



PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL

*Development of Canva-Based Interactive Media on the One-Variable Linear Equation
 System Material*

Hidayati Sisri^{1*}, Roza Zaimil¹, Rosmiyati¹

¹Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

*Hidayatisisri544@gmail.com

Diterima: 16 April 2026;

Direvisi: 13 Juli 2026;

Dipublikasi: 04 Agustus 2026



ABSTRACT

This study was motivated by students' difficulties in understanding the topic of One-Variable Linear Equations (OVLE) and the limited use of engaging learning media in mathematics instruction. The purpose of this study was to develop Canva-based interactive learning media on the OVLE topic and to determine its validity and practicality. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 29 seventh-grade students of SMPN 5 Lembah Gumanti. Data were collected through interviews, validation sheets, and student response questionnaires. The results showed that the developed media achieved a validity score of 89% from media experts, 87% from material experts, and 95% from language experts, all of which were categorized as very valid. The practicality test yielded a score of 87%, indicating that the media was very practical. Therefore, the Canva-based interactive learning media developed for the OVLE topic is considered highly valid and practical for use in mathematics learning.

Keywords: ADDIE; Canva; Interactive Learning Media; Mathematics Learning; One-Variable Linear Equations.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi SPLSV serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development)

dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 29 siswa kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, lembar validasi, dan angket respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validitas dari ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 87% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi SPLSV dinyatakan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci: ADDIE; Canva; Media Interaktif; Pembelajaran Matematika; Sistem Persamaan Linear Satu Variabel.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019). Dalam proses pendidikan, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting karena mendukung pengembangan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara optimal, diperlukan pemanfaatan berbagai komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, pada praktiknya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika masih relatif terbatas. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Adhia & Zuriani, 2019).

Salah satu materi matematika yang dipelajari di kelas VII SMP adalah Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). Materi ini merupakan dasar dalam pembelajaran aljabar yang menuntut kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep yang baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika SMPN 5 Lembah Gumanti pada tanggal 20 Desember 2024, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep PLSV. Kesulitan tersebut ditunjukkan oleh rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami soal cerita, mengidentifikasi variabel, koefisien, dan konstanta, serta menentukan langkah penyelesaian yang tepat. Selain itu, pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur seperti gambar, animasi, audio, video, serta kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui fitur-fitur tersebut, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik sehingga membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik. Penelitian Nawangsih dkk. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih menarik. Puspitasari dan Nurwahidin (2025) juga menemukan bahwa Canva dapat mengintegrasikan unsur visual, audio, dan video sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian Putra dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) di SMPN 5 Lembah Gumanti masih belum ditemukan. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi PLSV sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mempelajari materi PLSV.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana tingkat validitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi PLSV, dan (2) bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi PLSV.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) karena model ini memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Metode Research and Development (R&D) digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Okpatrioka, 2023). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) untuk siswa kelas VII SMP. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan produk pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah 29 siswa kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti Tahun Ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan bahwa siswa kelas VII sedang mempelajari materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep PLSV sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Prosedur pengembangan media mengikuti tahapan model ADDIE sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru matematika untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan media yang dikembangkan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal dan kebutuhan belajar siswa.

2. Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun rancangan media pembelajaran, menentukan materi yang akan disajikan, menyusun storyboard, memilih tampilan media, serta merancang komponen interaktif yang akan dimasukkan ke dalam media Canva.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan rancangan yang telah disusun. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba.

4. Implementation (Implementasi)

Media yang telah direvisi kemudian diujicobakan kepada 29 siswa kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran. Setelah penggunaan media, peserta didik dan guru mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan media. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan serta melakukan penyempurnaan produk berdasarkan masukan yang diperoleh selama proses pengembangan. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, angket respons pendidik, dan angket respons peserta didik. Penilaian instrumen menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5, yaitu sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5).

Data hasil validasi dan kepraktisan dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase skor

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X_i$ = Jumlah skor maksimum

Hasil persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Kepraktisan

Persentase	Kategori
81% – 100%	Sangat Valid/Sangat Praktis
61% – 80%	Valid/Praktis
41% – 60%	Cukup Valid/Cukup Praktis
21% – 40%	Kurang Valid/Kurang Praktis
0% – 20%	Tidak Valid/Tidak Praktis

Data yang diperoleh dari validator digunakan untuk menentukan tingkat validitas media, sedangkan data dari angket respons pendidik dan peserta didik digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang mencakup lima langkah utama, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Di bawah ini adalah penjelasan mengenai setiap langkah dalam model ADDIE.

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Pada tahap penelitian ini, peneliti mengamati bagaimana siswa kelas tujuh belajar matematika di SMPN 5 Lembah Gumanti. Strategi yang digunakan oleh para pengajar dalam pengajaran matematika adalah ceramah dan diskusi, menurut data tersebut. Buku teks guru dan buku teks siswa adalah bahan yang digunakan dalam pengajaran.

Peneliti mewawancarai para instruktur kelas tujuh di samping melakukan observasi. Dalam wawancara dengan instruktur matematika (YN) pada hari Selasa, 20 Desember 2024, ditemukan bahwa banyak siswa kesulitan memahami konsep Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV). Variasi dalam metode pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah pertama menjadi penyebab tantangan ini. Di sekolah dasar, kurikulum seringkali lebih praktis dan lugas, sedangkan di sekolah menengah pertama, siswa dihadapkan pada konsep-konsep abstrak yang menuntut kemampuan berpikir logis dan terorganisir, seperti pada SPLSV.

Oleh karena itu, salah satu pendekatan yang telah diambil para peneliti untuk memecahkan masalah ini adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu pendekatan tersebut adalah menggunakan Canva, sebuah alat desain grafis sederhana yang menyediakan banyak fitur menarik untuk membuat media pembelajaran interaktif. Karena tata letaknya yang ramah pengguna, pendidik dapat dengan cepat membuat infografis, poster, dan berbagai sumber daya pengajaran lainnya yang menarik dan mendidik. Media yang dihasilkan melampaui sekadar teks, dengan menggabungkan visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

b. Analisis Kurikulum

Sebelum memulai penelitian, para peneliti memeriksa kurikulum sekolah yang dipilih untuk penelitian, SMPN 5 Lembah Gumanti. Dari diskusi dengan guru wali kelas VII, ditemukan bahwa SMPN 5 Lembah Gumanti telah mengadopsi kurikulum Merdeka. Akibatnya, dengan adanya kurikulum Merdeka, sumber daya pendidikan tidak lagi bergantung pada rencana pelajaran tetapi menggunakan modul pembelajaran.

c. Analisis Konsep

Evaluasi dilakukan dengan mengenali kebutuhan peserta didik, memeriksa karakteristik pengguna, dan menentukan tujuan serta sumber daya yang dibutuhkan untuk pembelajaran selama fase Analisis. Ini termasuk memperhatikan dengan saksama apa yang dibutuhkan siswa dan lingkungan tempat mereka belajar untuk menciptakan ide media yang akan dirancang di Canva, memastikan ide tersebut sesuai dengan tujuan dan sumber daya proyek yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva.

d. Analisis Literatur

Analisis literatur melibatkan penelusuran materi tertulis seperti artikel ilmiah, buku teks, ensiklopedia, dan sumber tepercaya lainnya yang dapat berupa cetak atau daring, yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari.

Analisis literatur dilakukan dengan mengumpulkan data dari perpustakaan, membaca berbagai materi, membuat catatan, dan meninjau dokumen penelitian. Para peneliti melakukan analisis ini untuk membangun dan menciptakan landasan teoritis, cara mendekati pemikiran, dan menetapkan ide-ide awal. Para peneliti menyortir, menugaskan, mengatur, dan menggunakan berbagai tulisan, visual, atau karya penting dari berbagai orang dalam pembuatan alat pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva.

e. Analisis Kontekstual

Analisis kontekstual bergantung pada temuan dari studi tentang pembicara dan orang yang diajak bicara. Analisis ini menggambarkan siapa yang berbicara dan kepada siapa mereka berbicara, serta kapan dan di mana percakapan terjadi, bersama dengan alasan dan latar belakang di balik apa yang dikatakan. Setelah situasi pernyataan diuraikan, cara pernyataan tersebut dibentuk ditunjukkan dan diperiksa untuk menentukan apakah sesuai dengan masalah dan teori yang sedang dibahas. Setelah itu, hasil dari pernyataan tersebut dihubungkan dengan konteks di mana pernyataan itu dibuat, diikuti dengan analisis informasi yang menyeluruh.

f. Analisis Siswa

Pemeriksaan terhadap siswa dilakukan untuk mengidentifikasi ciri-ciri siswa kelas tujuh di SMPN 5 Lembah Gumanti, dengan fokus pada keterampilan, pengetahuan awal, dan tingkat perkembangan mental mereka. Temuan dari pemeriksaan ini akan digunakan untuk membuat peta kebutuhan. Pembuatan materi pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi Canva mengikuti kerangka kerja ADDIE.

2. Tahap Perancangan

Berdasarkan temuan dari studi sebelumnya, para peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan desain untuk aplikasi media pembelajaran interaktif Canva. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk:

- a. Buat rencana tentang bagaimana media pembelajaran diorganisir dan bagian-bagian apa saja yang dimilikinya. Rencana ini harus mencakup tampilan, animasi, suara, dan latar.
- b. Tentukan urutan media pembelajaran untuk memastikan media tersebut terorganisir dan masuk akal.
- c. Sajikan informasi tentang sistem persamaan linear dalam satu variabel secara langkah demi langkah.
- d. Tambahkan animasi agar lebih menarik secara visual.
- e. Sertakan suara dan musik untuk membantu siswa memahami konten dengan lebih baik.

3. Tahap Pengembangan

Media yang dibuat dalam penelitian ini adalah alat interaktif yang dibuat dengan Canva untuk mengajarkan topik Persamaan Linear dengan Satu Variabel kepada siswa kelas tujuh di SMPN 5 Lembah Gumanti. Setelah para peneliti menyelesaikan pengembangan aplikasi media Canva, mereka kemudian meminta masukan dari para profesional media dan ahli materi pelajaran. Para ahli ini mengevaluasi dan memberikan rekomendasi untuk media Canva dengan mengisi formulir penilaian validasi dan memberikan masukan serta wawasan untuk meningkatkan media Canva.

a. Uji Kelayakan Produk

Informasi yang dikumpulkan dari studi pengembangan media Canva mencakup data numerik sebagai jenis data utama dan data deskriptif dari umpan balik dan rekomendasi dari para penilai. Validasi adalah proses di mana media dinilai oleh spesialis di bidang media, konten, bahasa, dan pengajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dibuat dengan mengikuti standar yang tepat. Pendekatan yang digunakan untuk memproses data melibatkan survei validasi menggunakan skala Likert.

1) Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh spesialis media bertujuan untuk mendapatkan wawasan tentang pendidikan media Canva dari sudut pandang desain media. Spesialis media menilai alat-alat yang telah disetujui, dengan fokus pada elemen desain dan fungsionalitas media. Evaluasi media dilakukan oleh Ibu Hana Adhia, S.Si., M.Pd. Temuan dari validasi pengembangan media Canva oleh spesialis media diilustrasikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Analisis Media Canva Oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Interval	Kategori
1.	Desain Media	87%	Sangat Valid
2.	Kepraktisan	90%	Sangat Valid
Rata-rata Skor Interval		89%	Sangat Valid

Temuan dari para ahli media yang disajikan dalam tabel di atas menunjukkan bahwa komponen media dinilai sangat valid dengan skor 87%. Desain media juga dinilai sangat valid, dengan skor 90%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa evaluasi keseluruhan dari para validator dianggap sangat valid, dengan skor 89%.

Tabel 2. Saran Perbaikan Oleh Ahli Media

Nama Validator	Saran Validator
Hana Adhia, S.Si., M.Pd.	Hapus kata “kan” pada audio

2) Validasi ahli materi

Validasi yang dilakukan oleh spesialis materi digunakan untuk menilai apakah materi yang dibuat di Canva layak digunakan. Tinjauan terhadap alat yang telah dikonfirmasi tersebut mempertimbangkan faktor-faktor seperti kepraktisan materi, kelengkapan, desain, dan kualitas suara. Evaluasi materi untuk media pendidikan ini dilakukan oleh Dr. Adevi Murni Adel, S.Si., M.Pd. Temuan dari validasi materi pembelajaran yang dikembangkan di Canva oleh para ahli dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Analisis Media Canva Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Interval	Kategori
1.	Kelayakan Materi	100%	Sangat Valid
2.	Kelengkapan Materi	80%	Valid
3.	Teknik Penyajian Materi	87%	Sangat Valid
4.	Kejelasan Audio	80%	valid
Rata-rata Skor Interval		87%	Sangat Valid

Umpan balik dari para ahli materi yang tercantum dalam tabel di atas menunjukkan bahwa kelayakan materi dinilai sepenuhnya valid dengan skor 100%. Kelengkapan materi dinilai valid dengan skor 80%. Metode penyajian materi mendapat peringkat sangat valid dengan skor 87%. Di sisi lain, kejelasan audio dinilai valid, dengan skor 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penilaian keseluruhan oleh para validator sangat valid, mencapai skor 87%.

Tabel 4. Saran Perbaikan Oleh Ahli Materi

Nama Validator	Saran Validator
Dr. Adevi Murni Adel, S. Si., M.Pd.	Perbaiki penelitian dan spasi.

3) Validasi ahli bahasa

Validasi yang dilakukan oleh seorang ahli bahasa digunakan untuk mengevaluasi apakah media Canva sesuai dengan bahasanya. Evaluasi alat yang telah dikonfirmasi tersebut mempertimbangkan berbagai faktor terkait kesesuaian bahasa. Dr. Redo Andi Marta, M. Pd, melakukan penilaian validasi bahasa untuk media pendidikan ini. Berdasarkan temuan dari evaluasi ahli bahasa, hasil validasi disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Analisis Media Canva Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Interval	Kategori
1.	Kelayakan Bahasa	95%	Sangat Valid
Rata-rata Skor Interval		95%	Sangat Valid

Berdasarkan temuan evaluasi dari para ahli bahasa pada tabel sebelumnya, faktor kesesuaian bahasa dinilai sangat valid dengan tingkat validitas 95%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penilaian oleh validator juga dianggap sangat valid, dengan persentase 95%.

b. Revisi Produk

Setelah menerima masukan dari para spesialis di bidang media, konten subjek, dan bahasa mengenai materi Canva yang telah dibuat, perubahan dilakukan berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh para penilai. Para penilai memberikan saran-saran berikut:

- 1) Perhatikan huruf kapital dan tanda baca
- 2) Buat vidio menjadi 2 pertemuan

4. Penerapan

Tahap pelaksanaan melibatkan pemanfaatan produk media Canva dalam proses pembelajaran. Para peneliti secara langsung memperkenalkan produk Canva kepada para pendidik dan siswa. Selanjutnya, mereka membagikan kuesioner kepada pendidik dan siswa untuk menilai respons pengguna terhadap kesesuaian media pembelajaran yang dikembangkan.

Tanggapan dari pendidik dan peserta didik menunjukkan hasil yang baik dan positif. Penilaian ini dilakukan oleh pendidik kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti, yaitu Ibu Syafri Yani, S. Pd. I.

a. Analisis Respon Pendidik Terhadap Media Canva

Data hasil penilaian respon pendidik terhadap pengembangan media canva adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Analisis Respon Pendidik Terhadap Media Canva

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Kepraktisan	Kategori
1.	Aspek Teknis dan Penyajian Media	96%	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	80%	Praktis
3.	Aspek Kualitas	87%	Sangat Praktis
Rata-rata		88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, secara keseluruhan, evaluasi pendidik terhadap media Canva memperoleh persentase sebesar 88%. Oleh karena itu, media Canva terkait materi sistem persamaan linear satu variabel sudah dianggap sangat praktis.

b. Analisis angket respon peserta didik terhadap media canva

Data hasil penilaian respon peserta didik terhadap pengembangan media canva adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Canva

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Kepraktisan	Kategori
1.	Aspek Teknis dan Penyajian Media	96%	Sangat Praktis
2.	Aspek Penyajian Isi Materi	87%	Sangat Praktis
3.	Aspek Kualitas	79%	Praktis
Rata-rata		87%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel, secara keseluruhan, respon peserta didik terhadap media Canva memperoleh persentase sebesar 87%. Oleh karena itu, media Canva untuk materi sistem persamaan linear satu variabel sudah sangat efektif.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE, dan penelitian ini hanya mencakup penilaian terhadap tanggapan pendidik dan siswa terhadap Canva yang telah dibuat. Oleh karena itu, evaluasi yang dibahas di sini adalah evaluasi pelaksanaan aktivitas. Dari percobaan siswa, diperoleh kuesioner yang mencakup tanggapan pendidik dan siswa.

PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Kevalidan

Media yang dikembangkan adalah Canva, sebuah alat untuk sistem persamaan linear dalam satu variabel. Alat ini dikembangkan selama dua sesi dan divalidasi sebelum diuji coba. Berdasarkan penilaian dari tiga validator, alat Canva untuk sistem persamaan linear dalam satu variabel memenuhi kriteria sebagai sangat valid, yaitu:

a. Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek desain media dan kegunaan media. Berdasarkan hasil penilaian, aspek desain media memperoleh persentase sebesar 87%, sedangkan aspek kegunaan memperoleh persentase sebesar 90%. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 89% dengan kategori **sangat valid**.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian fitur yang digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan Canva memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan unsur visual lainnya sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari.

b. Validasi oleh ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan materi, kelengkapan materi, teknik

penyampaian materi, dan kejelasan audio. Hasil penilaian menunjukkan bahwa kelayakan materi memperoleh persentase sebesar 100%, kelengkapan materi sebesar 80%, teknik penyampaian materi sebesar 87%, dan kejelasan audio sebesar 80%. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat valid.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas VII. Meskipun demikian, aspek kelengkapan materi dan kejelasan audio masih memerlukan penyempurnaan agar media yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal.

c. Validasi oleh ahli bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Persentase yang tinggi pada aspek bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah komunikatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Penggunaan bahasa yang baik sangat penting agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah dan mengurangi kemungkinan terjadinya miskonsepsi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa diperoleh rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan bahasa sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nawangsih dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian Puspitasari dan Nurwahidin (2025) juga menunjukkan bahwa Canva mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui integrasi unsur visual, audio, dan video yang mendukung pemahaman peserta didik. digunakan

2. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ditentukan berdasarkan hasil angket respons pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan.

a. Analisis Angket Respons Pendidik

Penilaian respons pendidik meliputi aspek teknis dan penyajian media, penyajian konten, serta kualitas media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek teknis dan penyajian media memperoleh persentase sebesar 96%, aspek penyajian konten sebesar 80%, dan aspek kualitas sebesar 87%. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Persentase yang tinggi menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam pembelajaran, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi PLSV kepada peserta didik. Selain itu, media yang dikembangkan dapat digunakan tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks sehingga mendukung kemudahan implementasi di kelas.

b. Analisis Angket Respons Peserta Didik

Penilaian respons peserta didik meliputi aspek teknis dan penyajian media, penyajian konten, serta kualitas media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek teknis dan penyajian media memperoleh persentase sebesar 96%, aspek penyajian isi materi sebesar 87%, dan aspek

kualitas sebesar 79%. Rata-rata persentase yang diperoleh sebesar 87% dengan kategori sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan. Media dianggap menarik, mudah digunakan, dan membantu peserta didik memahami materi PLSV. Penggunaan gambar, animasi, dan komponen interaktif dalam Canva membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket respons pendidik dan peserta didik diperoleh rata-rata persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik serta dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Cahyadi (2019) yang menyatakan bahwa kepraktisan suatu media pembelajaran ditunjukkan oleh kemudahan penggunaan oleh guru dan peserta didik. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Lestari dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memperoleh respons positif dari pengguna dan dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran.

KETERBATASAN PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dengan model ADDIE ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, operasionalisasi media sangat bergantung pada stabilitas koneksi internet serta ketersediaan fitur premium (berbayar) pada platform Canva. Kedua, ruang lingkup penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini dibatasi hingga tahap uji coba produk kepada peserta didik saja, tanpa melangkah ke tahap implementasi (*implementation*) berskala luas. Akibatnya, efektivitas media pembelajaran ini belum diuji cobakan di satuan pendidikan lain atau pada jenjang kelas yang berbeda.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) untuk siswa kelas VII SMPN 5 Lembah Gumanti memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 89% dari ahli media, 87% dari ahli materi, dan 95% dari ahli bahasa dengan rata-rata keseluruhan sebesar 90,33% yang termasuk dalam kategori sangat valid.

Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 87,50% dari respons pendidik dan 87% dari respons peserta didik dengan rata-rata sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat praktis.

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada Ibu Roza Zaimil, S.Pd.I., M.Pd. dan Ibu Dra. Rosmiyati, M.Pd. atas dedikasi, bimbingan, dan motivasi yang senantiasa diberikan hingga tugas ini dapat diselesaikan dengan baik. Apresiasi yang tinggi juga penulis sampaikan kepada Kepala Sekolah beserta seluruh guru dan siswa di SMPN 5 Lembah Gumanti yang telah memfasilitasi, membantu, dan mendukung jalannya penelitian ini. Besar harapan penulis agar hubungan kerja sama yang harmonis ini dapat terus terpelihara untuk mendukung kemajuan bersama di masa mendatang.

6. REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis menyarankan agar para pendidik matematika dapat memaksimalkan integrasi teknologi digital guna mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif di kelas. Di samping itu, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada bidang serupa, studi ini dapat dijadikan sebagai referensi teoritis maupun praktis. Penelitian ke depan disarankan untuk melibatkan keterwakilan subjek yang lebih masif serta memperluas cakupan wilayah dan ragam materi pembelajaran guna meningkatkan generalisasi hasil penelitian.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Abelia, J., Jayanti, & Suryani, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan pendekatan *problem based learning* pada materi bangun ruang kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
- Adhia, H., & Zuriani, A. (2019). Pengembangan software Macromedia Director pada materi persamaan dan pertidaksamaan nilai mutlak kelas X MAN Koto Baru Solok. *THEOREMS (The Journal of Mathematics)*, 4(1), 54–60.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan prosedur*. Laksita Indonesia.
- Fathani, A. H. (2019). *Matematika: Hakikat dan logika*. Ar-Ruzz Media.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPI).
- Lestari, A., Aryaningrum, K., & Hetilaniar. (2024). Pengembangan media BORAMA (Box Rantai Makanan) pada pembelajaran IPA kelas V SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(4), 675–680.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2020). *Metodologi penelitian kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Nawangsih, K., Mira, R., Saragih, B., & Simamora, M. I. (2025). Pengembangan media

- pembelajaran interaktif Canva terhadap kemampuan literasi matematika berbasis budaya Melayu dengan model pembelajaran STAD. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4(2), 62–71.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D): Penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Puspitasari, M., & Nurwahidin, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMKN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 711–722.
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan media interaktif Canva dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1, 21–27.
- Sampurna, S. G., & Pratama, F. W. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi sistem persamaan linear dua variabel. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 11(2), 959–970.
- Sudijono, A. (2021). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.