitas pendidikannya.

Pendidikan merupakan pondasi untuk suatu bangsa berkembang pesat (Megawanti, 2015) karena dengan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya serta mengembangkan karakter mereka. Semua itu bisa ditempuh melalui proses pembelajaran formal dan informal. Di dalam proses pendidikan ini peserta didik dapat memperoleh berbagai macam ilmu dan pengetahuan baru contohnya matematika. Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di setiap jenjang mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga perguruan tinggi. Pendidikan matematika ini perlu diperkenalkan sejak dini karena hampir semua aspek kehidupan kita menggunakan konsep matematika, selain itu matematika merupakan sumber dari cabang ilmu pengetahuan yang lain.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkreaitivitas. Selain itu, matematika juga merupakan pelajaran yang menjadi satu unsur penting meningkatnya ilmu pengetahuan serta teknologi. Pemahaman peserta didik terhadap suatu materi tentunya berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya.

Menurut Siagian (2016) Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh peserta didik menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan di setiap jenjang pendidikan untuk membekali peserta didik dengan mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa matematika dalam mengkomunikasikan ide atau gagasan matematika untuk memperjelas suatu keadaan atau masalah.

Adapun tujuan mata pelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah dijelaskan dalam peraturan menteri nomor 22 tahun 2006 agar pesertadidik memiliki kemampuan sebagai berikut: Memahami konsep matematis, menjelaskan keterkaitan konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritmasecara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pertanyaan matematika, Memecah kan masalah yang

meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyesuaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh, Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

Hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Citeureup pada siswa kelas VII , bahwa rendahnya minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Pada pertemuan pertama metode yang digunakan ceramah dan memberikan tugas yang mana mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk menindaklanjuti permasalahan tersebut, seorang pendidik diharapkan mampu menggunakan teknologi dalam menciptakan prosedur atau metode pengajaran yang menarik dan kreatif dalam proses pembelajaran seperti membuat media pembelajaran (Siregar et al., 2021).

Maka dari itu , Proses belajar selalu disertai dengan keterampilan adanya media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut (Jeklin, 2016). Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu

pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan 2017).

Salah satu dari sekian banyak aplikasi yang tersedia saat ini sebagai sarana pendidikan dalam perkembangan teknologi adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis online yang menawarkan berbagai desain, presentasi, resume, grafik, poster, infografis, logo, video, dan lainnya. Aplikasi Canva memiliki beberapa keunggulan. Manfaat aplikasi Canva adalah sebagai berikut. (1) Hadir dengan desain yang menarik; (2) Banyaknya fitur yang ditawarkan memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran; (3) Menghemat waktu; (4) Desain ini tidak memerlukan penggunaan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone; (Tanjung & Faiza, 2019). Selain memiliki kelebihan, aplikasi canva memiliki beberapa kekurangan yaitu beberapa template yang ada pada canva berbayar, dan juga karena canva merupakan aplikasi berbasis online pengguna harus memiliki paket data untuk menggunakannya. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu dilakukan sebuah penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi Canva terhadap pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada siswa kelas VII di SMPN 1 Citeureup tahun akademik 2023/2024. Materi bangun datar

## **KAJIAN TEORITIS**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menelusuri terlebih dahulu beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk dijadikan referensi.

Adapun penelitian terdahulu, yaitu berikut ini:

1. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan Rahma Elvira Tanjung dan Delsina faiza, dengan judul “ Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika “ maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva berada dalam kategori cocok untuk dijadikan sebuah media pembelajaran.

2. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan Rizki raihani, dengan judul “Penggunaan media infografis (canva) pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik” maka dapat disimpulkan bahwa media infografis canva pada materi ekosistem terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dengan dibuktikan adanya kenaikan nilai n-gain yang signifikan.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan produk dalam penelitian ini menggunakan ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluate. Uji kevalidan produk yang dikembangkan dilakukan oleh tiga validator ahli dengan instrumen penilaian. Analisis validitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien validitas oleh Aiken's V dengan persamaan sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Tingkat kevalidan ditentukan berdasarkan tabel berikut.

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan**

| Interval    | Kategori           |
|-------------|--------------------|
| 0 – 0,20    | Sangat tidak valid |
| 0,21 – 0,40 | tidak valid        |
| 0,41 – 0,60 | Kurang valid       |
| 0,61 – 0,80 | Cukup valid        |
| 0,81 – 1,00 | Sangat valid       |

Reliabel hasil validasi media pembelajaran didasarkan pada tingkat reliabilitas oleh validator ahli dengan metode Borich dikenal dengan Percentage of Agreement (PA) yakni persentase kesesuaian nilai antara validator pertama, kedua dan ketiga. Adapun rumus PA adalah:

$$(PA) = \left(1 - \frac{A-B}{A+B}\right) 100\%$$

Ket :

(PA) = Percentage of Agreement.

A adalah skor tertinggi, sedangkan B adalah skor terendah yang diberikan oleh validator. Hasil validasi media pembelajaran dapat dikatakan reliabel, apabila nilai reliabel diperoleh  $\geq 0,75$  atau  $\geq 75\%$  (Makhrus, 2018).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian Berdasarkan hasil dari penelitian ini, maka didapatkan media yang berkualitas yaitu valid, praktis, dan efektif. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1. Validitas**

Validitas termasuk syarat wajib yang harus dilakukan untuk rancangan pengembangan sebelum dilakukan pengujian pengembangan pada tahap berikutnya (implementasi). Berdasarkan analisis data para ahli, kevalidan berdasarkan penilaian ahli Validasi materi adalah kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum produk modul elektronik digunakan kepada kelas VII . Aspek yang dinilai untuk mengetahui kelayakan daripada modul elektronik adalah aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Kemudian indikator yang dibuat berkaitan dengan relevansi materi dengan kompetensi dasar, kesistematiskan materi, penggunaan bahasa, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan peserta didik, kejelasan uraian materi, kesesuaian antara materi dengan sub materi, kesesuaian antara gambar dengan materi, kesesuaian contoh ilustrasi dengan materi, dan kesesuaian antara video pembelajaran dengan materi. Hasil validasi ini terdapat dua aspek dan terdapat sepuluh indikator yang dinilai oleh ahli materi. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 36 dengan hasil rata-rata 3,6. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel1 menunjukkan kriteria baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut diperoleh kesimpulan bahwa modul elektronik berbasis aplikasi canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII SMPN 1 Citeureup.

Sedangkan Validasi media/perangkat pembelajaran terdapat dua aspek yaitu aspek konsistensi dan aspek tampilan. Kemudian indikator dari validasi ini terdapat sepuluh indikator, yaitu konsistensi jenis huruf yang digunakan, kerapihan jarak/spasi, tampilan teks, ukuran teks dan jenis huruf, warna dan grafis, tampilan cover, tampilan backround, gambar pendukung, video pembelajaran, dan suara video pembelajaran. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media. Hasil validasi ini terdapat dua aspek dan terdapat sepuluh indikator yang dinilai oleh ahli media/perangkat pembelajaran. Jumlah total skor yang diperoleh adalah 38 dengan hasil rata-rata 3,8. Setelah dikonversikan dengan skala 5 pada tabel 1 menunjukkan kriteria baik. Berdasarkan hasil validasi tersebut diperoleh kesimpulan bahwa modul elektronik berbasis aplikasi canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII SMPN 1 Citeureup.

### **2. Revisi Pengembangan Produk**

Pada sub bab ini dipaparkan mengenai revisi produk media aplikasi canva berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan siswa sebagai responden. Revisi produk dipaparkan secara berurutan mulai dari ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, hingga uji coba lapangan. Berikut ini adalah pemaparan revisi produk aplikasi canva. Berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran menggunakan aplikasi canva mencapai tingkat pencapaian cukup baik, sehingga perlu direvisi. Berdasarkan penilaian dari ahli isi mata pelajaran saat tahap uji coba ahli media pembelajaran, produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat pencapaian baik, sehingga tidak perlu direvisi. Hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan tidak adanya saran untuk melakukan revisi terhadap produk media aplikasi canva. Tiga orang siswa yang ditunjuk sebagai responden tidak memberikan komentar. Maka dari itu, pada uji coba lapangan tidak dilakukan revisi terhadap produk media aplikasi canva.

### **3. Keefektifan**

Keefektifan adalah suatu tolak ukur keberhasilan media pembelajaran aplikasi canva menggunakan model pembelajaran ADDIE dalam meningkatkan potensi yang dimiliki oleh aplikasi desain canva sebagai media pembelajaran matematika siswa yang dilakukan melalui uji coba lapangan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMPN 1 Citeureup.

#### **a. Perbedaan Potensi Para Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Aplikasi canva**

Terdapat peningkatan dalam hasil potensi siswa setelah menggunakan aplikasi canva. Semua data tersebut diperoleh saat pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi canva. Rata-Rata siswa yang bisa mengerjakan soal sebelum menggunakan aplikasi canva hanya 10%. Ketika diberi perlakuan menggunakan aplikasi canva, presentase siswa yang bisa mengerjakan persoalan mengenai bangun datar meningkat menjadi 20%. Sejalan dengan hal itu, berarti terdapat perbedaan potensi yang diakibatkan oleh aplikasi canva berbasis model ADDIE yang dikembangkan.

#### **b. Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva pada materi Bangun Datar**

Pengaruh penerapan media pembelajaran aplikasi canva pada materi bangun datar dapat diketahui melalui hasil uji lapangan pada kelas VII siswa SMPN 1 Citeureup. Berdasarkan hasil uji lapangan tersebut terdapat perbedaan potensi siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi canva. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva yang

dikembangkan ini memberikan pengaruh yaitu meningkatkan kedua variabel secara bersamaan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media canva pada mata pelajaran matematika materi bangun datar untuk tingkat sekolah dasar ini meliputi beberapa tahap yaitu analisis, desain dan pengembangan. Tahap analisis yakni untuk menetapkan masalah yang terjadi di sekolah, meliputi wawancara oleh guru. Tahap berikutnya yaitu desain, peneliti mulai merancang media canva matematika sesuai dengan materi bangun datar yang dibutuhkan dalam pembelajaran di sekolah. Tahap terakhir yaitu pengembangan, peneliti mulai membuat produk sesuai dengan rancangan. Penilaian kualitas ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli tersebut media pembelajaran yang sudah dikembangkan berada pada kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk melanjutkan ke tahap implementasi uji coba kepada peserta didik, karena penelitian ini hanya melakukan uji coba terbatas.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Kimianti, F. (2019). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Makhrus, M. (2018). Validitas Model Pembelajaran Conceptual Change Model with Cognitive Conflict Approach. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 3(1), 62-66.
- Megawanti, P. (2015). Meretas permasalahan pendidikan di Indonesia. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada materi pelajaran dasar listrik dan elektronik. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2).
- Widyastuti, E. (2019, March). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 012052. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>