

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BANTUAN CANVA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII
SMP NEGERI 4 ENREKANG**



OLEH

NURFAUZIA

NIM : 19.1600.036

PAREPARE

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PAREPARE

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BANTUAN CANVA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII
SMP NEGERI 4 ENREKANG**



**OLEH
NURFAUZIA
NIM 19.1600.036**

Skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam
Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE**

2023

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika
Bantuan *Canva* pada Materi Peluang Kelas VIII
SMP Negeri 4 Enrekang

Nama Mahasiswa : Nurfauzia

NIM : 19.1600.036

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Tarbiyah
Nomor : 3390 Tahun 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom.

NIDN : 2007128601

Pembimbing Pendamping : Zulfiqar Busrah, M.Si.

NIP : 19891001 201801 1 003



Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.
NIP. 19830420 200801 2 010

PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika
Bantuan *Canva* pada Materi Peluang Kelas VIII
SMP Negeri 4 Enrekang

Nama Mahasiswa : Nurfauzia

NIM : 19.1600.036


Program Studi : Tadris Matematika


Fakultas : Tarbiyah

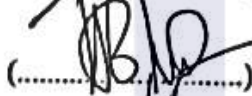
Dasar Penetapan Penguji : B.4779/In.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2023


Tanggal Kelulusan : 23 November 2023

Disetujui Oleh:

Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom. (Ketua) 

Zulfiqar Busrah, M.Si. (Sekretaris) 

Dr. Bubaerah, M.Pd. (Anggota) 

Andi Aras, M.Pd. (Anggota) 

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin atas segala nikmat yang telah dianugerahkan Allah SWT, senantiasa melimpahkan kesehatan dan rahmatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, dan tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan sahabatnya termasuk kita selaku umatnya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Dalam Upaya menyelesaikan skripsi ini penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak termasuk Allah SWT dan kedua orang tua tercinta yaitu Hasbi dan Rohani yang senantiasa memberi kasih sayang, nasehat, dukungan, dan doa yang tiada henti sehingga penulis diberi kemudahan dalam menempuh pendidikan hingga menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang selalu memberikan arahan dan suasana positif bagi mahasiswa.
3. Bapak Dr. Buhaerah, M.Pd. selaku Ketua Prodi Tadris Matematika yang telah menyetujui judul skripsi ini.
4. Bapak Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom selaku pembimbing utama I dan Bapak Zulfiqar Busrah, S.Si., M.Si selaku pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian

skripsi ini.

5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah yang telah banyak memberikan dan mengajarkan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di IAIN Parepare.
6. Jajaran staf administrasi Fakultas Tarbiyah serta staf Akademik yang telah begitu banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai pengurusan berkas ujian penyelesaian studi.
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Enrekang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan guru yang telah membantu penulis dalam penelitian ini.
8. Teman seperjuangan angkatan 2019 di tadaris matematika. Terima kasih atas pertemuan dan pertemanan selama ini.
9. Teman seperjuangan kos gedung putih, Feby, Jannah, dan Fatima yang telah bersama-sama suka dan duka dalam menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat tercinta : Rini dan Nidha yang senantiasa mendengar keluh kesah penulis selama proses pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
11. Teman PPL : Alo, Kak Novi, Nurdin, dan Mia. Terimah kasih kesenangan, canda dan tawa selama ini.
12. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebut namanya satu persatu yang telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi ibadah yang diterima disisi Allah SWT. Aamiin.

Parepare, 27 November 2023
13 Jumadil Awal 1445 H

Penulis,



Nurfauzia

NIM. 19.1600.036

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

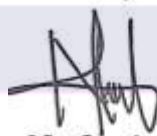
Nama : Nurfauzia
NIM : 19.1600.036
Tempat/tgl. Lahir : Parepare, 16 April 2001
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Tadris Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika
Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP
Negeri 4 Enrekang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi ini dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 27 November 2023

13 Jumadil Awal 1445 H

Penulis,



Nurfauzia

NIM. 19.1600.036

ABSTRAK

Nurfauzia *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang* (dibimbing oleh Herlan Sanjaya dan Zulfiqar Busrah)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang serta mengetahui apakah media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi peluang. Jenis penelitian ini adalah *research and development* menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Uji coba produk ini dilakukan pada 28 siswa kelas VIII B di SMP Negeri 4 Enrekang.

Model ADDIE pada *Analysis* peneliti melakukan analisis kurikulum, materi, kebutuhan dan karakteristik siswa. Kemudian pada *Design* dilakukan perancangan templet dan animasi. Sedangkan pada *Development* dilakukan pembuatan media, revisi media dan penilaian media. Hasil ini menunjukkan tingkat kevalidan berdasarkan validasi ahli berada pada kriteria “sangat valid”. Pada respon praktikalitas dikriteriakan “sangat praktis” dan tingkat keterlaksanaan penggunaan media berada pada kategori “sangat baik”. Sedangkan pada tingkat keefektifan media berdasarkan nilai tes hasil belajar siswa dikriteriakan “sedang”, tingkat keaktifan siswa berada pada kategori “sangat baik” dan respon siswa berada pada kategori “sangat positif”.

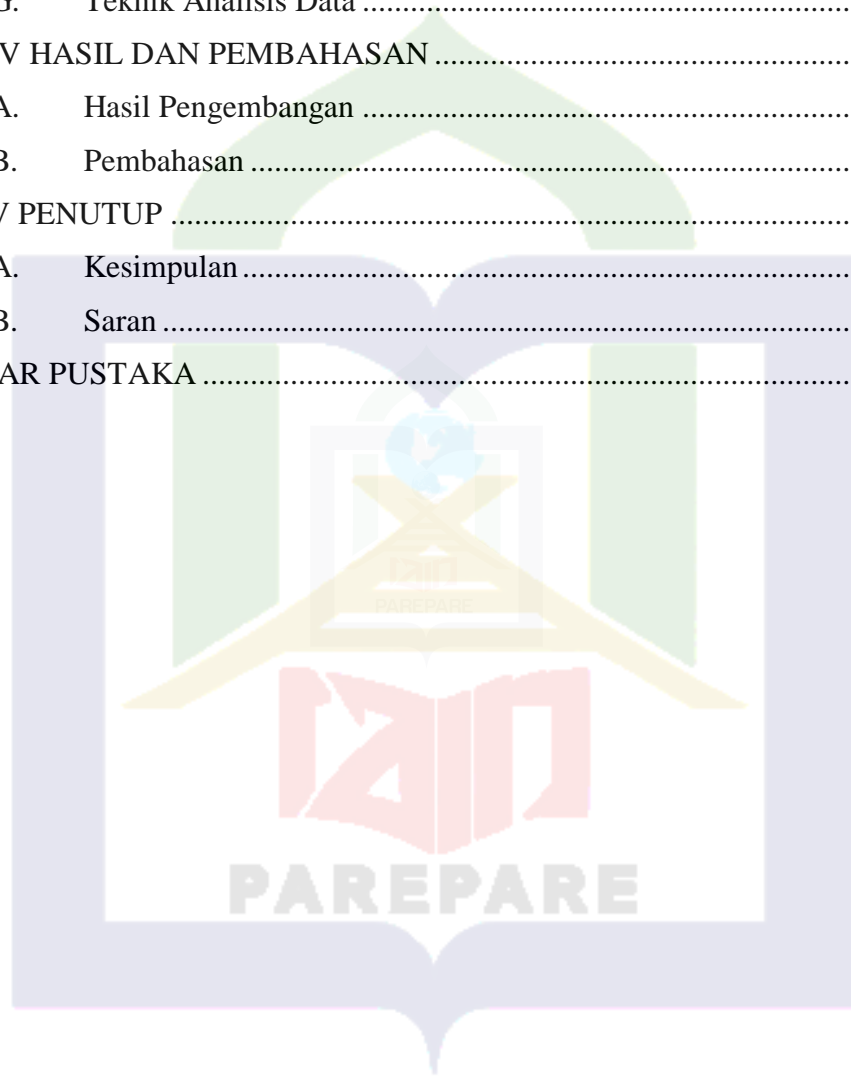
Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang dinyatakan berkualitas dan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif

Kata Kunci : *Research and Development, Model ADDIE, Canva*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN KOMISI BIMBINGAN	ii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Penelitian Relevan	11
B. Tinjauan Teori	15
1. <i>Research and Development</i> (R&D)	15
2. Media Pembelajaran Matematika	20
3. <i>Canva</i>	21
4. Materi Peluang	24
C. Karangka Pikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian	34

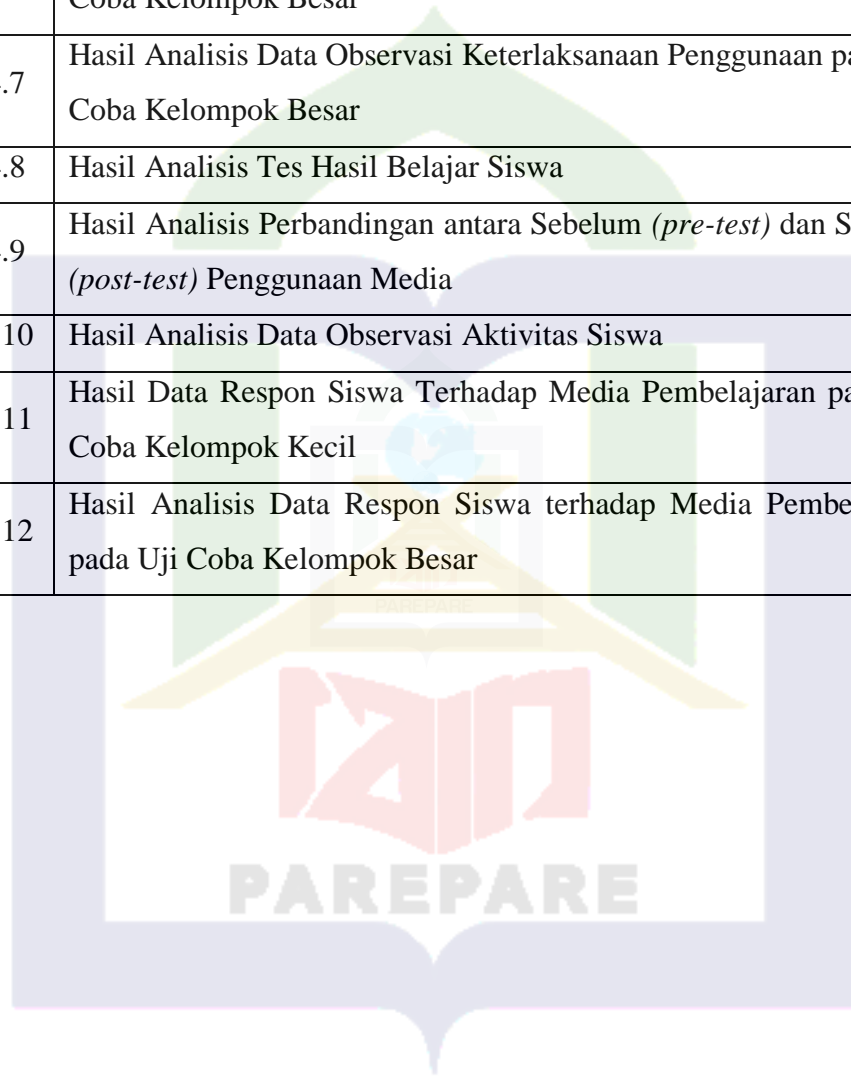
C.	Subjek Penelitian	36
D.	Lokasi dan Waktu Penelitian	36
E.	Jenis Data	37
F.	Instrumen Penelitian	38
G.	Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
A.	Hasil Pengembangan	55
B.	Pembahasan	97
BAB V PENUTUP		105
A.	Kesimpulan	105
B.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		I



DAFTAR TABEL

No.Tabel	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Relevan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Tertulis	12
Tabel 2.2	Konsep Pengembangan Model ADDIE	15
Tabel 2.3	Kerangka Pikir	28
Tabel 3.1	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Model ADDIE	30
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	34
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	35
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa	35
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa	36
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Angke Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru	37
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Media <i>Canva</i>	39
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	40
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa	42
Tabel 3.10	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	43
Tabel 3.11	Skor Penilaian Validasi Ahli	46
Tabel 3.12	Skala Penilaian angket Praktikalitas Siswa dan Guru	46
Tabel 3.13	Kriteria Penetapan Respon Siswa dan Guru	47
Tabel 3.14	Nilai Indeks Gain Standar	48
Tabel 3.15	Pedoman Konvensi Skor Keaktifan Penggunaan Media	49
Tabel 3.16	Kriterian Penilaian Keterlaksanaan Penggunaan Media	50
Tabel 4.1	Hasil Analisis Data Validasi Media	72
Tabel 4.2	Hasil Analisis Data Validasi materi	73
Tabel 4.3	Hasil Analisis Data Validasi Bahasa	75
Tabel 4.4	Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media	76

	pada Uji Coba Kelompok Kecil	
Tabel 4.5	Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Besar	77
Tabel 4.6	Hasil Analisis Data Respon Guru Terhadap Praktikalitas pada Uji Coba Kelompok Besar	78
Tabel 4.7	Hasil Analisis Data Observasi Keterlaksanaan Penggunaan pada Uji Coba Kelompok Besar	79
Tabel 4.8	Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa	80
Tabel 4.9	Hasil Analisis Perbandingan antara Sebelum (<i>pre-test</i>) dan Sesudah (<i>post-test</i>) Penggunaan Media	81
Tabel 4.10	Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa	83
Tabel 4.11	Hasil Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	84
Tabel 4.12	Hasil Analisis Data Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar	84



DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Tampilan dari <i>Canva</i>	20
Gambar 2.2	Tampilan Halaman Pertama dan Desain	20
Gambar 2.3	Tampilan Masuk ke Templet dan Mengedit Video dalam <i>Canva</i>	21
Gambar 2.4	Tampilan Menyimpan Hasil Video <i>Canva</i>	21
Gambar 2.5	Mata Dadu	23
Gambar 2.6	Uang Koin	24
Gambar 2.7	Pelemparan Dadu	25
Gambar 2.8	Mata Dadu	26
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i>	56
Gambar 4.2	Rancangan Halam Utama	57
Gambar 4.3	Rancangan Halaman Petunjuk	57
Gambar 4.4	Rancangan Halaman Menu	58
Gambar 4.5	Rancangan Halaman Motivasi	58
Gambar 4.6	Rancangan Halaman Tujuan Pembelajaran	59
Gambar 4.7	Rancangan Halaman Materi	60
Gambar 4.8	Rancangan Halaman Contoh Soal	60
Gambar 4.9	Rancangan Halaman Quis	61
Gambar 4.10	Rancangan Halaman Profil	62
Gambar 4.11	Halaman Pembuka	62
Gambar 4.12	Halaman Petunjuk	63
Gambar 4.13	Halaman Menu Utama	64
Gambar 4.14	Halaman Motivasi	64
Gambar 4.15	Halaman Tujuan Pembelajaran	64
Gambar 4.16	Halaman Materi	65

Gambar 4.17	Halaman Contoh Soal	65
Gambar 4.18	Halaman Quis	66
Gambara 4.19	Halaman Profil	66
Gambar 4.20	Tanggapan, Kritik, dan Saran oleh Ahli Materi	67
Gambar 4.28	Tanggapan, Kritik, dan Saran oleh Ahli Media	69
Gambar 4.40	Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Media	74
Gambar 4.41	Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	75
Gambar 4.42	Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Bahasa	76
Gambar 4.43	Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar	78
Gambar 4.44	Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru pada Uji Coba Kelompok Besar	80
Gambar 4.45	Tingkat Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran	81
Gambar 4.46	Tingkat Aktivitas Siswa	84
Gambar 4.47	Tingkat Respon Siswa Terhadap Media pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	86

DAFTAR LAMPIRAN

No.Lampiran	Judul	Halaman
Lampiran 1	Surat Penetapan Pembimbing	VIII
Lampiran 2	Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Kampus	IX
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Enrekang	XIV
Lampiran 4	Surat Izin Meneliti dari SMP Negeri 4 Enrekang	XV
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	XVI
Lampiran 6	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	XVII
Lampiran 7	Surat Keterangan Wawancara dengan Guru Matematika SMP Negeri 4 Enrekang	XVIII
Lampiran 8	Surat Keterangan Wawancara dengan Siswa kelas VIII	XIX
Lampiran 9	Hasil Validasi oleh Ahli Media	XXI
Lampiran 10	Data Hasil Validasi Media	XXII
Lampiran 11	Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa	XXIV
Lampiran 12	Data Hasil Validasi Bahasa	XXV
Lampiran 13	Hasil Validasi oleh Ahli Materi	XXIX
Lampiran 14	Data Hasil Validasi Materi	XXX
Lampiran 15	Angket Respon Praktikalitas Media oleh Guru	XXXII
Lampiran 16	Angket Respon Praktikalitas Media oleh Siswa	XXXIV
Lampiran 17	Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	XXXV
Lampiran 18	Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	XXXVI
Lampiran 19	Lembar Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media	XXXVII
Lampiran 21	Instrumen Tes (<i>Pre-test & Post-test</i>)	XL
Lampiran 22	Data Tes Hasil Belajar Siswa (<i>Pre-test & Post-test</i>)	XLI

Lampiran 23	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	XLII
Lampiran 24	Angket Respon Siswa	XLIII
Lampiran 25	Data Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	XLIV
Lampiran 26	Data Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar	XLV
Lampiran 27	Dokumentasi Penelitian	XLVI



PEDOMAN TRANSLITERASI

1. Transliterasi

a. Konsonan

Fonema konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ts	te dan sa
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Dzal	Dz	de dan zet
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dhad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (‘).

b. Vokal

- 1) Vokal tunggal (*monofong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	Fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	Dhomma	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf transliterasinya berupa gabungan huruf yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	Fathah dan Ya	Ai	a dan i
أَوَّ	Fathah dan Wau	Au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : Kaifa

حَوْلَ : Haula

c. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ / نَا	Fathah dan Alif atau ya	A	a dan garis di atas
إِ	Kasrah dan Ya	I	i dan garis di atas

نُو	Kasrah dan Wau	U	u dan garis di atas
-----	----------------	---	---------------------

Contoh :

مات : māta
رمى : ramā
قيل : qīla
يموت : yamūtu

d. Ta Marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

- 1) *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
- 2) *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh :

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍah al-jannah* atau *rauḍatul jannah*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah* atau *al-madīnatul fāḍilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

e. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbanā*
نَجَّيْنَا : *Najjainā*

الْحَقُّ : *al-haqq*

الْحَجُّ : *al-hajj*

نُعْمٌ : *nu‘ima*

عَدُوٌّ : *‘aduwwun*

Jika huruf ع bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (ي) maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

عَلِيٌّ : ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf لا (*alif lam ma’arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, *al-*, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalzalāh* (bukan *az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

g. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun bila hamzah terletak diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: ta'murūna
النَّوْعُ	: al-nau'
شَيْءٌ	: syai'un
أُمْرَةٌ	: Umirtu

h. Kata Arab yang lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fī ẓilāl al-qur'an
Al-sunnah qabl al-tadwin
Al-ibārat bi 'umum al-lafẓ lā bi khusus al-sabab

i. *Lafẓ al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ	<i>Dīnillah</i>
بِاللَّهِ	<i>billah</i>

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ

Hum fī rahmatillāh

j. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (*al-*), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (*Al-*).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi ‘a linnāsi lalladhī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadan al-ladhī unzila fih al-Qur’an

Nasir al-Din al-Tusī

Abū Nasr al-Farabi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū* (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū

al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walid Muhammad Ibnu)

Naşr Ḥamīd Abū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, Naşr Ḥamīd

(bukan: Zaid, Naşr Ḥamīd Abū)

2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	=	<i>subhānahū wa ta'āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	=	<i>'alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrāhīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون
صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
ن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor).

Karena dalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).

et al.: “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.

- Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
- Terj.: Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
- Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.
- No. : Nomor. Digunakan untuk menunjukkan jumlah nomor karya ilmiah berkala seperti jurnal, majalah, dan sebagainya.



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada perkembangan zaman ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan.¹ Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi, biasa diimplementasikan beragam metode atau berbagai variasi pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik dan bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran.² Perkembangan teknologi dalam pendidikan membuka pengaruh bagi kegiatan pembelajaran di sekolah.³

Pendidikan pada dasarnya adalah hal yang wajib dimiliki setiap orang, karena pendidikan merupakan proses membantu manusia untuk meningkatkan potensi dirinya sehingga mampu beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, kreatifitas dan kemampuan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi. Penggunaan teknologi

¹ Kamarullah Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2021).

² Zahra Anjas Sari and Kowiyah Kowiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022).

³ Anjas Sari and Kowiyah. "Penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada siswa sekolah dasar". *Jurnal Matematika Dasar* 1, no.1 (2020)

informasi dan komunikasi dalam segi pendidikan yaitu melalui pengembangan media pembelajaran secara tepat dan menarik.⁴

Dalam segi ajaran islam mengenai pentingnya menuntut ilmu pengetahuan, Rasulullah SAW mensyariatkan kepada umat muslim untuk menuntut ilmu yang telah diperintahkan Allah SWT. Landasan pentingnya sebuah pendidikan dapat dilihat dari sebuah ayat Al-Qur'an yang menggambarkan tingginya kedudukan seseorang yang mempunyai ilmu pengetahuan, yang terdapat dalam firman Allah Swt. Q.S. Al-Mujadilah/58:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ فَأَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (المجادلة: ١١)

Terjemahan:

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan padamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat dan Allah Maha Teliti apa yang akan kamu kerjakan”.⁵

Berdasarkan ayat di atas, terdapat keutamaan bagi orang yang beriman dan berilmu pengetahuan, seseorang yang berusaha untuk mencari ilmu pengetahuan dengan sungguh-sungguh semata-mata karena Allah SWT, maka demikian seseorang yang beriman dan berilmu pengetahuan diberikan keistimewaan yaitu akan dinaikkan derajat oleh Allah SWT. Seseorang berilmu dan didasari dengan keimanan akan

⁴ Fifit Aulia, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0,” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 93–97, http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

⁵ Mulin Nu'man and Program, “Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Alquran,” *Jurnal Pendidikan Matematika 4*, no. 2 (2019).

mengamalkan ilmu yang telah didapatkan dengan memberikan manfaat kebaikan orang lain.

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Menengah, Menengah Pertama, Menengah Atas sampai jenjang Perguruan Tinggi.⁶ 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.⁷

Setiap peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda dan cara belajarnya sendiri. Mereka memiliki karakter masing-masing yang terbentuk dari proses pembelajaran yang dilaluinya. Maka dari itu pendidik harus mengetahui karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, mengenal karakter-karakter peserta didik juga berkaitan dengan cara yang pendidik ambil untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai. Seorang pendidik harus dapat menguasai benar materi yang akan diajarkan juga media yang akan digunakan bahkan lingkungan sendiri juga termasuk sebagai sumber belajar yang harus dipelajari oleh seorang pendidik. Seorang siswa mempunyai beberapa kemampuan menyerap materi berbeda-beda oleh karena itu pendidik harus pandai dalam merancang media untuk membantu siswa agar mudah memahami pelajaran. Keterampilan untuk merancang media pembelajaran adalah hal yang pokok yang harus dikuasai, sehingga pelajaran yang akan diajarkan bisa dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik.

⁶ Desintya fryda Lucyani, "Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Geogebra pada Siswa SMA Negeri 1 Bogor," *Journal Information* 10, no. 3 (2021).

⁷ Anjas Sari and Kowiyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mater Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Matematika Dasar* 1, no.1 (2020)

Kesulitan atau kendala belajar yang dialami siswa dapat disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa, misalnya kesehatan, bakat minat, motivasi, intelegensi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa misalnya dari lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat. Adapun kesulitan yang dialami siswa dalam belajar matematika adalah persepsi (perhitungan matematika), intervensi dan ektrafolasi pelaksanaan proses belajar mengajar akan sangat menentukan sejauh mana keberhasilan yang harus dicapai oleh suatu mata pelajaran matematika.⁸ Sebagai solusi dari permasalahan yang sering terjadi, maka perlu dilakukan suatu perubahan pembelajaran yang mampu mengarahkan dan mengembangkan sikap belajar berkualitas tinggi.

Menurut Purwanti, dalam memilih metode pembelajaran tentunya membutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mengubah persepsi siswa terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat menyampaikan pembelajaran bisa lebih jelas dan mudah dipahami sekaligus dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Minimnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa susah dalam mendapatkan atau menguasai modul/materi pelajaran yang disampaikan yang khususnya dalam menyerap pelajaran matematika. Dalam hal ini, guru memegang peran yang sangat penting dan mendasar dalam membimbing dan mendidik siswa dalam proses pembelajaran.⁹ Salah satunya menggunakan teknologi yaitu *Canva* sebagai media atau alat bantu belajar.

⁸ Cyntia Maisari and Hendro Pranoto, "Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Monera," *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 4, no. 2 (2021).

⁹ Leli Nurhayati Awaliah, "Efektifitas Penggunaan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan* 2, no.1 (2022).

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Aplikasi *Canva* ini memiliki tools atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh pengguna pemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak template yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, pendidik dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, *Canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan *Canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik.¹⁰

Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Canva* pendidik dapat merancang video pembelajaran yang menarik yang bisa membantu siswa berfikir inovatif selama proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi bermacam permasalahan khususnya dalam bidang studi matematika yang selama ini masih dianggap susah bagi siswa tertentu serta menciptakan motivasi belajar siswa.¹¹ Tujuan dari pembuatan media pembelajaran aplikasi *Canva* ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, agar tidak membosankan, monoton dan tentunya menciptakan pembelajaran yang menarik agar lebih memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi Peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.

Peluang merupakan salah satu cabang ilmu matematika yang membahas pola-pola tertentu suatu kejadian sehingga untuk memahaminya diperlukan penalaran dan

¹⁰ Faiza Tanjung, "Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 2020.

¹¹ Asminar Siregar, Masganti Sitorus, and Reflina, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2021): 286–89, <https://yana.web.id/index.php/relevan>.

pemahaman konsep dasar yang kuat dan benar sebagai dasar pemecahan permasalahan yang dihadapi.¹² Salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang dipelajari siswa pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah materi peluang teoritik dan peluang empirik. Materi ini perlu dikuasai oleh siswa SMP karena terdapat materi lanjutan mengenai peluang yang akan dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).¹³

Mengajarkan materi peluang bukanlah permasalahan mudah bagi seorang guru matematika. Permasalahan yang sering muncul adalah kurangnya dukungan dari buku teks dan dokumen kurikulum yang disiapkan sekolah dan dianggap belum cukup membantu dalam pengaplikasian konsep peluang.¹⁴ Kondisi yang sering terjadi dilapangan adalah masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal tentang peluang. Hal itu mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi peluang.

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Canva* telah dilakukan sebelumnya. Nini Dewi Eka Awawin Jamik dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Bantuan *Canva* Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nini Dewi Awawin Jamik dengan penelitian yang saya lakukan adalah produk yang dikembangkan atau

¹² Bhakti Setya Budi and Abd Qohar, “Pengembangan Media Putaran Peluang Pada Materi Peluang Kelas VIII,” *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2021): 505, <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.639>.

¹³ Fitria Angela and Kartini Kartini, “Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Peluang Empirik Dan Teoretik Pada Siswa Kelas Viii Smp Di Kabupaten Siak,” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 10, no. 1 (2021): 15, <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i1.7692>.

¹⁴ Liana Septy et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas Viii,” *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (2019): 16–26.

yang dihasilkan dalam penelitiannya berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan program latex bantuan *Canva*.¹⁵ Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk video animasi dengan bantuan *Canva*.

Sedangkan dalam penelitian saya berdasarkan wawancara dengan salah satu guru Matematika di SMP Negeri 4 Enrekang, bahwa di sekolah tersebut belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu dengan metode diskusi dan ceramah. Pemanfaatan media dalam pembelajaran juga minim dilakukan sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Agar media yang dikembangkan memenuhi standar maka dilakukan uji validasi, praktikalitas dan efektivitas. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran menggunakan *Canva* agar pembelajaran lebih menyenangkan.

Pada situasi saat ini di mana SMP Negeri 4 Enrekang telah menyelenggarakan full day school tentunya para guru dituntut memiliki beragam kreativitas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dimengerti oleh para siswanya. Siswa-siswi SMP Negeri 4 Enrekang saat ini tentu masih sangat membutuhkan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Saat ini permasalahan yang sering timbul yaitu cara membuat materi pembelajaran agar menarik dan dapat diterima dengan mudah oleh para siswanya. Agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik maka dibutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan aplikasi *Canva*.

¹⁵ Editora Guanabara et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Aplikasi Canva," n.d.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini semoga terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada sebelumnya. Melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini diharapkan juga agar guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, jenuh dan tidak monoton agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan *Canva* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran bantuan *Canva* pada materi peluang?
2. Bagaimana tingkat validasi media pembelajaran bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas media pembelajaran bantuan *Canva* oleh guru dan siswa pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang?
4. Bagaimana tingkat efektifitas media pembelajaran bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil desain media pembelajaran matematika dengan bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.
2. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran matematika dengan bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.
3. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.
4. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.

D. Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan tujuan dikemukakan di atas penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak yaitu :

1. Bagi Pendidik

Sebagai alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran bantuan *Canva* peserta pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi . Selain itu, pendidik dapat lebih kreatif dalam membuat media yang lebih bervariasi dan tepat untuk proses pembelajaran matematika.

2. Bagi peserta didik

Agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi peneliti

Untuk dapat menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan dengan bantuan *Canva* dan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media guna meminimalisasi kejenuhan peserta didik saat pembelajaran.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Tinjauan hasil penelitian terdahulu dapat digunakan sebagai pendukung terhadap penelitian yang akan dilakukan. Di satu sisi merupakan bahan perbandingan terhadap penelitian yang ada, baik mengenai kelebihan dan kekurangan penelitian sebelumnya serta untuk menguatkan argumen. Sehingga dalam hal ini peneliti mengambil penelitian yang berkaitan dengan judul yang diangkat.

Nini Dewi Eka Wawawin Jamik dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan *Canva* Pada Materi Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Pada penelitian ini bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan program latex berbantuan *Canva* dalam bentuk pdf yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh peserta didik dan dinyatakan efektif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dinyatakan dengan kualitas baik, mendapat perlakuan yaitu uji coba kembali dan mendapat nilai dengan presentase 78,4%. Sehingga lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan program latex berbantuan *Canva* dalam bentuk pdf pada materi peluang sudah memenuhi tiga kriteria penilaian, yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.¹⁶

Ani Rohma dan Ummu Sholihah, Pada tahun 2021 dengan judul penelitian pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* materi bangun ruang

¹⁶ Guanabara et al "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Aplikasi *Canva*"Jurnal Cendikia Matematika 1 no 1 (2022).

limas. Hasil uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil presentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *Canva* materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, sehingga layak digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh atau daring bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs.¹⁷

Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, Asep Amam, dan Sri Solihah. Pada tahun 2022 dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Canva* berbasis makanan khas daerah Ciamis. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran berbasis makanan khas Ciamis didesain dengan bantuan aplikasi *Canva*. Analisis data hasil penelitian diperoleh hasil pencapaian pada aspek media 81%, dan aspek materi 82,5%. Rata-rata penilaian kelayakan yaitu 81,75% dan termasuk dalam kategori sangat layak artinya produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan layak digunakan.¹⁸

¹⁷ Ani Rohma and Ummu Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021): 292–306, <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.

¹⁸ Sri Solihah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis," *Jurnal Pendidikan* 6, no 2 (2020)

Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman Pada tahun 2021 dengan judul pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan guru memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi siswa diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tes menunjukkan bahwa secara keseluruhan rata-rata peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu 0,56%, dengan kategori “Sedang”. Dapat disimpulkan bahwa produk video animasi berbasis aplikasi *Canva* ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁹

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan <i>Canva</i> Pada Materi Peluang	Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki kesamaan terhadap materi dan kelas	Pengembangan pada peneliti terdahulu menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sedangkan dalam penelitian

¹⁹ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

			ini menggunakan media pembelajaran video animasi bantuan <i>Canva</i> .
2.	Penelitian Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Materi Bangun Ruang Limas.	Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki kesamaan terhadap penggunaan dan model <i>Canva</i> yang digunakan yaitu ADDIE.	pengembangan pada penelitian terdahulu adalah mengambil materi Bangun Ruang Limas. sedangkan dalam penelitian ini menggunakan materi Peluang
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis.	Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki kesamaan terhadap penggunaan dan model <i>Canva</i> yang digunakan yaitu ADDIE.	pengembangan pada penelitian terdahulu adalah siswa kelas X sedangkan dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas VII serta materi yang

			berbeda.
4.	Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.	Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki kesamaan terhadap penggunaan dan model <i>Canva</i> yang digunakan yaitu ADDIE.	pengembangan pada penelitian terdahulu adalah siswa kelas IV sedangkan dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas VII serta materi yang berbeda.

Tabel 2.1 Relevan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Tertulis

B. Tinjauan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, fikiran, pengetahuan dan sebagainya). Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Dan secara istilah, pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.²⁰

Sedangkan, kata media sebagai bentuk jamak dari kata medium yang berarti “perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau

²⁰ Sugiyono, “Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D”, (Bandung: Alfabeta, 2019), 407 1,” *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, no. 2015 (2019): 130, <http://repository.unpas.ac.id/35637/1/babII.doc>.

pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²¹

pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran merupakan suatu proses membelajarkan peserta didik agar dapat mempelajari sesuatu yang relevan dan bermakna bagi diri mereka, disamping itu juga untuk mengembangkan pengalaman belajar dimana peserta didik dapat secara aktif menciptakan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh.²² Dan kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien.

²¹ Hamid Reza Saeidnia et al., “Development of a Mobile App for Self-Care Against COVID-19 Using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) Model: Methodological Study,” *JMIR Formative Research* 6, no. 9 (2022).

²² H. M. Afifah and Sopiany, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar” *Jurnal Pendidikan Matematika* 87, no. 1,2 (2017).

Jadi pengertian pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang dipakai dalam mengembangkan sebuah produk dengan memberikan stimulus kepada siswa dalam proses pembelajaran.

2. *Research and Development (R&D)*

Secara umum, pengembangan dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi secara perlahan dan bertahap. Pertumbuhan adalah proses berkelanjutan menuju kesempurnaan, tetapi perubahan adalah keberadaan yang berbeda dari sebelumnya. Karena topik pembahasan di sini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan dapat sepenuhnya dialihkan melalui tahapan atau proses tertentu. Hal ini membutuhkan perencanaan dan evaluasi yang matang dalam setiap program yang dilaksanakan.²³

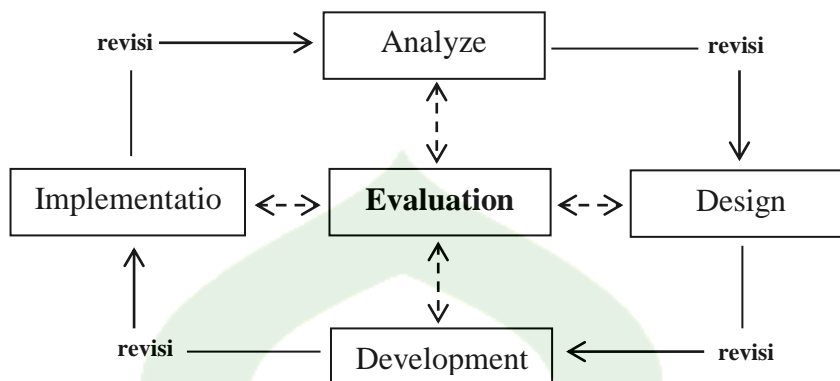
Research and Development dalam bahasa Inggris adalah jenis penelitian yang dapat digunakan menghasilkan produk yang berkualitas, dan tidak hanya mempengaruhi produk yang sudah ada, tetapi juga teknologi baru yang memungkinkan hal tersebut, dapat juga membuat produk baru (belum pernah sebelumnya).²⁴ Oleh karena itu penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang hasil akhirnya menghasilkan produk yang bermanfaat bagi pengguna. Produk yang dapat diciptakan melalui penelitian dan pengembangan antara lain materi pelatihan guru, materi pendidikan, perangkat tujuan perilaku, materi media dan sistem manajemen.²⁵

²³ Rezky Amalia, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP/MTs," *Skripsi*, 2017, http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8005/1/REZKY_AMALIA.pdf.

²⁴ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

²⁵ Widy Warni Sianturi, "Makalah Metode Penelitian Deskriptif," 28/Desember, 2019, https://www.academia.edu/36875355/MAKALAH_METODE_PENELITIAN_DESKRIPTIF.

a. Model Pengembangan ADDIE



Tabel 2.2 Konsep Pengembangan Model ADDIE

Model pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya meningkatkan keaktifan pembelajaran dari model sebelumnya, melalui penambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas dan interaktifnya.²⁶ Langkah-langkah pengembangan model ADDIE pada produk, dipercaya lebih rasional dan lengkap dari pada model pengembangan lainnya. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 yang awalnya bertujuan untuk merancang system pembelajaran.²⁷

ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development Implementation and Evaluation. Menurut langkah-langkah pengembangan produk,

²⁶ Hamid Reza Saeidnia et al., "Development of a Mobile App for Self-Care Against COVID-19 Using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) Model: Methodological Study," *JMIR Formative Research* 6, no. 9 (2022): 1–14, <https://doi.org/10.2196/39718>.

²⁷ H. M. Afifah, I., & Sopiany, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar" 87, no. 1,2 (2019): 149–200.

model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada model 4D (Define, Design, Development, and Disseminate). Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Tahap- tahap model pengembangan ADDIE sebagai berikut:²⁸

1) Analisis

Tahap ini meliputi beberapa kegiatan yaitu analisis materi, analisis aspek-aspek untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, analisis situasi, dan analisis karakteristik siswa.

2) Desain

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk.

3) Development

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru.

4) Implementation

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

²⁸ Springer-verlag Berlin Heidelberg Gmbh, "Tahap-Tahap Pengembangan Dengan Model ADDIE," *Tahap- Tahap Model Pengembangan ADDIE*, 2018, 1–23.

5) Evaluasi

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

3. Media Pembelajaran Matematika

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut Lyle E. Bourne, JR., Bruce R. Ekstrand menyatakan bahwa “Learning as a relatively permanent change in behaviour traceable to experience and practice”. (Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan). Sedangkan menurut Gagne (1984), belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Menurut teori konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari.²⁹

Bersumber dari Sari dan Saputro, menyimpulkan siswa beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang rumit, sehingga diperlukan media pembelajaran sebagai sarana penunjang.³⁰ media pembelajaran matematika adalah sebuah alat bantu, alat peraga, wahana dan sumber belajar yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar matematika dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran dikatakan menarik jika siswa mampu memahami suatu materi dengan mudah. Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan,

²⁹ Aswar, A Deskripsi Teori, and Efektivitas Pembelajaran, “2 1 12,” 1994, 12–39.

³⁰ Fabiana Meijon Fadul, “Manajemen Pembelajaran Pada Kelas,” 2019, 22–32.

media audio mengandalkan indera pendengaran, media audio visual merupakan penggabungan dari indera penglihatan dan pendengaran, serta media multimedia adalah media yang melibatkan lebih dari satu media yang terintegrasi secara bersamaan.

Mengembangkan media pembelajaran berbasis visual seperti *Canva* dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk menarik minat belajar siswa. Media *Canva* digunakan karena mempunyai dasar sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak kaku, sehingga hal itu diharapkan dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan.

4. *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain yang bersifat online. Aplikasi *Canva* ini memiliki tools atau alat desain yang mudah dipahami baik oleh pengguna pemula sekalipun, karena di dalamnya sudah tersedia banyak template yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, pendidik dapat lebih mudah dan cepat dalam pembuatan bahan pembelajaran yang menarik. Selain itu, *Canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran, karena dengan media menggunakan *Canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza).³¹

Canva mempunyai fitur yang lengkap untuk mendesain, seperti fitur untuk membuat desain poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi. *Canva*

³¹ Awaliah, "pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada materi bilangan" jurnal pendidikan matematika 2022"

memiliki fitur-fitur teks dan animasi. Salah satu kelebihan dari *Canva* adalah kemudahan membuat desain dengan template, gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal, sehingga dengan kemudahan ini dapat menarik orang untuk menggunakannya (Rahmasari & Yogananti).³² Kemudian diperkuat hasil penelitian (Irkhamni et al.) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dengan *Canva* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal itu karena pada aplikasi *Canva* dilengkapi template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika yang menarik pula. Dengan media pembelajaran matematika yang menarik, maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran matematika.³³

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa aplikasi *Canva* adalah sebuah aplikasi masa kini yang memiliki kelebihan berupa aplikasi yang modern, handal dan mudah digunakan, karena dapat digunakan pada telepon seluler yang berbasis android dan iOS. Fitur-fiturnya dapat membantu dalam proses pembelajaran dan banyak digunakan oleh beberapa universitas di dunia. Adapun langkah-langkah menggunakan *Canva* yaitu sebagai berikut:³⁴

a. Masuk di *Canva* Web atau Mendownload Aplikasi *Canva*

Jika ingin mendapatkan aplikasi *canva*, cara pertama adalah masuk di *Canva* Web lewat *Google* atau mendownload aplikasi *Canva* melalui *Play Store*.

³² Yani Supriani, Giyanti Giyanti, and Zuyyin Syafana, "Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa," JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) 8, no. 1 (2023): 167, <https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14779>.

³³ Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa."

³⁴ Maulana Adieb, "Langkah-Langkah Menggunakan Canva," *glinst*, n.d., <https://glinst.com/id/lowongan/cara-menggunakan-canva/#.ZCgnt3ZBzIU>.

b. Membuat akun *Canva*

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran *Google*, *Facebook*, ataupun lanjut dengan *Email*.

c. Membuat desain melalui *Canva*

Setelah sudah membuat akun di *Canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *Canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, photo, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi *Canva*, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

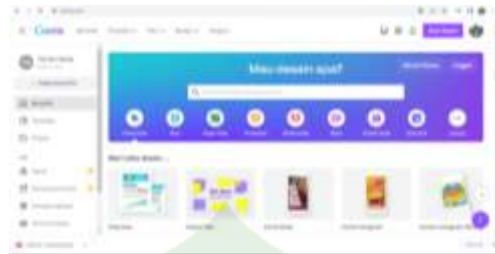
d. Menyimpulkan hasil desain dari *Canva*

Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir adalah menyimpan desain yang sudah anda buat. Cara menyimpannya ialah klik tanda panah kbawah yang berada di pojok kanan atas, setelah dklik, desain anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file anda.³⁵ Adapun tampilan dari *Canva* yaitu sebagai berikut:

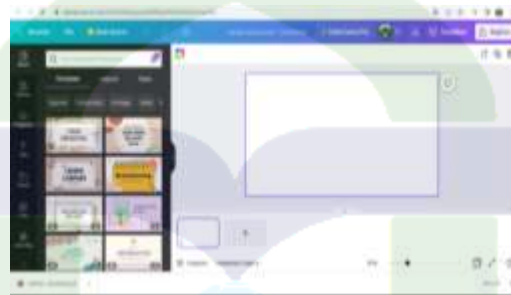


Gambar 2.1 Tampilan Dari *Canva*

³⁵ Rizqi Amaliyyah, Pengembangann media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear satu variabel (SPLSV) dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama swasta Ira Medan Jurnal Universitas Negeri Medan 63, no. 1 (2019).



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Pertama dan Desain



Gambar 2.3 Tampilan Masuk ke Templat dan Mengedit Video Dalam *Canva*



Gambar 2.4 Tampilan Menyimpan Hasil Video *Canva*

5. Materi Peluang

Teori peluang adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari ketidakpastian. Ilmu ini awalnya dikembangkan dari permainan spekulasi, seperti permainan kartu remi dan pelemparan dadu. Pada awalnya, teori peluang diaplikasikan untuk menentukan kemungkinan memenangkan suatu permainan judi. Setelah berkembang, teori ini diperlukan dalam penyelesaian masalah dalam berbagai bidang seperti meteorology,

asuransi dan industry. Sebagai contoh, dalam proses pengeringan kue, kejadian cacat adalah kue pecah atau hancur. Kemungkinan kejadian cacat dalam periode produksi dapat dijelaskan dengan teori peluang. Bahkan teori peluang mendasari kebanyakan metode-metode statistik, yaitu suatu bidang matematika yang aplikasinya hamper meliputi setiap area kehidupan modern. Hitung peluang mula-mula dikenal pada abad ke-17 yang bermula dari permainan sebuah dadu yang dilempar. Peluang (kemungkinan, probability) dari permukaan dadu yang tampak ketika dilempar, diamati dan dihitung, perhitungan sejenis ini berkembang cukup pesat menjadi teori peluang yang banyak pemakaiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peluang merupakan bagian matematika yang membahas pengukuran tingkat keyakinan orang akan muncul atau tidak munculnya suatu kejadian atau peristiwa. Oleh karena itu, untuk mendiskusikan dimulai dengan suatu pengamatan tersebut dinamakan suatu percobaan. Hasil dari suatu percobaan dinamakan hasil (outcomes) atau titik sampel. Peluang disebut juga probabilitas yang berarti ilmu kemungkinan.³⁶

a. Peluang

Peluang atau dikenal sebagai probabilitas adalah cara untuk mengungkapkan pengetahuan atau kepercayaan bahwa suatu kejadian akan berlaku atau telah terjadi. Konsep peluang matematika telah dirumuskan dengan lebih ketat dalam matematika, dan kemudian digunakan secara lebih luas tidak hanya dalam matematika atau statistika, tetapi juga keuangan, sains dan filsafat.

Peluang dapat diartikan sebagai sebuah cara yang dilakukan untuk mengetahui kemungkinan terjadi sebuah peristiwa. Dalam setiap permasalahan yang ada. Dalam setiap permasalahan ada ketidak pastian yang disebabkan suatu tindakan yang yang

³⁶ David Saxton et al., "Analysing Mathematical Reasoning Abilities of Neural Models," *7th International Conference on Learning Representations, ICLR 2019*, 2019.

kadang-kadang berakibat lain. Contohnya yaitu sebuah mata uang logam yang dilempar keatas akibatnya dapat muncul sisi gambar (G) atau sisi angka (A), maka sisi yang akan muncul tidak dapat dikatakan secara pasti.³⁷

b. Peluang Suatu Kejadian

Peluang suatu kejadian adalah perbandingan banyaknya kejadian (titik sampel) dengan banyaknya ruang sampel.

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)}$$

$p(A)$ = nilai peluang kejadian A

$n(A)$ = banyaknya kejadian A

$n(S)$ = banyaknya ruang sampel

Nilai peluang berada diantara 0 dan 1 atau $0 \leq p(A) \leq 1$

c. Peluang Empirik

Peluang empirik adalah perbandingan banyak suatu kejadian yang muncul terhadap banyak percobaan yang dilakukan. Peluang Empirik disebut juga frekuensi relatif.³⁸

Rumus:

$$\text{Peluang Empirik} = \frac{\text{banyak kemunculan kejadian}}{\text{banyak percobaan yang dilakukan}}$$

³⁷ khanza Aulia, "Materi Peluang Matematika, Rumus Peluang Kelas 8 Dan Contoh Soal," Jurnal Juragan Les, 2022.

³⁸ Abdur Rahman As'ari et al., *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*, PT. Bandung 2020.

Contoh:

- 1) Dari pelemparan dadu sebanyak 20 kali. Diperoleh munculnya dadu angka sebanyak 5 kali. Peluang empirik munculnya dadu angka 1 adalah



Gambar 2.5 Mata Dadu

Jawab:

Banyak kemunculan angka dadu 1 = 5

Banyaknya percobaan = 20

$$\begin{aligned} \text{Peluang Empirik} &= \frac{\text{banyak kemunculan kejadian}}{\text{banyak percobaan yang dilakukan}} \\ &= \frac{5}{20} = \frac{1}{4} \end{aligned}$$

- 2) Misalnya dari percobaan melambungkan sebuah koin sebanyak 5 kali, didapatkan hasil muncul angka 3 kali dan gambar 2 kali. Dari kegiatan melambungkan koin, diperoleh peluang empirik munculnya angka sebagai berikut:



Gambar 2.6 Uang Koin

Jawab:

Kemunculan angka = 3

Kemunculan gambar = 2

Banyak lemparan koin = 5

$$\text{peluang empirik (angka)} = \frac{\text{banyak kemunculan angka}}{\text{banyak lemparan koin}} = \frac{3}{5}$$

$$\text{peluang empirik (gambar)} = \frac{\text{banyak kemunculan gambar}}{\text{banyak pelemparan koin}} = \frac{2}{5}$$

d. Peluang Teoretik

Peluang teoretik adalah perbandingan banyak kejadian yang muncul terhadap banyak anggota ruang sampel $n(S)$. Peluang teoretik memiliki rumus sebagai berikut:

$$\text{peluang (A)} = \frac{\text{banyak kemungkinan muncul kejadian (A)}}{\text{banyak anggota ruang sampel } n(S)}$$

Contoh:

- 1) Sebuah dadu dilambungkan sekali. Peluang dadu munculnya pada mata dadu "3" adalah?

Jawab:



Gambar 2.7 Pelemparan Dadu

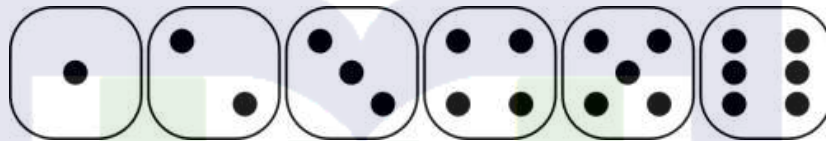
Banyak kejadian = 1

Banyak kemungkinan = 6

$$P = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{1}{6}$$

- 2) Tentukan banyak titik sampel dari ruang sampel eksperimen
- 2 dadu
 - 1 koin 1 dadu
 - 2 koin 1 dadu

Jawab:



Gambar 2.8 Mata Dadu

- $n(s) = 36$
- $n(s) = 12$
- $n(s) = 24$

e. Hubungan Peluang Empirik dan Peluang Teoretik

Frekuensi harapan suatu kejadian adalah harapan banyaknya muncul suatu kejadian dari sejumlah percobaan yang dilakukan (n)

Rumus:

$$F_h = P(K) \times n$$

Contoh:

Dari 900 kali percobaan lempar undi dua dadu Bersama-sama. Tentukan harapan muncul mata dadu berjumlah 5!

Diketahui:

$$n(S) = 6 \times 6 = 36$$

$$n(A) = \text{Mata dadu berjumlah 5}$$

$$n = 900 \text{ kali}$$

Maka $n(A) = \{(1 + 4), (2 + 3), (4 + 1), (3 + 2)\} = 4$

$$P(A) = \frac{n(A)}{n(S)} = \frac{4}{36}$$

Selanjutnya mencari frekuensi harapannya:

$$F_h = P(A) \times n$$

$$F_h = \frac{4}{36} \times 900 = \frac{3600}{36} = 100$$

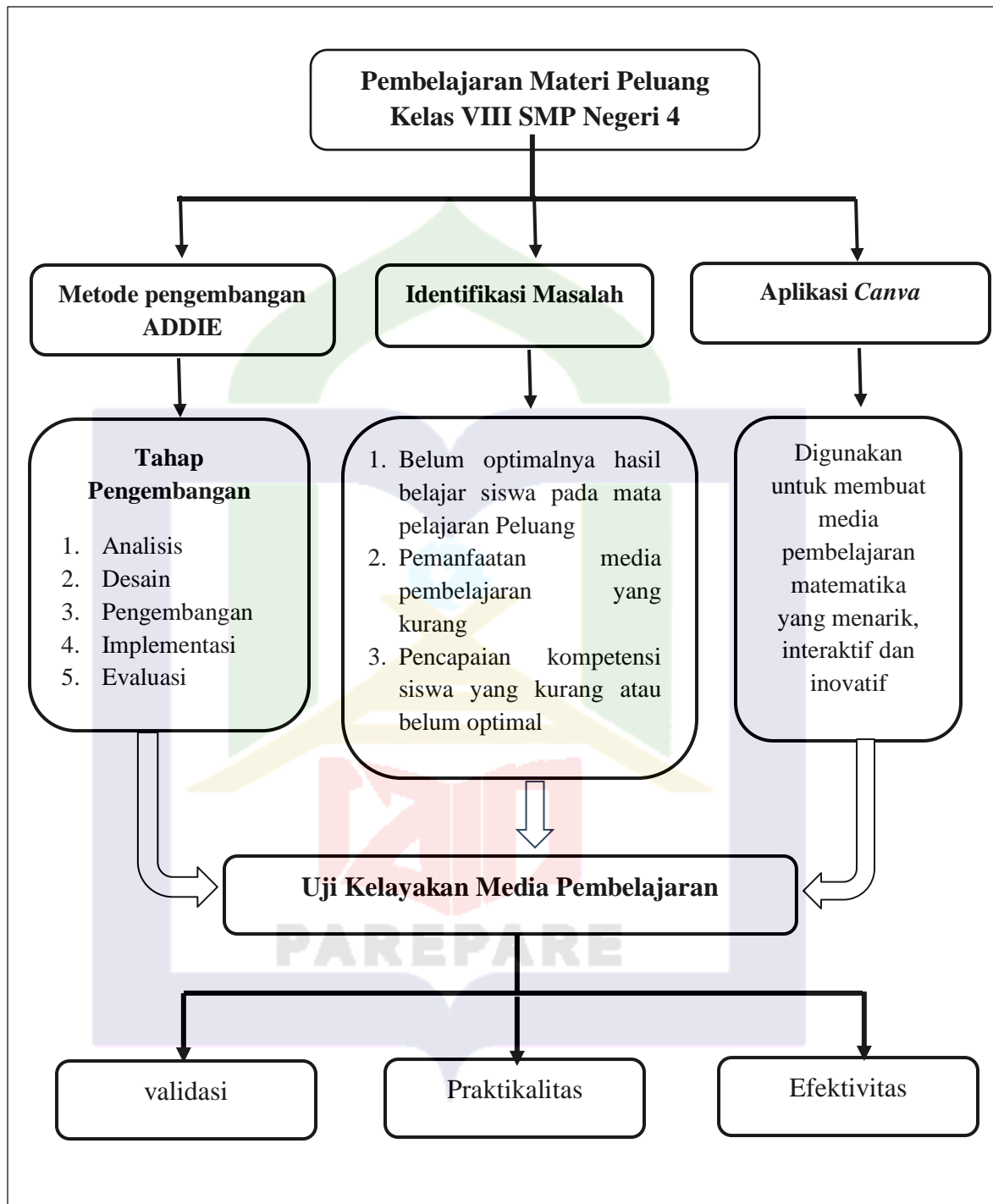
Maka, frekuensi harapan muncul mata dadu berjumlah 5 adalah 100

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir merupakan sebuah gambaran tentang pola hubungan antara konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka piker tersebut memudahkan alur penelitian dalam melakukan penelitian.³⁹

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk membahas dan menemukan permasalahan secara sistematis dengan harapan bahwa kajian ini dapat memenuhi syarat suatu karya ilmiah. Pada kerangka berpikir ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan dimana kerangka berpikir ini disusun berdasarkan tinjauan teori dan hasil penelitian terdahulu. Berdasarkan pembahasan diatas penulis dapat merumuskan kerangka pikir sebagai berikut:

³⁹ Ningrum Ningrum, "Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2019/2020," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 5, no. 2 (2019).



Tabel 2.3 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode research and development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran bantuan canva yang dapat digunakan pada laptop dan *Smart Phone*. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi peluang, contoh soal dan quis. Dengan menggunakan metode R&D dalam penelitian ini, produk dapat dianalisis untuk mendapatkan data tentang kebutuhan konsumen dan kinerja produk berfungsi dengan baik serta bermanfaat bagi pengguna.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan William Lee. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis web atau software, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (analysis), 2) perancangan (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), 5) evaluasi (evaluation).⁴⁰

⁴⁰ Sianturi, "Analisis Pengembangan Media dengan Menggunakan Model ADDIE". Jurnal Dedaktif 1, no. 1 2021

B. Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning ini diadaptasi dari model pengembangan ADDIE menurut William Lee (2004).⁴¹

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini yang dilakukan di SMP Negeri 4 Enrekang meliputi kegiatan: a) melakukan analisis kurikulum yang gunakan SMP Negeri 4 Enrekang, b) melakukan analisis materi peluang pada kelas VIII, c) melakukan analisis kebutuhan siswa kelas VIII, d) melakukan analisis setiap karakter siswa kelas VIII. Semua tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan di sekolah tersebut, serta untuk memberikan masukan kepada peneliti agar bisa mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan di SMP Negeri 4 Enrekang.

2. Perancangan (*Design*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menyusun *flowchart* dan *storyboard* produk. *Flowchart* adalah diagram atau petunjuk alur yang digunakan sebagai ilustrasi tahapan kerja media sedangkan *storyboard* merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat sehingga dapat memberikan gambaran media yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan sebagai *visual script* yang akan dijadikan *outline* sebuah produk. Kegiatan pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan instrumen yang diperlukan.

⁴¹ Adamantia G. Spatioti, Ioannis Kazanidis, and Jenny Pange, "A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education," *Information (Switzerland)* 13, no. 9 (2022).

3. Pengembangan (Development)

Tahap ini peneliti akan membuat produk yaitu media pembelajaran matematika bantuan *Canva*. Tahapan yang dilakukan peneliti yaitu 1) melakukan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Canva*. pembuatan media ini dilihat dari segi desain, segi navigasi menu atau letak tombol, segi meteri dan segi Bahasa yang digunakan. 2) Kemudian media yang telah dikembangkan oleh peneliti akan divalidasi oleh tiga validasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. 3) Setelah itu memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, ahli Bahasa, dan guru sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

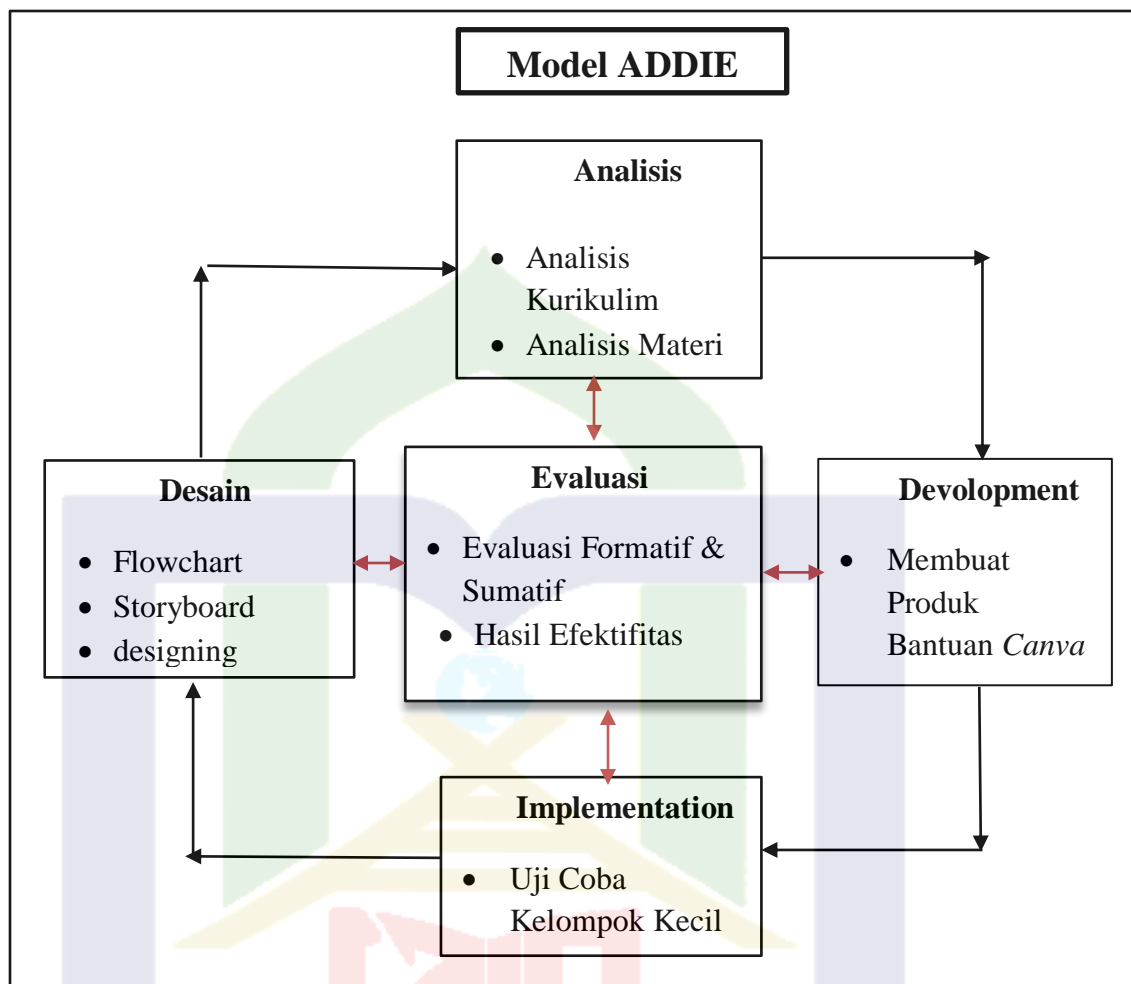
4. Implementasi (Implementation)

Tahap ini peneliti mempersiapkan tempat penggunaan produk, orang yang terlibat dan prosedur penggunaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba produk pada kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini adalah tahap terakhir yaitu menilai kualitas produk dan mengukur kompetensi siswa dan melakukan evaluasi kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran oleh peneliti untuk mengetahui kualitas produk medi yang dikembangkan. Tahap evaluasi ini dilakukan dengan uji efektivitas yang bertujuan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan peneliti.

Prosedur pengembangan model ADDIE dapat dilihat pada Gambar Tahap - tahap Penelitian Model ADDIE sebagai berikut:



Tabel 3.1 Model ADDIE.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 4 Enrekang yang berlokasi di Desa Temban, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang. Adapun dipilihnya lokasi

penelitian ini adalah karena menurut wawancara salah satu guru Matematika SMP Negeri 4 Enrekang masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi maupun berbasis *Software* pada proses pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan waktu sekitar 3 minggu.

E. Jenis Data

Sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan ini, data yang dikumpulkan terdiri dari dua macam yaitu;

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka.⁴² Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari observasi, masukan dan saran dari dosen pembimbing, ahli media, ahli materi, ahli bahasa sebagai tambahan perbaikan revisi media pembelajaran. Selain itu data kualitatif penelitian ini dilihat dari data kualitas guru dan analisis kebutuhan guru.

2. Data Kuantitatif

Data yang berupa bilangan atau angka yang dapat berubah-ubah nilainya dan variatif hasil penelitian media pembelajaran yang dikembangkan.⁴³ Data kuantitatif dalam penelitian ini berdasarkan dari hasil penilaian instrumen kevalidan, praktikalitas dan keefektivitas yang di peroleh dari angket dan soal tes yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, ahli bahasa, siswa dan guru SMP Negeri 4 Enrekang.

⁴² Sudheer Deshpande, "Jenis Data Kualitatif Dan Kuantitatif," *Journal of the American Chemical Society* 123, no. 10 (2019).

⁴³ Editor Guanabara et al., "Implementasi Pembelajaran Matematika Pada Materi Geometri," *Jurnal Matematika* 28, no 123 (2022).

F. Instrumen Penelitian

1. Instrument Kevalidan

Menurut Azwar validitasi berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.⁴⁴

Intrumen ini berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media dan ahli bahasa, digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan dari bahan ajar, yaitu lembar validasi bahan ajar berisi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, penilaian bahasa dan penilaian untuk media. Instrumen validasi media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh Cut Marlina⁴⁵ sedangkan instrument validasi materi mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh Ani Rohma & Ummu Sholihah⁴⁶ dan pada instrumen bahasa yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada instrument yang dikembangkan Intan Risma Yanti⁴⁷. Dibawah ini adalah kisi-kisi instrumen penilain validasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument untuk ahli media

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan	Pemilihan Warna Background	1
		Kesesuaian warna tulisan dengan warna background	2

⁴⁴Fanny, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Geogebra". Jurnal Teknologi Pendidikan 2013.

⁴⁵ Unidad Metodología et al., "Praktikalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash" Jurnal Pendidikan Matematika 87, no. 1,2 (2019).

⁴⁶ Rohma and Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas". Jurnal Al Jabar 3, no. 1 (2020)

⁴⁷ Intan Risma Yanti, "Pengembangan Bahan Ajar E-BK Berbasis Flip Book Pada Kompetensi Dasar Memahami Penyimpanan Dan Penggudangan Di Kelas XI SMK PPN Lembang," *Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*, 2019.

		Kejelasan dan warna teks	3
		Kejelasan gambar	4
		Ukuran teks dapat dibaca	5
		Gambar pada video <i>Canva</i> sudah diletakkan dengan tepat sehingga dapat mendukung penyajian materi	6
		Penampilan media canva dapat menarik perhatian siswa	7
		Bahasa mudah dipahami peserta didik	8
2.	Ketertarikan media	Media mudah digunakan	9
		Kejelasan dan warna teks pada media	
		Durasi yang sesuai sehingga tidak mudah bosan	10
		Media mudah berpinda slide	11

Tabel 3.3 kisi-kisi instrument untuk ahli materi

No	Aspek	Indicator	No. Butir
1.	Kualitas materi pembelajaran	Kesesuaian KI & KD	1
		Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	2
		Kejelasan contoh dan soal latihan	3
		Kemudahan memahami contoh soal	4
2.	Isi materi pembelajaran	Isi konsep jelas	5
		Kelengkapan materi	6
		Kejelasan materi	7
		Penyajian logis	8
		Kualitas materi	9
		Kecakupan materi	10

Tabel 3.4 kisi-kisi instrument untuk ahli bahasa

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	No. Butir
1	Lugas	Kebakuan istilah	1
		Keefektifan Bahasa	2
2	Komunikatif	Ketetapan kaidah Bahasa	3

		Kesesuaian dengan kaidah bahasa	4
3	Dialogis dan interaktif	Kemampuan mendorong berfikir	5
		Kemampuan memotivasi	6
4	Tingkat pemahaman media	Kesesuaian intelektual peserta didik	7
		Kesesuaian emosional peserta didik	8

2. Instrument Praktikalitas

Praktikalitas merupakan kemudahan produk yang dihasilkan pada saat digunakan. Praktikalitas dapat diujikan pada siswa dan guru. Hasil praktikalitas produk dari guru dan siswa menjadi variabel yang dinalisis dan diteliti. Hasil yang didapat kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian.⁴⁸

Instrument ini terdiri dari angket yang berisi praktikalitas siswa, guru dan keterlaksanaan belajar terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan menggunakan media pembelajaran bantuan canva. Instrument ini di isi oleh siswa dan guru setelah dilakukan uji coba lapangan pendahuluan. Instrumen praktikalitas media yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada instrumen yang dikembangkan oleh Gita Permata Puspita Hapsari & Zulherman⁴⁹ dan Komponen aspek keterlaksanaan penggunaan media mengacu pada penelitian Buhaerah & Andi Aras⁵⁰ dan Akbar

⁴⁸ Monica Fransisca, "Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan," *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2018).

⁴⁹ Hapsari and Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa ". *Jurnal Uneverse* 9, no. 3 (2021)

⁵⁰ Buhaerah et a., *Model Pembelajaran ABC Yang Terintegrasi 4CS*, *JMLI* 5, NO 1 (2019).

Husen⁵¹ yaitu sintak media, sistem sosial, prinsip reaksi dan sistem pendukung.

Dibawah ini adalah kisi-kisi instrumen penilain praktikalitas sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Akses	Kemudahan dalam memulai media	1
		Media mudah untuk digunakan di mana saja	2
2.	Daya Tarik	Tampilan bahan ajar menarik	3
		Tampilan gambar jelas	4
		Kemenarikan animasi	5
		Kejelasan warna teks	6
3.	Isi/materi	Kejelasan materi	7
		Kejelasan Bahasa	8
		Kejelasan pada huruf dan angka	9
		Ketertarikan pada media	10
4.	Pembelajaran	Materi mudah dipahami	11
		Materi manarik	12
		Belajar lebih seru	13
		Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari	14
		Kemudahan mengingat materi	15
5.	Penggunaan Media	Menu-menu yang ada di dalam media mudah di pahami	16
		Menu yang dipilih dapat menampilkan slide dengan cepat	17
		Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	18

⁵¹ Unidad Metodología et al., "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bontonompo," n.d.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Menggunakan Oleh Guru

No	Aspek	Indikator	Butir
1.	Akses	Media dapat diakses dimana saja	1
		Media dapat di akses ulang untuk mengulang pemahaman materi yang belum mengerti	2
		Media dapat dapat digunakan siswa dalam belajar mandiri	3
2.	Daya Tarik	Model desain menarik	4
		Media mudah digunakan	5
		Media mudah dirancang	6
		Media dapat meningkatkan minat belajar	7
3.	Isi/Materi	Gambar pendukung menarik kejelasan materi	8
		Bahasa dan font terbaca jelas	9
4.	Proses Pembelajaran	Materi pada media mudah dipahami	10
		Contoh sesuai dalam materi	11
		Media memudahkan guru dalam mengajar	12
		Penyajian materi memudahkan membantu menjawab soal	13
		Media membantu guru melihat keaktifan siswa belajar	14
5.	Penggunaan Media	Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media	15
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media	16
		Media dapat diperbaruhi oleh guru	17
		Media dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara berkelanjutan	18
		Media dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri	19
		Media dapat dikembangkan pada KI dan KD yang lainnya	20

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lebar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan
Media *Canva*

No	Aspek Observasi	Ya	Tidak
	Pendahuluan		
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan Salam dan membaca doa		
2	Guru mengecek kehadiran siswa		
3	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran		
4	Guru menjelaskan model pembelajaran dengan jelas dan runtut		
	Inti		
5	Mengkondisikan siswa untuk siap belajar		
6	Menjelaskan inti materi yang terdapat pada media		
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi melalui media		
8	Guru memberikan beberapa soal Latihan		
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai soal Latihan		
	Penutup		
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari		
11	Guru menayangkan video refleksi berupa senam otak		
12	Guru meminta siswa untuk mengulang pelajaran yang telah dipelajari di rumah		
13	Guru meminta ketua kelas memimpin doa dan mengakhiri pelajaran dengan salam		

3. Instrument Efektivitas

Instrumen pendukung keefektifan media pembelajaran meliputi : (1) tes hasil belajar mahasiswa, (2) angket keaktifan mahasiswa, dan (3) lembar observasi keterlaksanaan penggunaan media. Melalui instrumen peneliti memperoleh data yang

menunjukkan tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun uraian masing-masing instrumen keefektifan media sebagai berikut.

a. Tes Hasil Belajar

Istrumen ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk menentukan peneingkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran bantuan canva pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang. Untuk mendapatkan data hasil belajar siswa, peneliti menggunakan pretest dan posttest. Dari data hasil belajar akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran bantuan canva.

Table 3.8 Kisi-Kisi Soal Uji Coba

Indikator Soal	Penyelesaian
Peluang Empirik	
3.1 Diberikan pernyataan tentang uang logam, peserta didik dapat menentukan peluang empirik munculnya mata koin.	Pilihan Ganda
3.2 Diberikan pernyataan tentang sebuah dadu, peserta didik dapat menentukan berapa kali munculnya peluang empirik.	
3.3 Diberikan pertanyaan tentang pertandingan sepak bola yang dilaksanakan sebanyak 20 kali, peserta didik dapat menentukan berapa peluang tim akan menang.	
3.4 Diberikan pertanyaan tentang sebuah koin yang dilempar sebanyak 100 kali. Peserta didik dapat menentukan berapa peluang empirik kemunculan mata koin.	
3.5 Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu. Peserta didik dapat menentukan berapa peluang empirik dari percobaan	

pengelindian sebuah dadu	
Peluang Teoritik	
3.1 Diberikan pertanyaan tentang sebuah 2 dadu, peserta didik dapat menentukan peluang teoritik munculnya mata dadu kembar.	Pilihan Ganda
3.2 Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu dan koin logam, peserta didik dapat menentukan peluang teoritik muncul mata dadu dan koin.	
3.3 Diberikan pertanyaan tentang sebuah dua dadu. Peserta didik dapat menentukan peluang teoritik muncul mata dadu berjumlah 8.	
3.4 Diberikan pertanyaan tentang pengundian menggunakan sebuah dadu, peserta didik dapat menyelesaikan peluang teoritik muncul mata dadu ganjil dan bukan prima.	
3.5 Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu merah dan putih digelindingkan, peserta didik dapat menyelesaikan peluang teoritik jumlah mata dadu 7.	

b. Instrumen keaktifan Siswa

Instrumen keaktifan siswa dalam penelitian ini, diadaptasi dari kisi-kisi angket yang digunakan oleh Gaspar Naju Kaduwu & Wingyo Winako⁵² dan Ahmad Hariandi & Ayu Cahyani.⁵³ Kisi-kisi angket keaktifan mahasiswa dapat dilihat pada table dibawah ini:

⁵² Ahmad Hariandi and Ayu Cahyani, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar," *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018).

⁵³ Gaspar Naju Kaduwu Wali et al., "Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya," *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 2, no. 2 (2020).

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator	No. Butir
Antusias siswa		
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru	1
2.	Saya memerhatikan setiap slide dan animasi yang pada media	1
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan	1
Interaksi siswa dengan guru		
4.	Saya menanyakan hal-hal yang belum jelas kepada guru	1
5.	Saya menjawab pertanyaan dari guru	1
Kerjasama kelompok		
6.	Saya belajar berani mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama dalam melakukan diskusi kelompok	1
7.	Saya mencocokkan jawaban dengan teman satu kelompok	1
8.	Saya senang membantutema dalam kelompok	1
Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan		
9.	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban kepada teman lain	1
10.	Saya mengancungkan tangan untuk ikut menyimpulkan Pelajaran	1

c. Instrumen Respon Siswa

Respon mahasiswa adalah tanggapan dan reaksi mahasiswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data tentang respon mahasiswa dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan angket respon yang terdiri dari dua aspek yang diadaptasi dari penelitian Lijana dkk.⁵⁴ Kisi kisi angket respon mahasiswa terhadap media dapat dilihat pada table di bawah berikut.

⁵⁴ Lijana, "Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2018.

Tabel 3.10 Kisi-kisi Angket Respon Mahasiswa

No	Aspek		Indikator	No. Butir
1	Tanggapan	Format	Kejelasan visual (gambar dan tulisan)	1
		Relevansi	Kaitan materi dengan pengalaman siswa, kebermanfaatan materi, dan kecocokan dengan kebutuhan siswa	2,3,4
2	Reaksi	Ketertarikan	Rasa ingin tahu dan partisipasi siswa	5,6
		Kepuasan	Perasaan positif siswa terhadap pengalaman belajar mereka	7,8
		Percaya diri	Harapan positif siswa setelah menggunakan media	9,10

G. Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian ini akan dianalisis untuk mendapatkan informasi yang jelas tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Beberapa teknik analisis yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang digunakan sebagai hasil analisis dalam melakukan pengembangan media, masukan, tanggapan dan saran yang diberikan oleh pembimbing, ahli materi dan ahli media sebagai bahan perbaikan pada tahap revisi media pembelajaran. Dari masukan oleh validator, peneliti dapat mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk dilanjutkan pada tahap implementasi. Jika masih kurang maka akan dilakukan revisi pada media.

2. Analisis Data Kuantitatif

Sebelum media pembelajaran digunakan secara umum, terlebih dahulu dilakukan uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas untuk menilai tingkat kelayakan produk dengan menggunakan skala likert yang memiliki lima kriteria jawaban dari pertanyaan atau pernyataan yang bersifat positif. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Adapun langkah-langkah analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan media.

3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini menggunakan validasi untuk menguji kelayakan media apakah sudah layak dan sesuai digunakan untuk pembelajaran. Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau valid dari hasil penilaian oleh validator. Penilaian dari media ini yaitu tentang penyajian, isi materi, bahasa, kesesuaian dan kelengkapan materi serta kemenarikan media. Dalam penilaian media ini diberikan 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Analisis dilakukan dengan cara menghitung prosentase dari hasil validasi. Hasil validasi kemudian dihitung prosentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵⁵

$$P = \frac{\sum x}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kevalidan aspek

⁵⁵ Nansekh Naufal Karim and Gde Agus Yudha Prawira Adistana, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Presentation, Animation Tutorial Video Berbasis Virtual Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Di Smk Negeri 2 Surabaya," Jurnal UNESA, no. 20 (2019).

$\sum x$ = Jumlah Skor

S_{max} = Skor Maksimal

Setelah nilai persentase rata-rata kelayakan atau kevalidan diperoleh, maka selanjutnya menghitung persentase kelayakan dari semua validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

\bar{x} = Rata-rata validator

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan aspek

n = Jumlah Validator

Hasil perhitungan prosentase dapat diinterpretasikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli

Persentase	Bobot Skor	Kategori
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	5	Sangat Valid
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	4	Valid
$41\% < \bar{x} \leq 60\%$	3	Cukup Valid
$21\% < \bar{x} \leq 40\%$	2	Kurang Valid
$0\% < \bar{x} \leq 20\%$	1	Tidak Valid

Apabila hasil validasi media dalam kata valid maka akan dilakukan revisi total terhadap media yang dikembangkan.

4. Analisis Data Praktikalisisasi

Data tentang respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran matematika bantuan *canva* dianalisis dengan persentase skor yang diperoleh menggunakan perhitungan sebagai berikut.

$$RM = \frac{\sum x}{S_{\max}} \times 100\%$$

Keterangan:

RM = Persentase Respon Mahasiswa

$\sum x$ = Jumlah Skor

S_{\max} = Skor Maksimal

Tabel 3.12 Skala Penilaian Angket Respon Siswa dan Guru

Alternatif Tingkat Kepraktisan	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurangan Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Data hasil angket respon siswa dan respon guru dianalisis menggunakan statistic deskriptif kualitatif dengan ketentuan seperti table berikut.

Tabel 3.13 Kriteria Penetapan Respon Peserta Didik dan Pendidik

Persentase	Kategori
$86\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$76\% < \bar{x} \leq 85\%$	Praktis

$60\% < \bar{x} \leq 75\%$	Cukup Praktis
$55\% < \bar{x} \leq 59\%$	Kurang Praktis
$0\% < \bar{x} \leq 54\%$	Tidak Praktis

Apabila hasil praktikalisisasi media dalam kata kurang praktis maka akan dilakukan revisi total terhadap media yang dikembangkan.

5. Analisis Data Efektivitas

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dari suatu media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil beelajar dan angket observasi keterlaksanaan pembelajaran. Berikut penskoran dan kriteria tingkat penilaian yang digunakan dalam menganalisis efektifitas media pembelajaran.

6. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa baik secara individu maupun klasikal. Maka dilakukan perbandingan antara (pre tes) dan (post tes). Dalam mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar yang terjadi maka dilakukan perhitungan *n-gain* yang dikembangkan oleh Meltzer. *Normalized gain* atau N-Gain digunakan untuk mengetahui efektifitas penggunaan suatu model atau *treatment* dari sebuah peneliti. Menurut Hake Richard R, tujuan Uji Normalitas *Gain* adalah untuk memberikan gambaran umum tentang peningkatan skor antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu *treatment*.⁵⁶

$$g = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

⁵⁶ Rini Sefriani et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021).

Berdasarkan skor gain yang diperoleh, kemudian disesuaikan dengan kriteria nilai indeks *Gain* seperti pada tabel berikut.⁵⁷

Tabel 3.14 Nilai Indeks Gain Standar

Skor <i>Gain</i>	Keterangan
$0,7 < g \leq 1,0$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Kemudian, deskripsi ketuntasan pencapaian tes hasil belajar siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Perolehan Skor	Keterangan
0 – 75	Tidak Tuntas
75 – 100	Tuntas

7. Analisis Keaktifan Siswa

Analisis angket keaktifan siswa bertujuan untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran selama menggunakan media. Sedangkan untuk menganalisis persentase skor tiap aspek penilaian angket keaktifan siswa digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{S_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Kepraktisan aspek

$\sum x$ = Jumlah Skor yang Diperoleh

⁵⁷ Sadam Huseinet al., “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor,” *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 1, no. 3 (2018).

S_{\max} = Skor Maksimal

Selanjutnya menghitung rata-rata persentase angket keaktifan menggunakan rumus keaktifan menurut (Aries dan Haryono, 2012) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

\bar{x} = Rata-rata persentase keaktifan

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan aspek

n = Jumlah Responden

Adapun kriteria penilaian keaktifan belajar mahasiswa menurut) adalah sebagai berikut.

Tabel 3.15 Pedoman Konversi Skor Keaktifan Penggunaan Media

Persentase Skor	Kategori
85% – 100%	Sangat Aktif
75% – 85%	Aktif
65% – 75%	Cukup Aktif
55% – 65%	Kurang Aktif
55%	Sangat Kurang Aktif

8. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis keterlaksanaan pembelajaran dilakukan dengan cara menghitung prosentase dari tiap indikator.⁵⁸ Hasil pengamatan kemudian dihitung prosentasenya dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

⁵⁸ Karim and Adistana, "Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Presentation, Animation Tutorial Video Berbasis Virtual Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Di Smk Negeri 2 Surabaya. " Jurnal Teknologi Pendidikan 9, no. 1 (2020)

$$PK = \frac{\sum(\text{Butir yang terlaksana})}{\sum(\text{Butir seluruh kegiatan})} \times 100\%$$

Standar penilaian persentase kelayakan keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 3.16 Kriteria penilaian keterlaksanaan penggunaan media

Persentase Keterlaksanaan	Keterangan
$PK < 85\%$	Sangat Baik
$70\% < PK \leq 85\%$	Baik
$50\% < PK \leq 70\%$	Kurang
$PK \leq 50\%$	Sangat Kurang

Apabila media yang dibuat terjadi peningkatan dan kemudian dibandingkan sesuai dengan kriteria sedang atau tinggi maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Hasil Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran matematika bantuan canva dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) materi peluang

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahap yaitu: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Berikut rincian setiap tahap pengembangan dengan model ADDIE sebagai hasil dalam penelitian dan pengembangan ini.

a. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini merupakan yang pertama dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu yaitu analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Adapun pokok-pokok pada tahap analisis dalam mengenali masalah yang ada, antara lain sebagai berikut:

1) Analisis Materi dan Kurikulum

Analisis materi ini adalah materi yang digunakan sebagai pengembangan media ini, materi yang digunakan adalah materi peluang. Penentuan materi ini didasarkan pada konsultasi peneliti dengan guru matematika sebelumnya di sekolah

yang menjadi tempat penelitian. Muatan materi pada media yang dibuat harus memiliki kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku, hal ini bertujuan agar tujuan Pendidikan yang disusun melalui kurikulum dapat terpenuhi. Analisis kurikulum ini mengacu pada kurikulum merdeka. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah peluang yang merupakan materi untuk siswa SMP kelas VIII. Dalam kurikulum tersebut tercantum kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator untuk materi pokok peluang, yaitu sebagai berikut:

a) Kompetensi Inti

(Pengetahuan)

Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

(Keterampilan)

Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

b) Kompetensi Dasar

- Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan.

Dari KI dan KD tersebut, indikator yang dipakai dalam mengembangkan multimedia ini yaitu:

- Siswa dapat menjelaskan peluang empiric dan peluang teoritik
- Siswa mampu membedakan peluang empirik dan peluang teoritik
- siswa mampu menggunakan rumus pada peluang empirik dan peluang teoritik untuk menentukan peluang dari data yang diperoleh
- Siswa mampu membandingkan hubungan antara peluang empirik dan peluang teoritik

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada siswa dan guru matematika yang ditugasi oleh pihak kepala sekolah sebagai guru pendamping selama penelitian. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ditemukan dalam pembelajaran peluang serta metode yang digunakan dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara guru di sekolah, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran masih minim digunakan. Selain itu media yang digunakan siswa untuk meningkatkan kompetensi pengetahuannya juga masih dianggap kurang. Metode yang sering digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan metode diskusi, dan ceramah. Siswa juga sering lupa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Ada juga siswa yang tidak fokus ketika belajar matematika, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif.

Tahap selanjutnya wawancara siswa untuk mengetahui faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Hasil wawancara dengan siswa secara keseluruhan mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan mereka sulit untuk memahami pembelajaran matematika khususnya

materi peluang adalah kebiasaan guru dalam belajar matematika dengan cara mencatat di papan tulis dan guru dan kurang keaktifan siswa dalam belajar matematika.

Analisis kebutuhan selanjutnya pada penelitian ini adalah observasi pembelajaran. Kegiatan observasi bertujuan untuk mengetahui proses belajar mengajar di kelas. Pada tahap ini diketahui bahwa pembelajaran lumayan kondusif dan tenang. Aktivitas yang dilakukan siswa pada saat itu ada yang sedang memperhatikan guru menjelaskan, ada juga yang bermain dengan teman sebangkunya dan ada juga yang merasa bosan dengan kondisi mengantuk. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah media proyektor dan papan tulis sedangkan dalam pembelajaran menggunakan buku paket. Guru pada saat proses mengajar di kelas menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi sebagai analisis kebutuhan dalam penelitian dan pengembangan media ini dapat diketahui bahwa penggunaan metode, sumber belajar dan media pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran matematika khususnya pada materi peluang. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII.

3) Analisis Karakteristik Siswa

Siswa SMP yang duduk di kelas VIII rata-rata sudah mencapai usis belasan tahun (di atas 11 tahun). Kelas tempat peneliti melakukan observasi adalah kelas VIII-B. Di SMP Negeri 4 Enrekang telah menerapkan Moving Class sejak lama. Moving Class adalah proses pembelajaran yang bergerak atau berpindah-pindah sesuai dengan mata pelajarannya. Pada sistem moving class ini, guru tidak lagi

mendatangi siswa. Sebaliknya siswa yang diajak untuk aktif mencari ruangan sesuai mata pelajaran yang akan dipelajari. Siswa kelas VIII-B belajar di ruangan matematika 2 yang terletak sejajar dengan ruangan matematika 1 dan ruangan ipa 1. Kondisi ruangan cukup nyaman dan kondusif, selain cukup luas untuk menampung 22 siswa. Ventilasi udara dan pencahayaan ruang juga cukup mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran yang tertib dan nyaman.

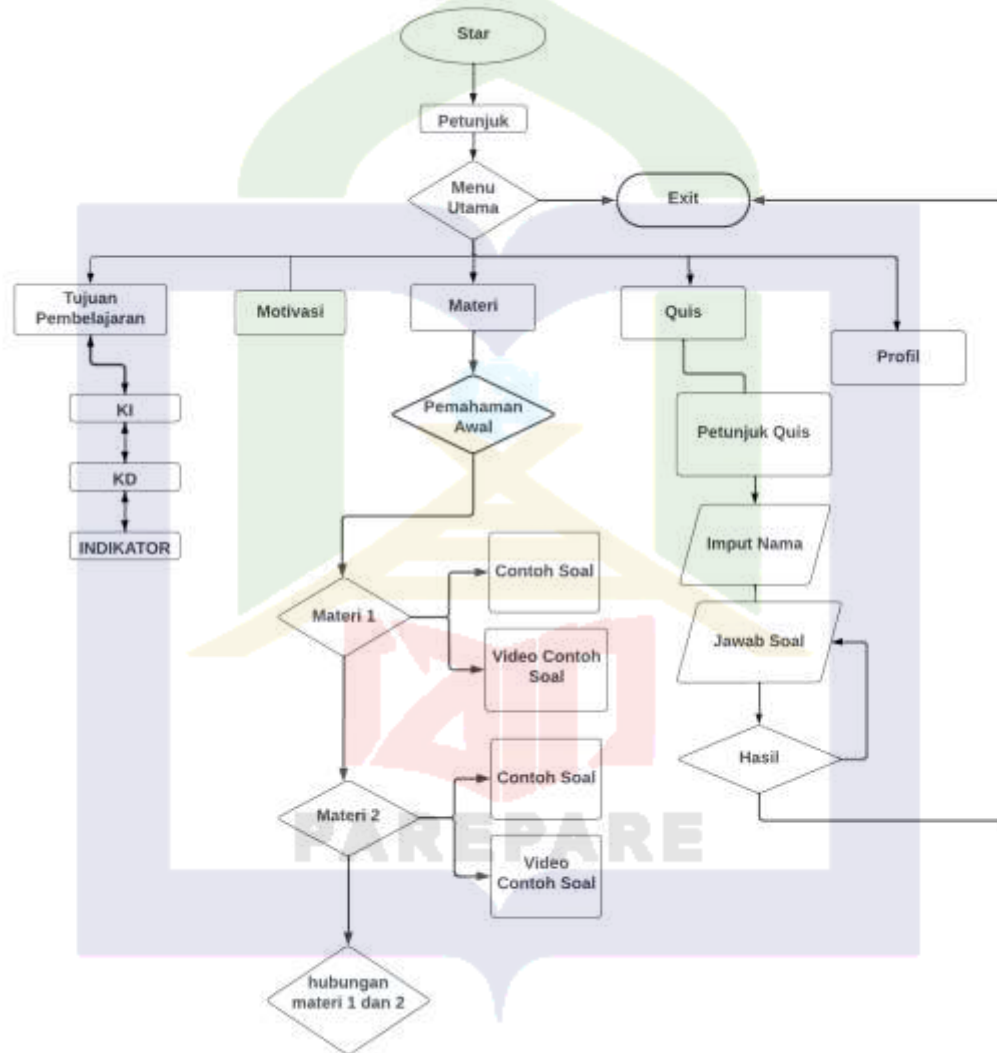
Jumlah siswa kelas VIII-B untuk tahun ajaran 2023/2024 adalah 28 orang, yang terdiri atas 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti merasa tertarik untuk menjadikan kelas tersebut sebagai subjek dengan alasan bahwa kemampuan memahami pembelajaran matematika khususnya materi peluang masih kurang dibandingkan dengan kelas VIII lainnya. Hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa yang cenderung ramai sendiri, ngobrol dengan teman, ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas pelajaran lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

b. *Desain (Design)*

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan konsep produk baru diantaranya perancangan *flowchart* dan *storyboard* produk. *Flowchart* adalah diagram atau petunjuk alur yang digunakan sebagai ilustrasi tahapan kerja media sedangkan *storyboard* merupakan visualisasi ide dari media yang akan dibuat sehingga dapat memberikan gambaran media yang akan dihasilkan. *Storyboard* dapat dikatakan sebagai *visual script* yang akan dijadikan *outline* sebuah produk.

1) Perancangan Diagram Alur (*Flowchart*)

Flowchart atau petunjuk alur tahapan kerja media pembelajaran yang dibuat mempunyai kerangka tampilan, maka berikut ini *Flowchart* bagan yang memberikan gambaran alur dari *scani* (tampilan) secara ringkas.

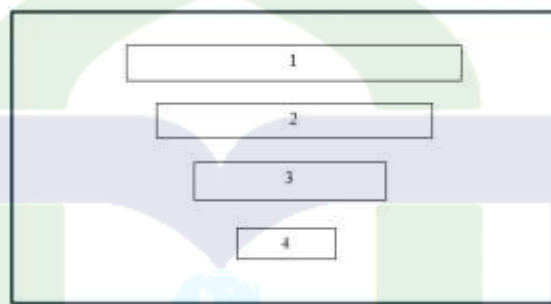


Gambar 4.1 *Flowchart*

2) Perancangan *Storyboard*

a) Rancangan Halaman Utama

Halaman ini menjadi halaman utama akan terdapat background gambar dan animasi yang berhubungan dengan materi peluang. Halaman utama ini adalah halaman yang harus dilewati sebelum menuju halaman menu. *Storyboard* halaman utama bisa diamati pada gambar dibawah ini.



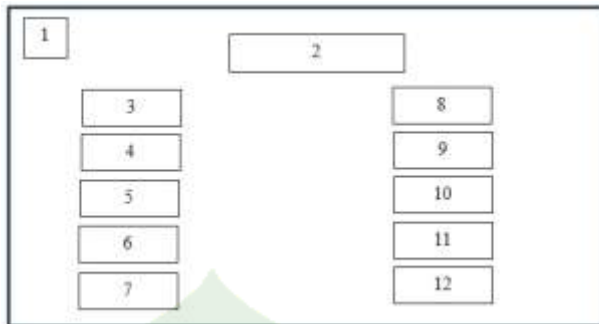
Gambar 4.2 Rancangan Halaman Utama

Keterangan:

- 1 = Salam Pembuka
- 2 = Nama Media Pembelajaran
- 3 = Judul
- 4 = Menu

b) Rancangan Halaman Petunjuk

Halaman ini berisi petunjuk tentang cara menggunakan media. *Storyboard* halaman petunjuk bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



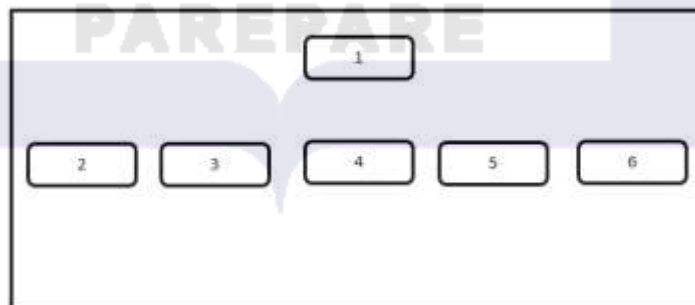
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Petunjuk

Keterangan:

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| 1 = <i>Home</i> | 7 = Keterangan KD & KI |
| 2 = Sub Menu Petunjuk | 8 = Keterangan Tujuan Pembelajaran |
| 3 = Keterangan <i>Menu</i> | 9 = Keterangan Materi |
| 4 = Keterangan <i>Home</i> | 10 = Keterangan Video Contoh Soal |
| 5 = Keterangan <i>Next & Back</i> | 11 = Keterangan Petunjuk |
| 6 = Keterangan Motivasi | 12 = Keterangan Profil |

c) Rancangan Halaman Menu

Halaman ini menampilkan menu navigasi yang sudah dibagi yaitu petunjuk, motivasi, KD&KI, tujuan pembelajaran, materi, dan profil pengembang. *Storyboard* halaman menu bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.4 rancangan Halaman Menu

Keterangan:

- | | |
|--------------|-------------------------|
| 1 = Menu | 4 = Tujuan pembelajaran |
| 2 = Petunjuk | 5 = Materi |
| 3 = Motivasi | 6 = Profil Pengembang |

d) Rancangan Halaman Motivasi

Halaman motivasi pada media ini berisi tentang video *stop bullying*. *Storyboard* halaman motivasi bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



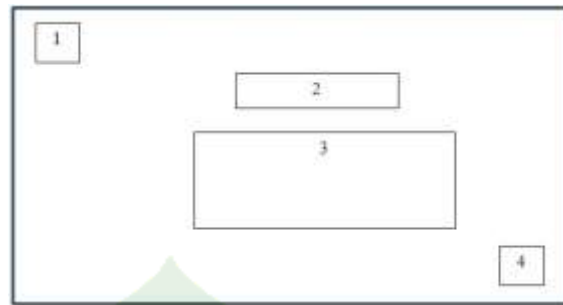
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Motivasi

Keterangan:

- | |
|--------------------|
| 1 = Home |
| 2 = Judul Motivasi |
| 3 = Isi Motivasi |

e) Rancangan Tujuan Pembelajaran

Halaman ini berisi tentang kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada materi. *Storyboard* halaman KI, KD dan Indikator bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.6 Rancangan Halaman Tujuan Pembelajaran

Keterangan:

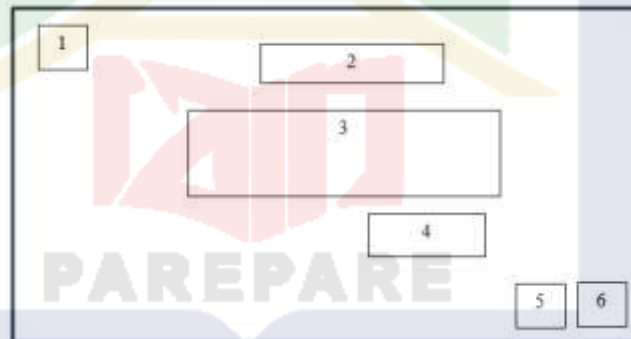
1 = Home

2 = Judul

3 = Isi KD, KI dan Indikator

f) Rancangan Halaman Materi

Halaman ini berisi tentang materi pada materi peluang. *Storyboard* halaman materi bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.7 Rancangan Halaman Materi

Keterangan:

1 = Home

4 = Contoh Soal

2 = Judul Materi

5 = Back

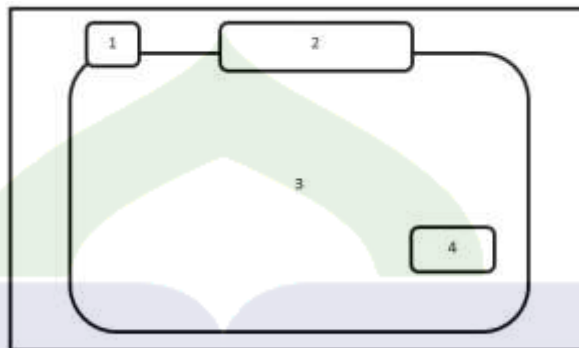
3 = Isi dari Materi

6 = Next

g) Rancangan Halaman Contoh Soal

Halaman ini berisi tentang contoh soal dan video cara penyelesaian soal.

Storyboard halaman contoh soal bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.8 Rancangan Halaman Contoh Soal

Keterangan:

1 = Nomor

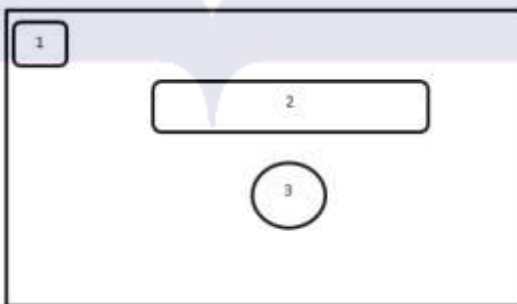
2 = judul

3 = Isi contoh soal

4 = Video penyelesaian contoh soal

h) Rancangan Halaman Quiz

Halaman ini berisi tentang Quiz atau soal Latihan yang akan dikerjakan oleh siswa. *Storyboard* halaman Quiz bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 Perancangan Halaman Quiz

Keterangan:

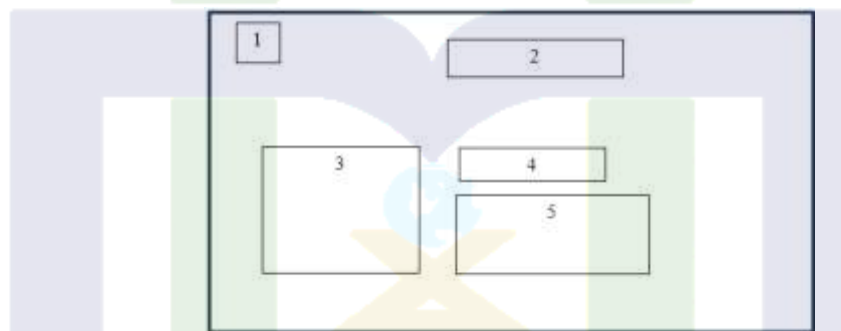
1 = Home

2 = Pemberitahuan

3 = Tombol menuju soal

i) Rancangan Halaman Profil

Halaman ini berisi tentang profil pengembang yang meliputi foto, nama, nim, prodi, dan kampus. *Storyboard* halaman profil bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Rancangan Halaman Profil

Keterangan:

1 = Home

2 = Sub Profil

3 = Foto

4 = Nama Pengembang

5 = Nim dan Prodi

c. Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Media

Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Berikut hasil pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti.

a) Halaman pembuka

Halaman ini adalah halaman pertama yang ditampilkan saat memasuki media pembelajaran dan halaman sebelum memasuki halaman menu. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman pembuka bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.11 Halaman Pembuka

b) Halaman Petunjuk

Halaman ini menampilkan tentang petunjuk penggunaan media. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman petunjuk bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.12 Halaman Pembuka

c) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama menampilkan pilihan menu yang bisa kita pilih untuk mengantarkan kita untuk menuju ke isi materi dan sebagainya. Menu yang tampil antara lain petunjuk penggunaan media, motivasi, KI & KD, tujuan pembelajaran, isi materi, profil pengembang. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman menu utama bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.13 Halaman Menu Utama

d) Halaman Motivasi

Halaman ini pada media memuat tentang motivasi untuk siswa sebelum masuk pada materi peluang. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman motivasi bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.14 Halaman Motivasi

e) Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman ini pada media menampilkan tentang KI, KD, dan Indikator pada materi peluang. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman tujuan pembelajaran bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.15 Halaman Tujuan Pembelajaran

f) Halaman Materi

Halaman ini menampilkan penjelasan materi dan contoh soal sesuai submateri pada media. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman materi bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.16 Halaman Materi

g) Halaman Contoh soal

Halaman ini pada media menampilkan tentang contoh soal pada setiap sub materi peluang. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman contoh soal bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.17 Halaman Contoh Soal

h) Halaman Quis

Halaman ini pada media menampilkan soal Latihan untuk siswa. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman quis bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.18 Halaman Quis

i) Halaman Profil

Halaman ini pada media menampilkan tentang informasi pengembang media pembelajaran berisi foto dan biodata pengembang. Pengembangan media berdasarkan *flowchart* dan penerapan desain media berdasarkan *storyboard* pada halaman profil bisa dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.19 Halaman Profil

Berikut hasil pengembangan media berdasarkan revisi dari saran dan kritik dosen pembimbing pertama dan kedua.

a. Halaman Materi

Pada halaman materi ini masih membutuhkan tambahan materi peluang dan perubahan rumus pada peluang empirik dan peluang teoritik. Kemudian tombol navigasi belum lengkap pada setiap slide pada media.

1. Pengertian Peluang

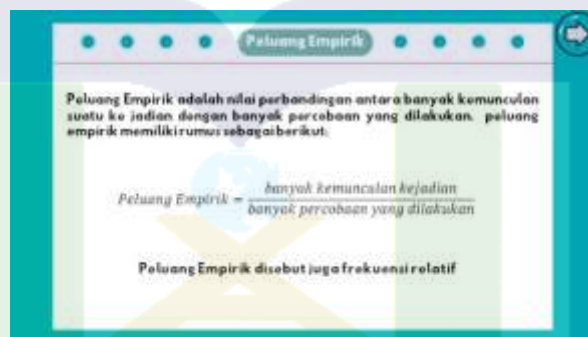


Gambar 4.20 Sebelum Revisi

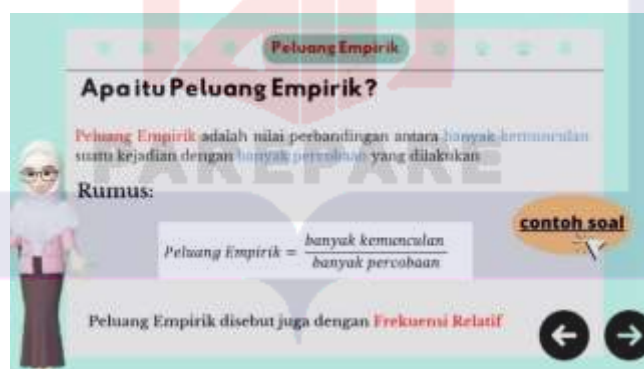


Gambar 4.21 Sesudah Revisi

2. Materi Peluang Empirik



Gambar 4.22 Sebelum Revisi

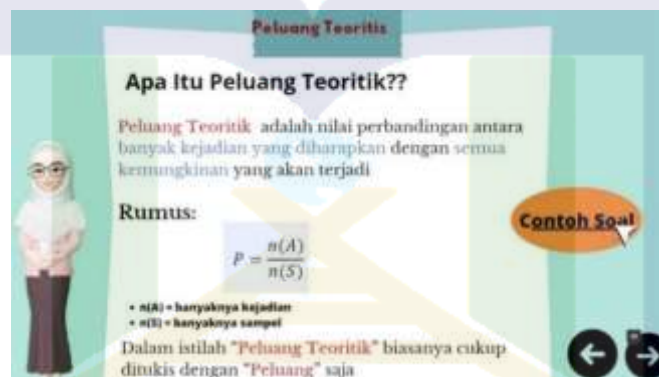


Gambar 4.23 Sesudah Revisi

3. Peluang Teoritik

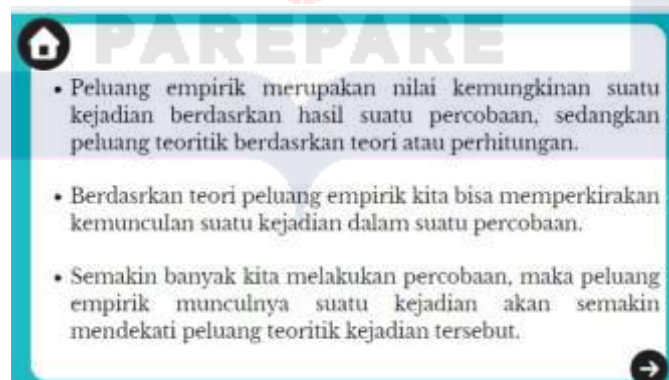


Gambar 4.24 Sebelum Revisi



Gambar 4.25 Sesudah Revisi

4. Hubungan Peluang Empirik dan Teoritik



Gambar 4.26 Sebelum Revisi



Gambar 4.27 Sesudah Revisi

2) Validasi oleh Ahli

Setelah produk berhasil dikembangkan, Langkah selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa untuk mengetahui kelayakan media. Validator media dalam penelitian ini yaitu Bapak Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si selaku dosen teknologi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di IAIN Parepare sedangkan validator Bahasa yaitu Ibu Suhartina, M.Pd selaku dosen Bahasa di IAIN Parepare dan validator materi yaitu Bapak Andi Aras, M.Pd selaku dosen tadaris matematika IAIN Parepare dan Ibu Iin irdayanti S.Pd selaku guru matematika di SMP Negeri 4 Enrekang.

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi maka dilakukan revisi atau perbaikan media sesuai masukan dan kritikan dari para ahli. Berikut ini revisi atau perbaikan media yang dilakukan oleh peneliti.

Revisi Berdasarkan Saran dan Masukan Ahli Media

- a) *Background* pada media terlalu mencolok dan penggunaan Bahasa pada judul sebaiknya konsisten



Gambar 4.28 Sebelum Revisi



Gambar 4.29 Sesudah Revisi

- b) Ikon pada setiap sub menu sebaiknya sesuai dengan judul setiap sub menu pada media pembelajaran



Gambar 4.30 Sebelum Revisi

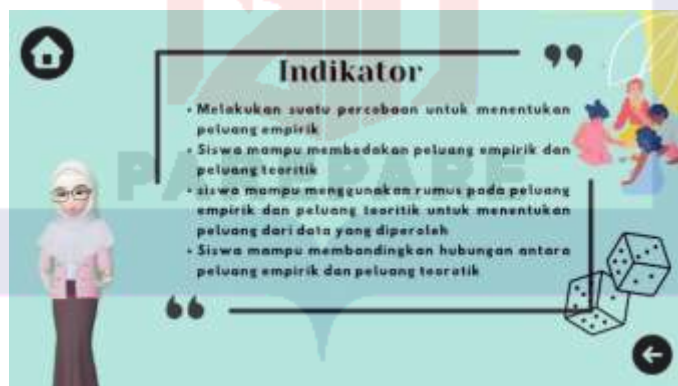


Gambar 4.31 Sesudah Revisi

c) Animasi bingkai terlalu mencolok dan sebaiknya diganti



Gambar 4.32 Sebelum Revisi



Gambar 4.33 Sesudah Revisi

- d) Animasi sebaiknya dihilangkan karena terlalu mencolok

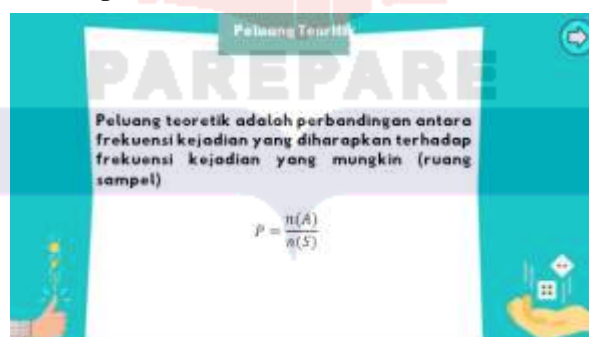


Gambar 4.34 Sebelum Revisi



Gambar 4.35 Sesudah Revisi

- e) Navigasi tombol belum lengkap dan ketetapan tata letak pada tombol navigasi tidak bagus pada setiap slide



Gambar 4.36 Sebelum Revisi



Gambar 4.37 Sesudah Revisi

- f) Menambahkan ucapan terimakasih penulis kepada yang bersangkutan



Gambar 4. 38 Sebelum Revisi



Gambar 4.39 Sesudah Revisi

- d. Implementasi (*Implementation*)

Langkah pada tahap ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dalam kelas pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran.

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dalam tahap ini dilakukan dengan melibatkan 6 orang siswa kelas VIII. Maksud uji coba ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan ataupun kesalahan yang ada pada produk media yang dikembangkan. Kemudian setelah dilakukan uji coba pada kelompok kecil ini, siswa diminta untuk memberikan tanggapan dan pendapatnya mengenai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran melalui angket respon praktikalitas dan angket respon terhadap media yang diberikan untuk meminimalisir kelemahan atau kekurangan pada media yang dikembangkan dan jika masih terdapat kekurangan terhadap produk maka akan dilakukan revisi kembali agar produk dapat diimplementasikan pada kelas sesungguhnya atau uji coba pada kelompok besar.

2) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melakukan revisi dan perbaikan dari hasil uji kelompok kecil selanjutnya, dilakukan uji coba kelompok besar atau uji coba produk pada kelas sesungguhnya. Produk berupa media pembelajaran interaktif ini diuji cobakan pada kelas VIII B. maksud uji coba ini adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai kekurangan, kelemahan ataupun kesalahan yang ada pada produk media yang dikembangkan.

Uji coba ini melibatkan seorang guru matematika dan 28 siswa kelas VIII B. Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktikalitas yang diberikan kepada siswa dan guru serta observasi pada keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, pada uji coba ini juga dilakukan penilaian tes hasil belajar siswa, observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas siswa yang dilakukan pada 28 siswa kelas VIII B serta dilakukan penilaian respon

terhadap media untuk mengetahui tingkat keaktifan media pembelajaran yang dikembangkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini digunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pada media yang dikembangkan. Adapun evaluasi formatif yang dilakukan mengacu pada revisi pada tahap-tahap sebelumnya mulai dari tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), hingga tahap implementasi (*implementation*) termasuk saran atau masukan dari para ahli atau validator sebagai revisi dalam pengembangan media pembelajaran.

Kemudian evaluasi sumatif mengacu pada memberi tes berupa *pretest* dan *posttest* yaitu sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pada uji coba kelompok besar. Tujuan dari evaluasi ini untuk melihat besarnya peningkatan kemampuan pemahaman mahasiswa terhadap konsep integral tentu.

2. Tingkat validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran matematika bantuan *Canva* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada materi peluang

a. Tingkat Validitas atau Kelayakan

1. Hasil validasi oleh ahli Media

Table 4.1 Hasil Analisis Data Validasi Media

Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
I	Tampilan	27	30	90.0%	Sangat Valid

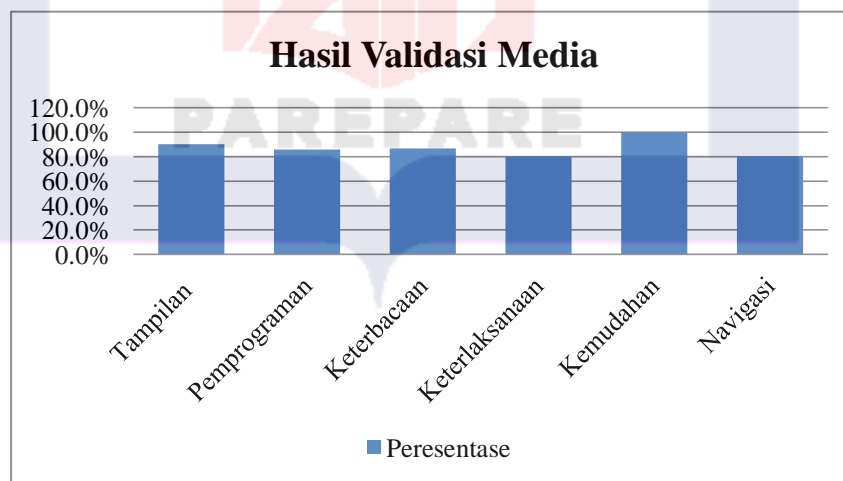
Pemrograman	30	35	85.7%	Sangat Valid
Keterbacaan	13	15	86.7%	Sangat Valid
Keterlaksanaan	4	5	80.0%	Sangat Valid
Kemudahan	5	5	100.0%	Sangat Valid
Navigasi	8	10	80.0%	Sangat Valid
JUMLAH	87	100	87.0%	Sangat Valid

Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{87}{5 \times 20 \times 1} \times 100\% = 87.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data validasi media pada table 4.1 di atas terlihat bahwa hasil skor untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat valid** untuk digunakan dan diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 87.0% dengan kriteria **sangat valid**. Adapun penyebaran data validasi media masing-masing aspek penilaian oleh ahli media disajikan pada gambar



Gambar 4.40 Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Media

2. Hasil validitas oleh ahli Meteri

Table 4.2 Hasil Analisis Data Validasi Materi

Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
I	Kualitas Materi Pembelajaran	16	20	80.0%	Sangat Valid
	Isi Materi Pembelajaran	25	30	83.3%	Sangat Valid
JUMLAH		41	50	82.0%	Sangat Valid
II	Kualitas Materi Pembelajaran	17	20	85.0%	Sangat Valid
	Isi Materi Pembelajaran	25	30	83.3%	Sangat Valid
JUMLAH		42	50	84.0%	Sangat Valid

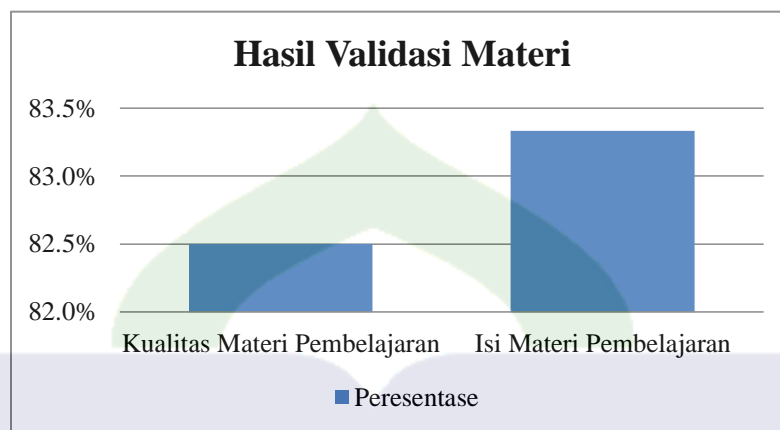
Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{83}{5 \times 10 \times 2} \times 100\% = 83.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data validasi materi di atas terlihat bahwa skor untuk masing-masing aspek pada penilaian berada pada kriteria **sangat valid** dan diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek berdasarkan penilaian oleh kedua validator sebesar

83.0% dengan kriteria **sangat valid**. Adapun penyebaran data validasi materi masing-masing aspek penilaian oleh kedua validator materi disajikan dalam gambar



Gambar 4.41 Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

3. Hasil Validasi oleh ahli Bahasa

Table 4.3 Hasil Analisis Data Validasi Bahasa

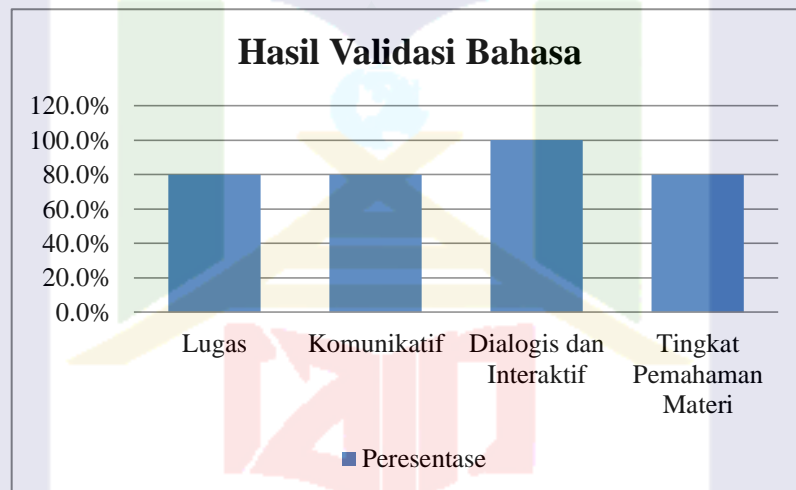
Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
I	Lugas	8	10	80.0%	Sangat Valid
	Komunikatif	8	10	80.0%	Sangat Valid
	Dialogis dan Interaktif	10	10	100.0%	Sangat Valid
	Tingkat Pemahaman Materi	8	10	80.0%	Sangat Valid
JUMLAH		34	40	85.0%	Sangat Valid

Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{34}{5 \times 8 \times 1} \times 100\% = 85.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data validasi Bahasa pada table 4.3 terlihat bahwa perolehan skor untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat valid** dan diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek berdasarkan penilaian oleh validator sebesar 85.0% dengan kriteria **sangat valid**. Adapun penyebaran data validasi Bahasa masing-masing aspek penilaian oleh validator Bahasa disajikan pada gambar



Gambar 4.42 Tingkat Validitas Media Pembelajaran oleh Ahli Bahasa

b. Tingkat Praktikalitas

1) Respon Siswa Terhadap Tingkat Praktikalitas Media

Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria	Rata-rata Persentase
1	Akses	83	15	92%	Sangat Praktis	89%
2	Daya Tarik	117	20	98%	Sangat Praktis	
3	Isi/Materi	101	20	84%	Sangat Praktis	
4	Pembelajaran	126	25	84%	Sangat Praktis	
5	Penggunaan Media	56	10	93%	Sangat Praktis	
Jumlah		483	90	90%	Sangat Praktis	

Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{483}{5 \times 17 \times 6} \times 100\% = 94.7\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.4 maka terlihat bahwa tingkat praktikalitas penggunaan media pembelajaran pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang mahasiswa maka diperoleh tingkat kepratisan untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat praktis** dan skor rata-rata keseluruhan sebesar 94.7% dengan kriteria **sangat praktis** untuk digunakan.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Akses	250	15	35%	Sangat Praktis
2	Daya Tarik	504	20	53%	Sangat Praktis
3	Isi/Materi	500	20	52%	Sangat Praktis
4	Pembelajaran	620	25	52%	Sangat Praktis
5	Penggunaan Media	259	10	54%	Sangat Praktis

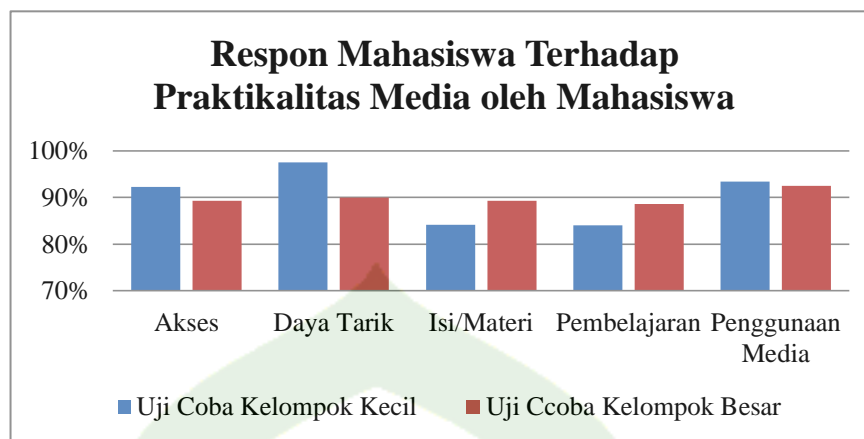
Sumber: Data Penelitian 2023

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{2133}{5 \times 17 \times 28} \times 100\% = 89.6\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.5 maka terlihat bahwa tingkat praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh siswa untuk masing-masing aspek penilaian uji coba kelompok besar dengan 28 siswa berada pada kriteria **sangat praktis** serta diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 89.6% dengan kriteria **sangat praktis** untuk digunakan.

Berdasarkan penyebaran data respon terhadap tingkat praktikalitas media oleh siswa untuk masing-masing aspek penilaian pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.



Gambar 4.43 Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Kelompok Besar

2) Respon Guru Terhadap Tingkat Praktikalitas Media

Table 4.6 Hasil Analisis Data Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media pada Uji Coba Kelompok Besar

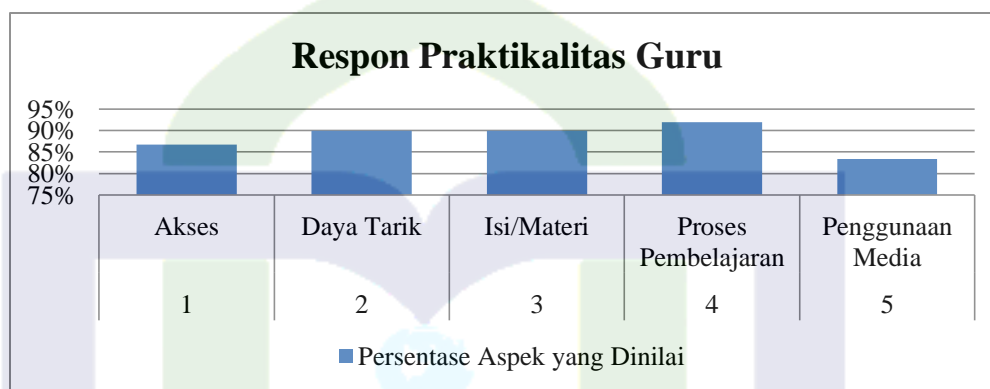
No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Akses	13	15	87%	Sangat Praktis
2	Daya Tarik	18	20	90%	Sangat Praktis
3	Isi/Materi	9	10	90%	Sangat Praktis
4	Proses Pembelajaran	23	25	92%	Sangat Praktis
5	Penggunaan Media	25	30	83%	Sangat Praktis
JUMLAH		88	100	88%	Sangat Praktis

Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{88}{5 \times 20 \times 1} \times 100\% = 88.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada table 4.6 maka terlihat bahwa tingkat praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh guru matematika diperoleh skor rata-rata keseluruhan aspek sebesar 88.0% dengan kriteria **sangat praktis**. Penyebaran data praktikalitas pada guru untuk masing-masing aspek penilaian pada uji coba kelompok besar disajikan pada gambar



Gambar 4.44 Tingkat Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Guru pada Uji Coba Kelompok Besar

3) Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

Table 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

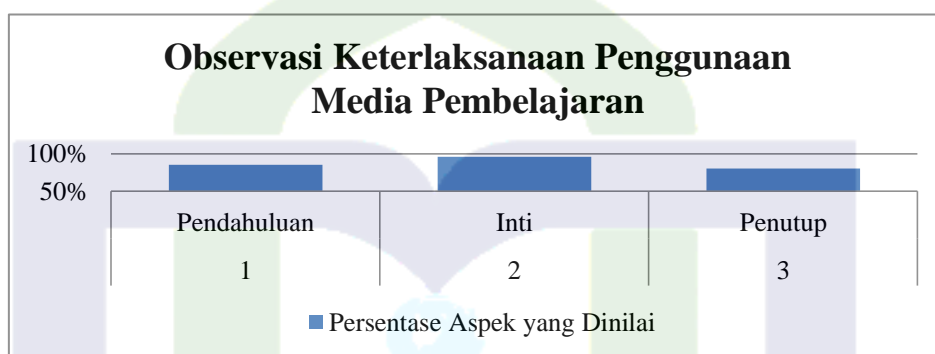
No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Pendahuluan	17	20	85%	Sangat Baik
2	Inti	24	25	96%	Sangat Baik
3	Penutup	12	15	80%	Sangat Baik
JUMLAH		53	60	88%	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\sum \text{Skor Hasil Observasi}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada table 4.7 diperoleh hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yaitu 88%. Dalam kriteria keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran yang telah dipaparkan pada BAB III, nilai persentase yang diperoleh berada pada kriteria terlaksan **sangat baik**. Penyebaran hasil observasi keterlaksanaan penggunaan media uuntuk masing-masing aspek penilaian disajikan pada



Gambar 4.45 Tingkat Keterlaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran

c. Tingkat Efektivitas

1) Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai																			
		Pre-test										Post-test									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AC	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
2	AZ	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	AL	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
4	AR	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
5	AA	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
6	AN	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	AF	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	AA	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	EP	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	FR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
11	IK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	IMIS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	MA	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
14	MF	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	MJF	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
16	MI	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	MH	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	NN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
19	NA	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	NS	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	NSQ	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
22	NZ	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	PA	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
24	RA	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
25	RF	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
26	RZ	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
27	SH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	SW	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
JUMLAH		156										246									
N-Gain Score		0.73																			
Kriteria		Tinggi																			

Berdasarkan perolehan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan diperoleh data bahwa sebanyak 11 siswa memiliki *N-gain score* pada kategori **tinggi**, 15 siswa kategori **sedang**, dan 2 siswa kategori **rendah**. Selanjutnya dilakukan analisis perbandingan antara hasil perolehan *pretest* dan *posttest* pada setiap indikator penilaian untuk mengetahui besarnya peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi peluang. Berikut hasil analisis perbandingan antara *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas VIII B yang berjumlah 28 siswa.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Perbandingan antara Sebelum (*pre-test*) dan Sesudah (*post-test*) Penggunaan Media

No.	Indikator	Skor		<i>N-Gain</i> Score	Kriteria
		<i>Pre tes</i>	<i>Post test</i>		
1	Diberikan pernyataan tentang uang logam, peserta didik dapat menentukan peluang empirik munculnya mata koin.	26	27	0.01	Rendah
2	Diberikan pernyataan tentang sebuah dadu, peserta didik dapat menentukan berapa kali munculnya peluang empirik.	16	24	0.11	Tinggi
3	Diberikan pertanyaan tentang pertandingan sepak bola yang dilaksanakan sebanyak 20 kali, peserta didik dapat menentukan berapa peluang tim akan menang.	19	27	0.11	Tinggi
4	Diberikan pertanyaan tentang sebuah koin yang dilempar sebanyak 100 kali. Peserta didik dapat menentukan berapa peluang empirik kemunculan mata koin.	21	26	0.07	Tinggi

5	Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu. Peserta didik dapat menentukan berapa peluang empirik dari percobaan pengelindian sebuah dadu	20	27	0.10	Tinggi
6	Diberikan pertanyaan tentang sebuah 2 dadu, peserta didik dapat menentukan peluang teoritik munculnya mata dadu kembar.	13	26	0.18	Tinggi
7	Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu dan koin logam, peserta didik dapat menentukan peluang teoritik muncul mata dadu dan koin.	17	24	0.09	Tinggi
8	Diberikan pertanyaan tentang sebuah dua dadu. Peserta didik dapat menentukan peluang teoretik muncul mata dadu berjumlah 8.	9	27	0.25	Tinggi
9	Diberikan pertanyaan tentang pengundian menggunakan sebuah dadu, peserta didik dapat menyelesaikan peluang teoretik muncul mata dadu ganjil dan bukan prima.	8	24	0.21	Tinggi
10	Diberikan pertanyaan tentang sebuah dadu merah dan putih digelindingkan, peserta didik dapat menyelesaikan peluang teoretik jumlah mata dadu 7.	7	14	0.08	Tinggi
JUMLAH		156	246	0.62	Sedang

Sumber: Data Penelitian

$$Gain\ Score = \frac{\text{Nilai Postest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

$$Gain\ Score = \frac{246 - 156}{100 - 246} = 0.61$$

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang dinyatakan efektif dalam peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi peluang dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0.61 yang berada pada kriteria **Sedang**.

2) Observasi Keaktifan Siswa

Tabel 4.10 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

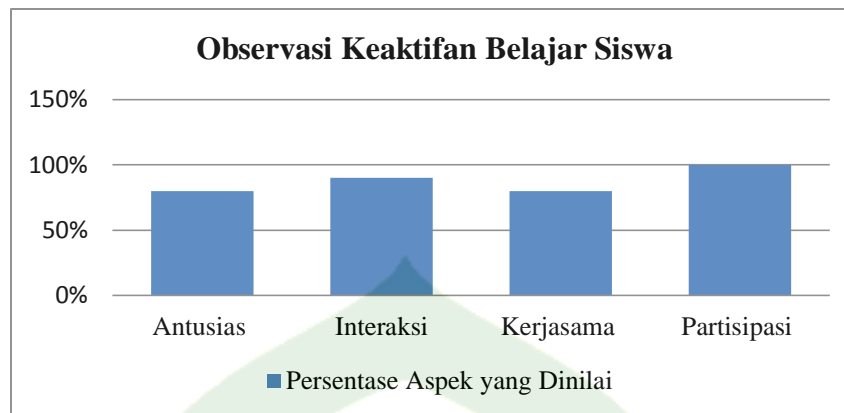
No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Antusias	12	15	80%	Baik
2	Interaksi	9	10	90%	Sangat Baik
3	Kerjasama	12	15	80%	Sangat Baik
5	Partisipasi	10	10	100%	Sangat Baik
JUMLAH		43	50	86%	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian

$$\% \text{ Aktivitas} = \frac{\sum \text{Skor Hasil Observasi}}{\sum \text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$\% \text{ Aktivitas} = \frac{43}{50} \times 100\% = 86.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data tabel 4.10 diperoleh hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa 86.0%. Dalam kriteria **sangat baik**. Penyebaran hasil observasi aktivitas siswa untuk masing-masing aspek penilaian disajikan pada gambar



Gambara 4.46 Tingkat Aktivitas Siswa

3) Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran

Tabel 4.11 Hasil Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Tanggapan	110	20	92%	Sangat Positif
2	Reaksi	136	24	94%	Sangat Positif

Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{246}{5 \times 10 \times 6} \times 100\% = 82.0\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 2.11 maka dapat diketahui bahwa respon mahasiswa untuk masing-masing aspek penilaian pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa pada kriteria **sangat positif** serta diperoleh skor total keseluruhan persentase sebesar 82.0% dengan kriteria respon **sangat positif**.

Tabel 4.12 Analisis Data Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Tanggapan	544	5	97%	Sangat Positif
2	Reaksi	642	15	96%	Sangat Positif

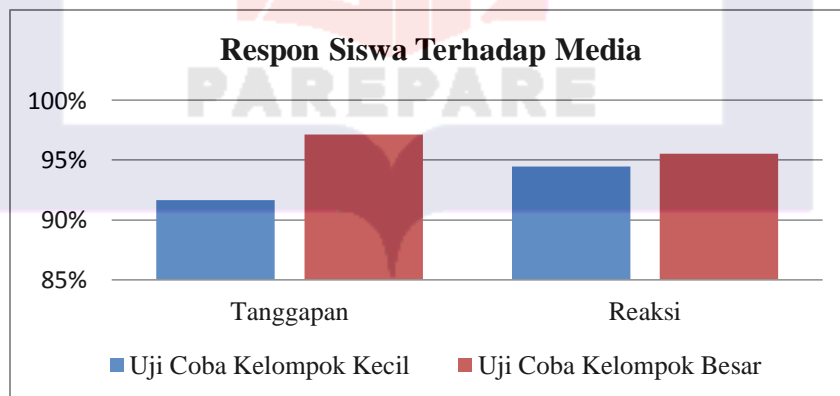
Sumber: Data Penelitian

$$\bar{x} = \frac{\Sigma \text{Skor Keseluruhan Aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \Sigma \text{ butir} \times \Sigma \text{ Responden}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{1186}{5 \times 10 \times 28} \times 100\% = 84.7\%$$

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.12 diperoleh bahwa respon siswa untuk masing-masing aspek penilaian berada pada kriteria **sangat positif** dan diperoleh nilai skor rata-rata persentase sebesar 84.7% dengan kriteria respon **sangat positif**. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan diterima dengan baik oleh siswa.

Adapun penyebaran data respon mahasiswa untuk masing-masing aspek penilaian pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar disajikan pada gambar



Gambar 4.47 Tingkat Respon Siswa Terhadap Media pada Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

II. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran matematika bantuan *Canva* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada materi peluang

Cara mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media *Canva* ini sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohman dan Ummu Sholihah pada tahun 2021 dan Fahmi Shidiq Nachyahbandi, Asep Amam dan Sri Solihan pada tahun 2022 dengan model pengembangan yang dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yaitu model ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis kebutuhan, karakteristik, situasi, dan analisis materi), *design* (desain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar), dan *evaluation* (mengevaluasi produk).

Pada tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Dari analisis materi dan kurikulum mengakup tentang pencapaian pembelajaran tentang materi peluang yang diharakan pada pembelajaran matematika. Sedangkan kurikulum ini mencakup tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang akan dikembangkan. Kemudian pada analisis kebutuhan diketahui bahwa salah satu permasalahan yang sering terjadi pada siswa pada mata Pelajaran matematika adalah kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan soal termasuk pada materi peluang. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah belum adanya media pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam meningkatkan kualitas belajar. selain itu siswa juga akan dengan mudah memahami suatu materi termasuk materi

peluang. Selanjutnya analisis karakteristik siswa dengan menentukan kemampuan awal dan pengalaman belajar siswa.

Tahap kedua yaitu mendesain media pembelajaran dengan merancang media yang tepat untuk digunakan, menyiapkan materi, pernak-pernik yang didukung media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini media yang digunakan adalah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan materi peluang. Kemudian menentukan alur pembelajaran serta merencanakan isi dalam penyajian materi.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang berdasarkan *storyboard* kemudian dilakukan proses validasi guru dan para ahli, apakah media yang dikembangkan sudah layak atau valid diujicobakan pada peserta didik. Tahap validasi dalam penelitian ini melibatkan pakar ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Kemudian peneliti melakukan revisi sebagai perbaikan dan penyempurna media berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Pada tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media dalam dua kelompok yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 5 orang siswa dan uji coba kelompok besar yang melibatkan seorang guru matematika dan 28 siswa kelas VIII B. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui tingkat praktikalitas media dan respon siswa terhadap media untuk meminimalisir kelemahan dan kekurangan media sebelum dilakukan uji coba kelompok besar atau implementasi media pada kelas sesungguhnya. Kemudian *pretest* dan *posttest* diberikan kepada 28 siswa kelas VIII B untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa pada materi peluang setelah menggunakan media dalam pembelajaran di kelas.

Kemudian tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah evaluasi dengan mengukur tingkat ketercapaian penggunaan media yang telah dikembangkan. Evaluasi ada model pengembangan ADDIE dilakukan dengan dua tahap yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif yang dilakukan pada setiap tahap pada pengembangan.

2. Tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran matematika bantuan *Canva* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) pada materi peluang

a. Tingkat validitas atau kelayakan

Pada tingkat kevaliditas bertujuan untuk mengukur apakah media yang akan digunakan kepada siswa layak atau tidak. Untuk melihat tingkat kevaliditas media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validasi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa sebagai penyempurnaan media.

Ahli media dalam penelitian ini yaitu Bapak Muhammad Ahsan, S.Si., M.Si selaku dosen teknologi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran di IAIN Parepare sedangkan validator Bahasa yaitu Ibu Suhartina, M.Pd selaku dosen Bahasa di IAIN Parepare dan validator materi yaitu Bapak Andi Aras, M.Pd selaku dosen tadaris matematika IAIN Parepare dan Ibu Iin Irdyanti S.Pd selaku guru matematika di SMP Negeri 4 Enrekang.

1) Validasi oleh Ahli media

Pada penilaian ini terdapat 6 aspek yang akan dinilai yaitu aspek tampilan, pemrograman, keterbacaan, keterlaksanaan, kemudahan, dan navigasi. Skor penilaian setiap butir pernyataan dalam angket diberikan berdasarkan skala likert yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan tidak baik. Pada penilaian ini

diperoleh skor untuk aspek tampilan media sebesar 90.0%, aspek pemrograman 85.7%, aspek keterbacaan 86.7%, aspek keterlaksanaan sebesar 80.0%, aspek kemudahan sebesar 100%, aspek navigasi sebesar 80.0% serta diperoleh skor rata-rata 87.0% dengan kategori “Sangat Valid”.

2) Validasi oleh Ahli Materi

Pada penilaian materi ini terdapat aspek kualitas materi pembelajaran dan isi materi pembelajaran. Skor penilaian pada aspek kualitas materi pembelajaran 85.0% dan aspek isi materi pembelajaran 83.0% serta diperoleh skor rata-rata dari dua validator materi sebesar 83.0% dengan kategori “sangat valid”.

3) Validasi oleh Ahli Bahasa

Pada penilaian ahli Bahasa ini memiliki 4 aspek yaitu aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif serta tingkat pemahaman materi. Skor pada penilaian aspek lugas 80.0%, aspek komunikatif 80.0%, aspek dialogis dan interaktif 100.0% serta aspek tingkat pemahaman materi 80.0%. kemudian diperoleh skor rata-rata dari dua validator materi sebesar 85.0% dengan kategori “sangat valid”.

Sedangkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah, tentang pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* materi bangun ruang limas pada tahun 2021. Diperoleh tingkat kelayakan dari media yang dikembangkan mencapai nilai rata-rata 92,5% dengan kategori “sangat valid” atau “sangat layak”. Sedangkan Gita Permata Puspi ta Hapsari dan Zulherman tentang pengembangan media video animasi berbasis aplikasi *Canva* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada tahun 2021. Berdasarkan hasil

validasi menunjukkan ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa yang termasuk kedalam kriteria Valid.⁵⁹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang yang dikembangkan dinyatakan “sangat valid” oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa sehingga layak digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini juga mengacu pada teori Nieveen (1999) yang mengemukakan bahwa layak atau tidaknya suatu media pembelajaran ditentukan dari data yang diperoleh melalui validitas yang dilakukan oleh para ahli yang meliputi validator yang berkompeten untuk memberikan penilaian pada lembar validasi media pembelajaran.

b. Tingkat praktikalitas

Analisis praktikalitas dalam pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran oleh guru dan siswa. Dalam analisis ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada kelas VIII B. pada penelitian ini diperoleh tingkat praktikalitas penggunaan media pembelajaran oleh siswa pada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 siswa dan uji coba kelompok besar yang terdiri dari 28 siswa. Kemudian diperoleh secara berturut-turut sebesar skor rata-rata sebesar 94.7% dengan kriteria “sangat praktis”. Selanjutnya uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata sebesar 89.6% dengan kriteria “sangat praktis”.

Selain itu, pada analisis kepraktisan media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pengukuran keterlaksanaan penggunaan media yang dikembangkan. Dalam pembelajaran pada kelas peluang yang melibatkan 28 siswa dan

⁵⁹ Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–94, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

1 guru matematika dalam uji kelompok besar diperoleh tingkat keterlaksanaan sebesar 88% “sangat baik”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nini Dewi Eka Wawawin Jamik, tentang pengembangan lembar kerja peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan program latex berbantuan *Canva* pada materi peluang pada tahun 2019 dengan tingkat kepraktisan media pada kriteria “sangat praktis” dan tingkat keterlaksanaan penggunaan media dikategorikan “sangat baik”.⁶⁰

Hal ini juga mengacu pada teori Nieveen (1999) yang mengemukakan bahwa kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan pengguna dalam pengoperasiannya.

c. Tingkat Efektifitas

Pada tingkat keefektifitas pada penelitian ini adalah bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa sebagai ketuntasan belajar dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan oleh peneliti terhadap 28 siswa kelas VII B. Berdasarkan tabel 4.9 mengenai hasil analisis perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa diperoleh *N-Gain Score* sebesar

Selain itu, pada analisis keefektifan media pembelajaran dalam penelitian ini dan pengembangan ini juga dilakukan dengan mengukur aktivitas siswa dalam pembelajaran dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Dalam pembelajaran peluang yang melibatkan 28 siswa kelas VIII B dan guru 1 guru

⁶⁰ Guanabara et al "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Aplikasi *Canva*"Jurnal Cendikia Matematika 1 no 1 (2022).

matematika SMP Negeri 4 Enrekang yang di uji coba kelompok besar diperoleh tingkat aktivitas siswa sebesar 86.0 dengan kriteria sangat baik dan tingkat respon siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh 82.0% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah, tentang pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* materi bangun ruang limas pada tahun 2021 dengan tingkat respon yang diperoleh sebesar 92.59% dengan kategori “sangat positif”.⁶¹

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang yang dikembangkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang peluang dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini juga mengacu pada teori **Nievenn (1999)** yang mengemukakan bahwa bahwa media pembelajaran dikatakan efektif apabila dapat mempengaruhi ketuntasan belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan dan hasil respon pengguna terhadap media dikategorikan cukup baik atau positif.

Meski demikian, media pembelajaran yang dihasilkan ini juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan antara lain:

1. Penggunaan media ini memerlukan pemahaman mendalam mengenai penggunaan aplikasi *Canva* dan kemampuan matematika yang baik. Hal ini dapat menjadi masalah bagi pengguna yang belum terbiasa dengan *software* ini.
2. Meskipun media dapat mendukung semua jenis fungsi serta memiliki banyak fitur interaktif, ada beberapa kasus dimana fungsi yang diinginkan oleh pengguna memerlukan penyesuaian khusus dalam pengoperasiannya.

⁶¹ Ani Rohma and Ummu Sholihah, “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Bangun Ruang Limas,” *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021).

3. Tidak semua fitur dan tools bisa diakses secara gratis atau harus punya akun premium

Sedangkan kelebihan yang dimiliki pada media pembelajaran integratif berbasis *Canva* ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. *Canva* dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah dipahami. pengguna tidak perlu memiliki pengetahuan desain grafis yang mendalam untuk dapat menggunakannya. Dengan sedikit latihan, pengguna dapat menguasai *Canva* dan membuat desain yang menarik dengan cepat.
2. *Canva* menawarkan ribuan template desain yang siap digunakan, mulai dari poster, undangan, hingga desain untuk media sosial. Selain itu, terdapat juga berbagai macam elemen desain seperti ikon, gambar, dan font yang dapat Anda tambahkan ke desain pengguna.
3. Aplikasi *Canva* ini ternyata tidak memerlukan ruang penyimpanan yang khusus karena aplikasi ini hanya memiliki ukuran penyimpanan 25 MB saja sehingga untuk kamu yang memiliki kapasitas HP yang rendah tentu saja masih bisa menggunakannya.

Adapun beberapa hambatan yang dihadapi oleh peneliti selama proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Kendala pertama penelitian saya terlambat dengan adanya libur kenaikan kelas di sekolah setelah saya seminar proposal.
2. Kemudian kendala kedua adanya kegiatan 17 Agustus yang membuat siswa tidak aktif belajar.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajara matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran matematika bantuan *Canva* pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 enrekang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan 5 tahap yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Tingkat kevalidan dari media dengan menggunakan *Canva* ini dilihat dari penilaian tiga validator yaitu validator media, materi dan Bahasa. Dari hasil skor rata-rata ahli media diperoleh sebesar 87.0% dengan kriteria “sangat valid”, kemudian skor rata-rata dari dua dua ahli materi sebesar 83.0% dengan kriteria “sangat valid” dan skor rata-rata dari ahli Bahasa diperoleh nilai sebesar 85.0% dengan kriteria “sangat valid”.
3. Tingkat kepraktisan pada media ini dilihat dari penilaian uji coba kelompok kecil, kelompok besar, respon guru dan keterlaksanaan belajar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata sebesar 94.7% dengan kriteria “sangat prakti”. Selanjutnya uji coba kelompok besar diperoleh skor rata-rata sebesar 89.6% dengan kriteria “sangat praktis”. Kemudian respon guru diperoleh skor rata-rata sebesar 88.0% dengan krteria sangat praktis dan tingkat keterlaksanaan

penggunaan media dalam pembelajaran diperoleh skor rata-rata 88% dengan kriteria terlaksana “sangat baik”.

4. Keefektifan media pembelajaran dengan memberikan tes belajar berupa *pretest* dan *posttest* diperoleh peningkatan dengan *N-Gain score* sebesar 0.61 dengan kriteria “sedang”, tingkat aktivitas mahasiswa diperoleh skor rata-rata sebesar 86.0% dengan kriteria “sangat baik” dan respon mahasiswa terhadap media pada uji coba kelompok besar dan uji coba kelompok kecil diperoleh skor rata-rata secara berturut-turut sebesar 82.0% dan 84.7% dengan kriteria “sangat positif”.

B. Saran

Adapun saran peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi peneliti lain

Hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran bantuan Canva dengan menambahkan games agar siswa lebih tertarik dan peneliti lain dapat mengembangkan media pembelajaran bantuan Canva dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qu'ran Al-Karim.

Adieb, Maulana. "Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Matematika* 1, no 1 (2021).

Afifah et al., eds., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas XI MIA SMA Negeri 3 Takalar" *Jurnal Pendidikan Matematika* 87, no. 1,2 (2019).

Amalia, Rezky. et al., eds., "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP/MTs." *Jurnal Al Jabar* 3, no 1 2019..

Angela, Fitria. et al., eds., "Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Peluang Empirik Dan Teoretik Pada Siswa Kelas Viii Smp Di Kabupaten Siak." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 10, no. 1 (2021).

Anjas Sari, et al., eds., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2022).

As'ari, Abdur Rahman. *Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*, 2017. PT Bandung (2020)

Aulia, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020).

Aulia, Khanza. "Materi Peluang Matematika, Rumus Peluang Kelas 8 Dan Contoh Soal." *Jurangan Les*, 2022.

Budi, Aryono, et al., eds., "Pengembangan Media Putaran Peluang Pada Materi Peluang Kelas VIII." *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual* 6, no. 3 (2021).


Buhaerah, et al., eds., *Model Pembelajaran ABC Yang Terintegrasi 4CS, Model*

- Pembelajaran ABC Yang Terintegrasi 4CS, *JMLI* 5, NO 1 (2019)..
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.”
Halaqa: Islamic Education Journal 3, no. 1 (2019).
- Deshpande, Sudheer. “Jenis Data Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Journal of the American Chemical Society* 123, no. 10 (2020).
- Fabiana Meijon Fadul, “Analisis Kemampuan Siswa Dalam Memecahkan Soal Peluang,”
Jurnal Al Jabar 1, no 12 (2019).
- Shidiq Nachsyahbandi, Fahmi, et al., eds., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis,” *Jurnal pendidikan* 23 no. 1 (2022).
- Fanny, wilyam, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Geogebra”. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2019.
- Fransisca, Monica. “Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan.” *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2019).
- Fryda Lucyani, Desintya. “Pengembangan media Pembelajaran Interaktif Geogebra pada Siswa SMA Negeri 1 Bogor,” *Journal Information* 10, no. 3 (2021).
- Gmbh, Springer verlag Berlin Heidelberg. “ analisis Tahap- Tahap Model Pengembangan ADDIE, *Jurnal Didaktip* 15, no 2 (2019).
- Guanabara, Editora et al., eds., “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan Aplikasi Canva,” *Jurnal Cendikia Matematika* 1 no 1 (2022).
- Hapsari, et al., eds., “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021).
- Hariandi, Riska. et al., eds., “Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Inkuiri Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018).
- Husein, Sadam, et al., eds., “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu

- Dan Kalor.” Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi 1, no. 3 (2021).
- Kamarullah. “Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita.” *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2019).
- Karimet. “Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Presentation, Animation Tutorial Video Berbasis Virtual Learning Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Di Smk Negeri 2 Surabaya.” Jurnal *UNESA*, no. 20 (2019).
- Lijana. “Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Komik.” Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa, 2018.
- Los, Unidad Metodología D E Conocimiento D E. “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bontonompo,” Jurnal Pendidikan Matematika 87, no. 1,2 (2019).
- Maisari, Cyntia, et al., eds., “Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Monera.” *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)* 4, no. 2 (2021).
- Ningrum. “Pengaruh Penggunaan Metode Berbasis Pemecahan Masalah (Problem Solving) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap Man 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 5, no. 2 (2018).
- Nu'man, Mulin. “Pembelajaran Matematika Dalam Perspektif Alquran.” Jurnal Pendidikan Matematika 4, no. 2 (2022).
- Rohma, et al., eds., “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas.” Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung 9, no. 3 (2021).
- Saeidnia, et al., eds., “Development of a Mobile App for Self-Care Against COVID-19 Using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) Model: Methodological Study.” *JMIR Formative Research* 6, no. 9 (2022).
- Saxton, David, et al., eds., “Analysing Mathematical Reasoning Abilities of Neural

- Models.*” 7th International Conference on Learning Representations, ICLR 2019, 2019.
- Sefriani. “Efektivitas Media Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (2021).
- Septy, Lianaet, et al., eds., “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang Di Kelas Viii.” *Jurnal Didaktik Matematika* 2, no. 2 (2019).
- Sianturi, Widy Warni. “Makalah Metode Penelitian Deskriptif.” 28/Desember, 2011.
- Siregar, et al., eds., “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Relevan : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2021).
- Spatioli. “A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education.” *Information (Switzerland)* 13, no. 9 (2022).
- Suprianiet, et al., eds., “Pengembangan Interactive Digital Comic Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 8, no. 1 (2023).
- Tanjung, Faiza. “Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar.” *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*.
- Wali, Amrah. “Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode Tutor Sebaya.” *RAINSTEK : Jurnal Terapan Sains & Teknologi* 2, no. 2 (2020).
- Yanti, Intan Risma. “Pengembangan Bahan Ajar E-BK Berbasis Flip Book Pada Kompetensi Dasar Memahami Penyimpanan Dan Penggudangan Di Kelas XI SMK PPN Lembang.” *Doctoral Dissertation*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.
- Zubair, Muhammad Kamal, et al., eds., 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press.


Lampiran 1. Surat Penetapan Pembimbing



KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH
NOMOR : 3390 TAHUN 2022
TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH


Menimbang	:	a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2022;
		b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
Mengingat	:	1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
		2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
		3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
		4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
		5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
		6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
		7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
		8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
		9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
		10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
Memperhatikan	:	a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Petikan Nomor: SP/DIPA-025/04/2.307381/2022, tanggal 17 November 2021 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2022;
		b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: 494 Tahun 2022, tanggal 31 Maret 2022 tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2022.
Menetapkan	:	MEMUTUSKAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2022;
Kesatu	:	Menunjuk saudara: 1. Herlan Sanjaya, S.T., M.Kom 2. Zulficar Busrah, M.Si
		Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa:
		Nama : Nurfauzia
		NIM : 19.1600.036
		Program Studi : Tadris Matematika
		Judul Skripsi : Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Bertua Aplikasi Canva Untuk Memfasilitasi Kemandirian Belajar Siswa di Rumah
Kedua	:	Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi.
Ketiga	:	Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare.
Keempat	:	Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare
 Pada Tanggal : 05 September 2022





Lampiran 2. Surat Rekomendasi Izin Peneliti dari Kampus

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jl. Arafat No. 08 Serang Duren 40132 telp (0271) 71907 Fax 20444
20134 Parepare 40130, website : www.iainparepare.ac.id, email : iain@iainparepare.ac.id

Nomor : B.3437/In.29/FTAR.01/PP.00.9/07/2023 25 Juli 2023
Lampiran : 1 Bundel Proposal Penelitian
Hal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Bupati Enrekang
C.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di:-
Kab. Enrekang

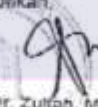
Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	Nurfauzia
Tempat/Tgl. Lahir	Parepare, 16 April 2001
NIM	19.1600.036
Fakultas / Program Studi	Tarbiyah/ Tadris Matematika
Semester	VIII (Delapan)
Alamat	Tombon, Kec. Enrekang, Kab. Enrekang

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah Kab. Enrekang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang". Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli sampai bulan Agustus Tahun 2023. Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan
Dr. Zulhan, M.Pd.
NIP. 19830420 200001 2 010

Tembusan:

1. Rektor IAIN Parepare
2. Dekan Fakultas Tarbiyah

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Enrekang


PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Jend. Sudirman, Km 3 Pinang Telp./Fax (0420) 21079

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: 73.16/452/DPMPISP/ENR/IP/VII/2023

Berdasarkan Peraturan Bupati Enrekang nomor 73 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Peraturan Bupati Enrekang Nomor 159 Tahun 2021 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Enrekang, maka dengan ini memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada:

NURFAUZIA

Nomor Induk Mahasiswa	: 19.1600.036
Program Studi	: TADRIS MATEMATIKA
Lembaga	: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
Pekerjaan Peneliti	: MAHASISWI
Alamat Peneliti	: TEMBAN
Lokasi Penelitian	: SMP NEGERI 4 ENREKANG KEC. ENREKANG
Anggota/Pengikut	: -

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka **PENYUSUNAN SKRIPSI** dengan Judul :
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANTUAN CANVA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 4 ENREKANG

Lamanya Penelitian : 2023-07-28 s/d 2023-08-11

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Enrekang
28/07/2023 13:50:07
KEPALA DINAS,




Dr. Ir. CHAIDAR BILU, ST, MT
Pangkat: Pembina Tk.I
NIP. 19750528 200212 1 005

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Enrekang sebagai laporan
2. Kepala Bakesbangpol Kab. Enrekang
3. Desa/Lurah/Camat tempat peneliti
4. Mahasiswa ybs.

 Dokumen ini merupakan dokumen yang sah dan tidak memerlukan tanda tangan serta cap basah dikarenakan telah ditandatangani secara digital menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi

Lampiran 4. Surat Izin Meneliti dari SMP Negeri 4 Enrekang



PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 4 ENREKANG
 NSS. 20.1.19.16.01030 NPSN 40305820



Alamat : Jalan Pendidikan No 74 Jember Desa Jember Kec Enrekang Kab. Enrekang Sulsel Pos. 03 Kode Pos 91731

SURAT IZIN PENELITIAN
 Nomor:031/c/1 /SMPN.04.EKG/2023

Berdasarkan surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Nomor 73.16/452/DPMP/TSP/ENR/IP/VII/2023 Tanggal 28 Juli 2023, maka Kepala UPT SMPN 4 Enrekang mengizinkan Kepada:

Nama	: NURFAUZIA
Tempat/ Tgl Lahir	: Pare Pare, 16 April 2001
No. Stambuk	: 19.1600.036
Instansi/ Pekerjaan	: Institut Agama Islam Negeri Pare Pare
Program Studi	: Tadris Matematika


Untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi pada tanggal 28 Juli 2023 s/d 11 Agustus 2023 di UPT SMPN 4 Enrekang dengan judul "**PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANTUAN CANVA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 4 KABUPATEN ENREKANG**". Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Tembun, 04 Agustus 2023



199702 1 003

Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN ENREKANG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SMP NEGERI 4 ENREKANG
NSS. 20.1.19.16.01030 NPSN 40305820
Alamat : Jalan Pendidikan No 74 Temban Desa Temban Kec Enrekang Kab. Enrekang Kota Pas. 03 Kode Pos 91751



SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor:031/ 442 /SMPN.04.EKG/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AGUS, S.Pd.M.Si
Nip : 197110710 199702 1 003
Pangkat/Gol : Pembina Tk.IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Keppe, Enrekang


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NURFAUZIA
Tempat/ Tgl Lahir : Pare Pare, 16 April 2023
No. Stambuk : 19.1600.036
Instansi/ Pekerjaan : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PARE PARE
Program Studi : TADRIS MATEMATIKA
Judul : "PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BANTUAN CANVA PADA MATERI PELUANG KELAS VIII SMP NEGERI 4 KABUPATEN ENREKANG".

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian pada UPT SMPN 4 Enrekang dari tanggal 28 Juli 2023 s/d 11 Agustus 2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Temban, 01 Agustus 2023
Kepala UPT SMPN 4 Enrekang


AGUS, S.Pd.M.Si
197110710 199702 1 003

Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 4 Enrekang
Kelas/Semester	: VIII/Genap
Materi Pokok	: Peluang
Alokasi Waktu	: 2JP (2 X 45 menit)
Tahun Ajaran	: 2023/2024

A. Kompetensi Inti

- K11 dan K12 Memahami dan menghayati ajaran agama yang dianut serta menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, Masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara dan Kawasan regional.
- K13 Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- K14 Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.11 Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan.	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan suatu percobaan untuk menentukan peluang empiric
4.11 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan peluang empirik	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mampu membedakan peluang empirik dan peluang teoritik

<p>dan teoritik suatu kejadian dari suatu percobaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siswa mampu menggunakan rumus pada peluang empirik dan peluang teoritik untuk menentukan peluang dari data yang diperoleh • Siswa mampu membandingkan hubungan antara peluang empirik dan peluang teoritik
--	---

C. Materi Pembelajaran

- Pengertian Peluang
- Titik Sampel
- Ruang Sampel
- Kejadian
- Peluang Empirik
- Peluang Teoritik

D. Metode Pembelajaran

- a. Pendekatan : Saintific
- b. Metode : Mencoba, mengamati, menalar, mengomunikasikan
- c. Model : Demonstrasi

E. Media Pembelajaran

- Laptop
- LCD
- HP
- Internet

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Langkah-Langkah Pembelajaran	Kegiatan Guru	Ket.

Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka 2. Sebelum memulai pembelajaran, guru meminta ketua kelas memimpin berdoa 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan menanyakan kabar siswa 4. Guru dan siswa mengulas sekilas melalui tanya jawab mengenai materi pembelajaran peluang 5. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai materi yang akan dipelajari 6. Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 7. Guru menjelaskan kepada siswa cara penggunaan media pembelajaran bantuan canva 8. Guru menyimak dan memperhatikan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran 9. Guru meminta siswa untuk mengamati dan mengerjakan materi peluang pada media canva 10. Kemudian guru bertanya kepada siswa tentang peluang empirik dan peluang teoritik 11. Bila tidak mampu menjawab maka guru menjelaskan kepada siswa 12. Siswa mengerjakan soal Latihan secara mandiri 	30 menit

	<p>13. Guru memberikan angket ke seluruh siswa untuk di isi dan memberikan respon setelah menggunakan media canva</p> <p>14. Guru mengumpulkan Kembali angket yang telah di isi oleh siswa</p>	
Kegiatan Penutup	<p>15. Guru meninjau Kembali materi pembelajaran yang telah disampaikan</p> <p>16. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi dan media</p> <p>17. Guru mengajak peserta didik untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.</p> <p>18. Siswa mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam</p>	5 menit

G. Penilaian Hasil Belajar

- Teknik Penilaian: Pengamatan, Tes
- Bentuk Instrumen : Angket

H. Pedoman Penskoran

- Skor 80-100: jika siswa menjawab soal lebih dari 7 soal dengan benar
- Skor 60-79: jika siswa menjawab 7-6 soal dengan benar
- Skor 40-59: jika siswa menjawab 5-4 soal dengan benar
- Skor < 39: jika siswa menjawab kurang dari 4 soal dengan benar

No	Kelas Interval	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik
2	71 – 80	Baik
3	56 – 70	Cukup
4	41 – 55	Kurang
5	< 40	Gagal (sangat kurang)

Enrekang, 2 September 2023

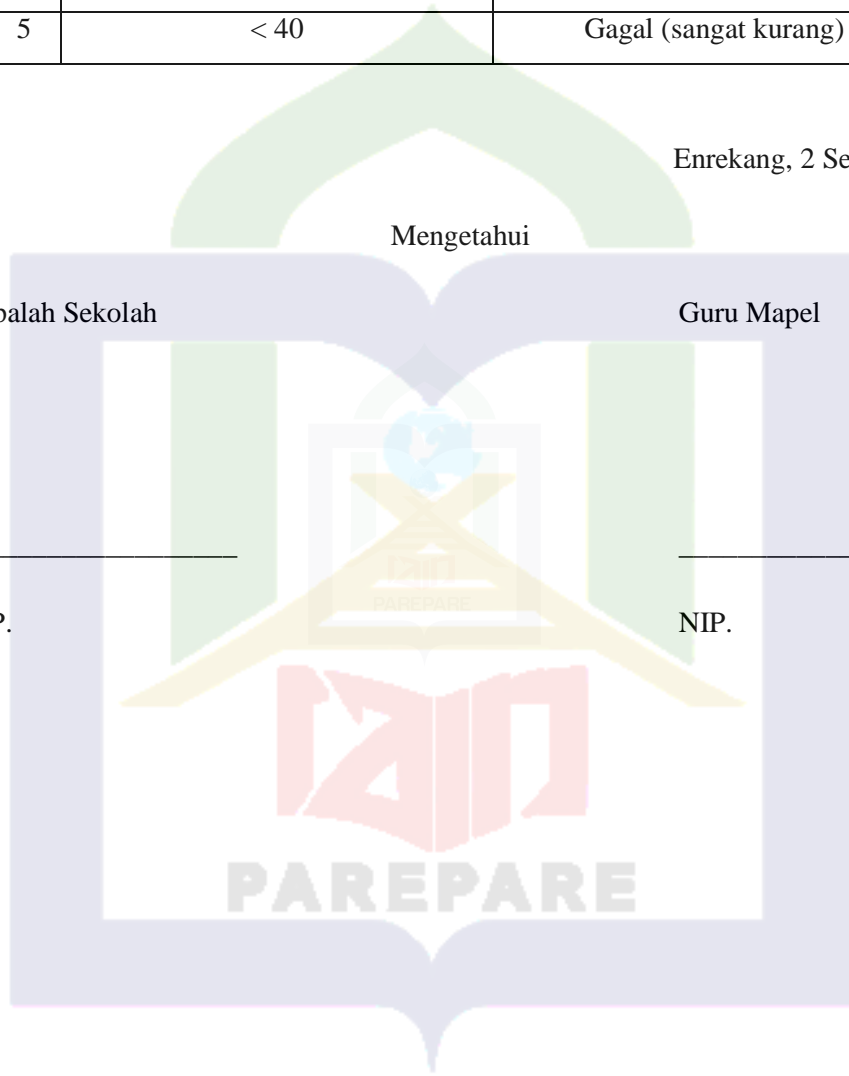
Mengetahui

Kepalah Sekolah

Guru Mapel

NIP.

NIP.



Lampiran 7. Surat Keterangan Wawancara dengan Guru Matematika SMP Negeri 4 Enrekang

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *lin Indah Yanti*
 NIP : -
 Profesi : *Guru*

Dalam hal ini menyatakan telah menjadi objek pencarian informasi melalui wawancara dalam penelitian pada penulisan skripsi yang dilakukan oleh:

Nama : *Nurfauzia*
 NIM : *19.1600.036*
 Fakultas/ Prodi : *Tarbiyah/ Tadris Matematika*
 Instansi : *Institut Agamaa Islam Negeri (IAIN) Parepare*
 Judul Skripsi : *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Pelaung Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang*

Dengan ini saya meyakini bahwa informasi yang saya berikan adalah informasi yang sebenarnya dan diperbolehkan untuk dipublikasikan dalam tujuan akademis.

Enrekang, Juli 2023

PAREPARE

lin Indah Yanti

NIP

Lampiran 8. Surat Keterangan Wawancara dengan Siswa

SURAT KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SITI HUMAIRA HUSNAINI
 Kelas : 8B
 Sekolah : SMP 4 Enrekang

Dalam hal ini menyatakan telah menjadi objek pencarian informasi melalui wawancara dalam penelitian pada penulisan skripsi yang dilakukan oleh:

Nama : Nurfauzia
 NIM : 19.1600.036
 Fakultas/ Prodi : Tarbiyah/ Tadris Matematika
 Instansi : Institut Agama Islam Negeri IAIN Parepare
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang

Dengan ini saya meyakini bahwa informasi yang saya berikan adalah informasi yang sebenarnya dan diperbolehkan untuk dipublikasikan dalam tujuan akademis.

Enrekang, Juli 2023

PAREPARE



SITI HUMAIRA HUSNAINI

Lampiran 9. Hasil Validasi oleh Ahli Media

ANGKET VALIDASI MEDIA

Bapak/Ibu yang yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII". Aspek penelitian materi bahan ajar ini dari komponen penelitian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian bahasa serta dari aspek bahan ajar. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 = Tidak Baik | 4 = Baik |
| 2 = Kurang Baik | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup | |

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembaran ini.

B. ASPEK PENILAIAN AHLI MEDIA

Indikator Penilaian	Butur Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1. Tampilan	Pemilihan warna background sudah sesuai dan tidak mencolok					✓
	Kesesuaian warna tulisan dengan warna background				✓	
	Kejelasan dan warna teks pada media					✓
	Kombinasi warna yang menarik				✓	
	Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca				✓	
	Animasi pada media sudah diletakkan dengan tepat sehingga dapat mendukung penyajian materi					✓
	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media				✓	
Pemrograman	Ketepatan penempatan <i>backsound</i>				✓	

	Kelengkapan petunjuk penggunaan				✓	
	Tampilan petunjuk penggunaan					✓
	Kejelasan alur dan tujuan pengguna					✓
	Dapat digunakan mandiri tanpa terbimbing (<i>flexible</i>)					✓
	Kelengkapan petunjuk					✓
Keterbacaan	Ukuran pada teks dapat dibaca dengan jelas					✓
	Kemudahan pembacaan kalimat				✓	
	Kemudahan dalam memahami kalimat				✓	
Keterlaksanaan	Media bisa digunakan kapan saja dan dimana saja oleh siswa				✓	
kemudahan	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian					✓
Navigasi	Navigasi menu jelas dan berfungsi dengan baik				✓	
	Ketetapan tata letak tombol navigasi				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

Validator,
 Nama *Mrd. Lhm*

PAREPARE

Tanda Tangan : *[Signature]*

Lampiran 9. Data Hasil Validasi Media

Validasi Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
1	Tampilan	27	30	90.0%	Sangat Valid
2	Pemrograman	30	35	85.7%	Sangat Valid
3	Keterbacaan	13	15	86.7%	Sangat Valid
4	Keterlaksanaan	4	5	80.0%	Sangat Valid
5	Kemudahan	5	5	100.0%	Sangat Valid
6	Navigasi	8	10	80.0%	Sangat Valid
JUMLAH		87	100	87.0%	Sangat Valid

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 61%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Lampiran 10. Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa

ANGKET VALIDASI BAHASA

Bapak/Ibu yang yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII”. Aspek penelitian materi bahan ajar ini dari komponen penelitian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian bahasa serta dari aspek bahan ajar. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Baik 4 = Baik
- 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
- 3 = Cukup

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembaran ini.

B. ASPEK PENILAIAN AHLI BAHASA

KUALITAS MATERI PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian	No	Butir Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
A. Lugas	1	Kebakuan istilah				✓	
	2	Keefektifan bahasa				✓	
B. Komunikatif	3	Ketetapan kaidah bahasa				✓	
	4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa				✓	
C. Dialogis dan interaktif	5	Kemampuan mendorong berfikir					✓
	6	Kemampuan memotivasi					✓
D. Tingkat pemahaman materi	7	Kesesuaian intelektual peserta didik				✓	
	8	Kesesuaian emosional peserta didik				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva ini masih menggunakan dua bahasa (ang dan Indonesia). Sebaiknya konsisten ingin menggunakan

Bahasa Indonesia atau asing. Masih ada beberapa kata yang tidak boleh

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*

4. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
 5. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
 6. Tidak layak digunakan di lapangan
- *) lingkari salah satu

Validator,
Nama : ..Suhartina, M.Pd.

Tanda Tangan : .. ..



PAREPARE

Lampiran 9. Data Hasil Validasi Bahasa

Validasi Oleh Ahli Bahasa

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
1	Lugas	8	10	80.0%	Sangat Valid
2	Komunikatif	8	10	80.0%	Sangat Valid
3	Dialogis dan Interaktif	10	10	100.0%	Sangat Valid
4	Tingkat Pemahaman Materi	8	10	80.0%	Sangat Valid
JUMLAH		34	40	85.0%	Sangat Valid

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 61%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Lampiran 11. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

ANGKET VALIDASI MATERI

Bapak/Ibu yang yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII". Aspek penelitian materi bahan ajar ini dari komponen penelitian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian materi serta dari aspek bahan ajar. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Baik 4 = Baik
- 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
- 3 = Cukup

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembaran ini.

B. Instrument Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butur Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1. Kualitas Materi Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar				✓	
	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
	Kejelasan contoh dan latihan soal				✓	
	Kemudahan memahami contoh soal				✓	
2. Isi Materi Pembelajaran	Isi konsep jelas dalam materi				✓	
	Kelengkapan materi pada media				✓	
	Kejelasan materi dan konsep				✓	
	Sistematis dalam penyajian logis				✓	
	Kualitas pada materi				✓	
	Kecakupan materi				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

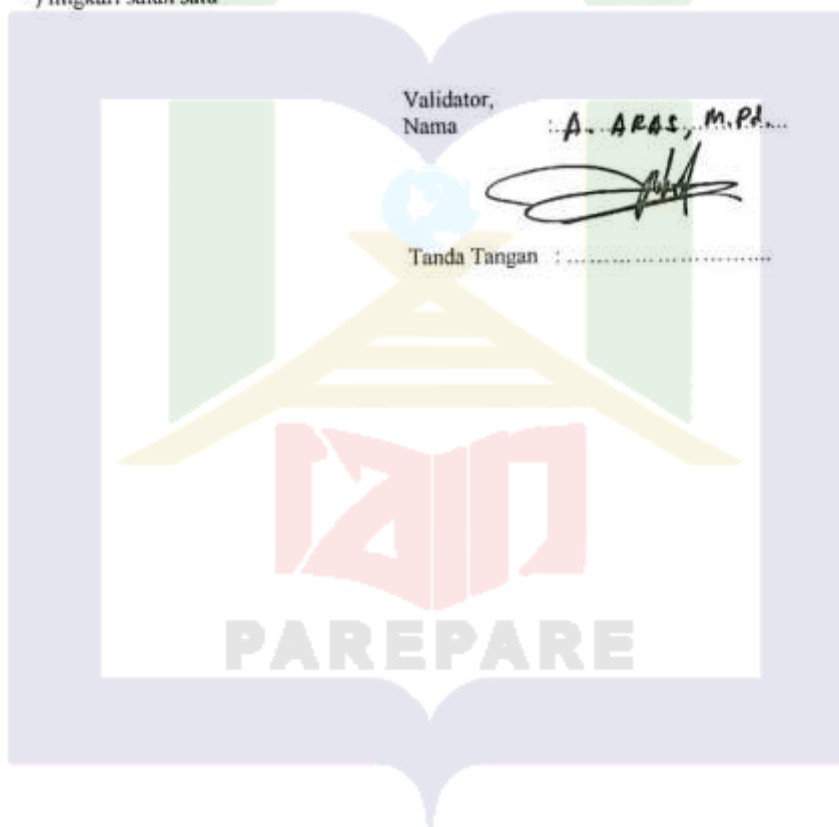
Perlu Revisi: kecil untuk perbaikan kualitas dan penyampaian materi

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu



ANGKET VALIDASI MATERI

Bapak/Ibu yang yang terhormat,

Saya memohon bantuan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini. Angket ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang Kelas VIII". Aspek penelitian materi bahan ajar ini dari komponen penelitian aspek kelayakan isi, penyajian bahan dan penilaian materi serta dari aspek bahan ajar. Penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahan ajar ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembar ini.

B. Instrument Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butur Penilaian	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1. Kualitas Materi Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
	Ketetapan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
	Kejelasan contoh dan latihan soal				✓	
	Kemudahan memahami contoh soal				✓	
2. Isi Materi Pembelajaran	Isi konsep jelas dalam materi				✓	
	Kelengkapan materi pada media					✓
	Kejelasan matei dan konsep				✓	
	Sistematis dalam penyajian logis				✓	
	Kualitas pada materi				✓	
	Kecakupan materi				✓	

C. KOMENTAR DAN SARAN

Atas/tidak -

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*

- 1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- 2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu



Validator,
Nama

: Fitri Indah Yanti

Tanda Tangan :

Lampiran 9. Data Hasil Validasi Materi

Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	V1	V2	Jumlah Skor	Skor Maks	Peresentase	Kriteria
1	Kualitas Materi Pembelajaran	16	17	33	20	82.5%	Sangat Valid
2	Isi Materi Pembelajaran	25	25	50	30	83.3%	Sangat Valid
JUMLAH				83	50	83.0%	Sangat Valid

Keterangan:

VI: Bapak Andi Aras M.Pd

V2: Ibu Iin Indayanti S.Pd

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Tidak Valid
21% - 40%	Kurang Valid
41% - 61%	Cukup Valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat Valid

Lampiran 12. Angket Respon Praktikalitas Media oleh Guru

Angket Praktikalitas Media Menggunakan Oleh Guru

A. Petunjuk Pengisian

- Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 - Tidak Baik | 4 - Baik |
| 2 - Kurang Baik | 5 - Sangat Baik |
| 3 - Cukup | |

- Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembaran ini.

3. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Akses	Media dapat diakses dimana saja					✓
		Media dapat di akses ulang untuk mengulang pemahaman materi yang belum mengerti					✓
		Media dapat dapat digunakan siswa dalam belajar mandiri				✓	
2.	Daya Tarik	Model desain menarik					✓
		Media mudah digunakan				✓	
		Media mudah dirancang				✓	
		Media dapat meningkatkan minat belajar					✓
3.	Isi/Materi	Gambar pendukung menarik kejelasan materi				✓	
		Bahasa dan font terbaca jelas					✓
4.	Proses Pembelajaran	Materi pada media mudah dipahami					✓
		Contoh sesuai dalam materi					✓
		Media memudahkan guru dalam mengajar					✓
		Penyajian materi memudahkan membantu menjawab soal				✓	
		Media membantu guru melihat keaktifan siswa belajar				✓	
5.	Penggunaan Media	Kemudahan navigasi dalam pengoprasian media				✓	
		Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				✓	
		Media dapat diperbaruhi oleh guru				✓	
		Media dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara berkelanjutan					✓

	Media dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri				✓
	Media dapat dikembangkan pada KI dan KD yang lainnya				✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*

- 7. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
- 8. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
- 9. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

.....2023
 Responden,
 Nama In Indah Zari

Tanda Tangan 



Lampiran 13. Angket Respon Praktikalitas media oleh Siswa

Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Baik 4 = Baik
- 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
- 3 = Cukup

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembar ini.

B. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Akses	Kemudahan dalam memulai media sehingga saya semangat belajar				✓	
		Media mudah untuk digunakan di mana saja					✓
2.	Daya Tarik	Tampilan bahan ajar pada media menarik perhatian saya			✓		
		Tampilan gambar pada media jelas					✓
		Kemenarikan animasi pada media					✓
		Kejelasan warna teks pada media			✓		
3.	Isi/materi	Kejelasan materi pada media					✓
		Kejelasan pada huruf dan angka pada media					✓
		Saya tertarik tertarik pada media			✓		
		Saya mudah memahami materi yang ada pada media			✓		
4.	Pembelajaran	Materi menarik dipelajari					✓
		Belajar lebih seru dengan menggunakan media					✓
		Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari saya			✓		
		Saya lebih mudah mengingat materi yang disajikan pada media					✓
		Menu-menu yang ada di dalam media mudah di pahami			✓		

5.	Penggunaan Media	Menu yang dipilih dapat menampilkan slide dengan cepat							✓
		Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik							✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang *

1. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

*) lingkari salah satu

1 Agustus 2023
 Responden, Nama : Nur AIN NATASA

Tanda Tangan : 



Lampiran 13. Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	R1	R2	R3	R4	R5	R6	Persentase Kepraktisan Aspek	Rata-rata Persentase Kepraktisan
1	Akses	80%	100%	107%	73%	93%	100%	92%	90.24%
2	Daya Tarik	100%	95%	100%	100%	100%	90%	98%	
3	Isi/Materi	75%	90%	75%	75%	95%	95%	84%	
4	Pembelajaran	96%	88%	80%	80%	80%	80%	84%	
5	Penggunaan Media	100%	100%	80%	90%	90%	100%	93%	

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 61%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Lampiran 14. Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	Jumlah Skor	Skor Maks	Rata-rata
1	Akses	7	9	4	10	9	8	7	10	10	10	10	9	9	9	9	9	9	8	8	10	10	10	10	10	10	9	9	8	250	10	90%
2	Daya Tarik	17	15	17	20	20	20	20	15	15	17	20	15	17	17	20	20	20	20	20	20	16	16	20	16	17	17	17	20	504	20	
3	Isi/Materi	17	20	17	20	20	20	17	15	15	15	20	20	20	20	15	15	20	17	17	15	15	15	20	20	20	20	20	15	500	20	
4	Pembelajaran	21	20	20	17	25	25	25	25	25	25	21	21	21	21	25	20	25	25	21	20	20	20	17	20	20	25	25	25	620	25	
5	Penggunaan Media	7	8	9	8	10	10	10	10	10	10	10	10	8	9	8	10	10	10	10	10	9	9	9	9	8	8	10	10	259	10	
		JUMLAH																										2133	85			

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Tidak Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
41% - 61%	Cukup Praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat Praktis

Lembar 14. Observasi Keterlaksanaan

Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Canva*

A. Petunjuk Pengisian

Isilah tanda cek (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan indicator yang ada

Kriteria Penilaian:

Ya
Tidak

B. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media *Canva*

No	Aspek Observasi	Ya	Tidak
	Pendahuluan		
1	Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan Salam dan membaca doa	✓	
2	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
3	Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran	✓	
4	Guru menjelaskan model pembelajaran dengan jelas dan runtut		✓
	Inti		
5	Mengkondisikan siswa untuk siap belajar	✓	
6	Menjelaskan inti materi yang terdapat pada media	✓	
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi melalui media	✓	
8	Guru memberikan beberapa soal Latihan	✓	
9	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai soal Latihan	✓	
	Penutup		
10	Guru memberikan kesempatan kepada siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari	✓	
11	Guru menayangkan video refleksi berupa senam otak		✓
12	Guru meminta ketua kelas memimpin doa dan mengakhiri pelajaran dengan salam	✓	

Lampiran 15. Instrumen Tes (*Pre-test & Post-test*)

	<p style="text-align: center;">KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIYAH Jl. Amal Bakti No. 08 Soreang 911331 Telp. (0421) 21307</p>
	SOAL TES

Petunjuk Pengerjaan Soal

- Membaca doa sebelum mengerjakan soal
- Lengkapi identitas sebelum mengerjakan soal di bawah ini
- Pilih salah satu jawaban benar menurut anda pada huruf A, B, C, dan D
- Kerja soal secara individu

PILIHAN GANDA

1. Dari 30 kali pelemparan uang logam, muncul angka sebanyak 16 kali. Peluang empirik muncul gambar pada percobaan tersebut adalah...
 - A. $\frac{16}{30}$
 - B. $\frac{8}{15}$
 - C. $\frac{7}{15}$
 - D. $\frac{1}{2}$
2. Berikut ini yang menyatakan hasil percobaan pengelindingan sebuah dadu.

Mata Dadu	Frekuensi (kali)
1	?
2	5
3	4
4	4
5	3
6	5

Jika peluang empiric kemunculan mata dadu “1” adalah $\frac{3}{24}$, maka percobaan pengelindingan dadu tersebut dilakukan sebanyak... kali.

- A. 24
- B. 25
- C. 26
- D. 27

3. Pada pertandingan sepak bola yang dilaksanakan sebanyak 20 kali, ternyata Tim Indonesia menang 12 kali, seri 5 kali dan kalah 3 kali. Berapakah peluang Tim Indonesia akan menang?
 - A. $\frac{1}{3}$
 - B. $\frac{1}{5}$
 - C. $\frac{3}{5}$
 - D. $\frac{3}{6}$

4. Sebuah koin dilempar sebanyak 100 kali. Jika mata koin Angka muncul 40 kali, tentukan peluang empiric kemunculan mata angka tersebut.
 - A. $\frac{48}{52}$
 - B. $\frac{31}{50}$
 - C. $\frac{1}{6}$
 - D. $\frac{2}{5}$

5. Pada percobaan sebuah dadu sebanyak 100 kali, muncul angka genap sebanyak 45 kali. Peluang empiric munculnya angka selain itu adalah...
 - A. $\frac{1}{4}$
 - B. $\frac{7}{10}$
 - C. $\frac{11}{20}$
 - D. $\frac{21}{50}$

6. Seorang melakukan pengundian dengan menggelindingkan 2 dadu. Peluang teoretik muncul mata dadu kembar dalam pengundian tersebut adalah....
 - A. $\frac{6}{30}$
 - B. $\frac{5}{6}$
 - C. $\frac{1}{6}$
 - D. $\frac{3}{10}$

7. Seseorang melakukan pengundian dengan menggelindingkan 1 dadu dan 1 koin logam. Pelung teoretik muncul mata dadu "1" dan mata koin "Angka" dalam pengundian tersebut adalah....
 - A. $\frac{2}{12}$
 - B. $\frac{1}{6}$
 - C. $\frac{1}{12}$
 - D. $\frac{1}{3}$

8. Seorang melakukan pengundian dengan mengelindingkan dua dadu. Peluang teoretik muncul mata dadu berjumlah 8 dalam pengundian tersebut adalah....
 - A. $\frac{5}{36}$
 - C. $\frac{1}{6}$

B. $\frac{4}{36}$

D. $\frac{2}{36}$

9. Seorang melakukan pengundian dengan mengelindingkan dua dadu. Peluang teoretik muncul mata dadu ganjil atau bukan prima dari salah satu mata dadu yang muncul dalam pengundian tersebut adalah...

A. $\frac{1}{36}$

C. $\frac{35}{36}$

B. $\frac{1}{6}$

D. $\frac{2}{36}$

10. Dadu merah dan putih digelindingkan sekali, berapa peluang kejadian jumlah mata dadu 7?

A. $\frac{1}{6}$

$\frac{1}{36}$

B. $\frac{3}{6}$

$\frac{1}{32}$

SELAMAT MENGERJAKAN

PAREPARE

Lampiran 16. Data Tes Hasil Belajar Siswa (*Pre-test & Post-test*)

No.	Nama Siswa	Nilai																			
		<i>Pre-test</i>										<i>Post-test</i>									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	AC	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1
2	AZ	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
3	AL	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
4	AR	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
5	AA	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0
6	AN	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	AF	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
8	AA	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	EP	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	FR	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
11	IK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	IMIS	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
13	MA	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
14	MF	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	MJF	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
16	MI	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	MH	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	NN	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
19	NA	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
20	NS	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	NSQ	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
22	NZ	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
23	PA	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
24	RA	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
25	RF	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
26	RZ	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
27	SH	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
28	SW	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
JUMLAH		156										246									
N-Gain Score		0.76																			
Kriteria		Tinggi																			

Lampiran 17. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Angket Keaktifan Belajar Siswa

A. Petunjuk Pengisian

Isilah tanda cek (✓) pada kolom yang anda anggap sesuai dengan indicator yang ada

Kriteria Penilaian:

- 1 = Tidak Baik 4 = Baik
- 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
- 3 = Cukup

B. Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Antusias siswa						
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru				✓	
2.	Saya memerhatikan setiap slide dan animasi yang pada media				✓	
3.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan				✓	
Interaksi siswa dengan guru						
4.	Saya menanyakan hal-hal yang belum jelas kepada guru					✓
5.	Saya menjawab pertanyaan dari guru					✓
Kerjasama kelompok						
6.	Saya belajar berani mengemukakan pendapat dan saling bekerjasama dalam melakukan diskusi kelompok				✓	
7.	Saya mencocokkan jawaban dengan teman satu kelompok				✓	
8.	Saya senang membantutema dalam kelompok				✓	
Partisipasi siswa dalam menyimpulkan hasil pembahasan						
9.	Saya bisa menjelaskan hasil jawaban kepada teman lain					✓
10.	Saya mengancungkan tangan untuk ikut menyimpulkan pelajaran					✓

Lampiran 18. Angket Respon Siswa

Angket Respon siswa

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian validasi media dengan cara memberi tanda cek (✓) pada kolom yang disediakan.

Kriteria Penilaian:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1 = Tidak Baik | 4 = Baik |
| 2 = Kurang Baik | 5 = Sangat Baik |
| 3 = Cukup | |

2. Saran atau komentar terkait media pembelajaran yang dikembangkan dapat dituliskan pada lembaran ini.

B. Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tanggapan	Kejelasan visual (gambar dan tulisan) pada media					✓
		Materi yang disajikan pada media sesuai dengan materi yang diajarkan					✓
		Media memberikan manfaat dalam pembelajaran yang dilakukan				✓	
		Media berbasis Canva yang dikembangkan sesuai kondisi pembelajaran saat ini					✓
2	Reaksi	Saya sering mencari tahu tentang Peluang			✓		
		Saya memperhatikan materi peluang pada media dengan baik					✓
		Media pembelajaran Canva yang dikembangkan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan saya				✓	
		Penggunaan media memberikan pengalaman belajar yang positif				✓	
		Dengan menggunakan media pembelajaran bantuan Canva, saya memiliki gambaran dalam menyelesaikan tugas					✓
		Setelah menggunakan media, saya yakin dapat menyelesaikan tugas dengan baik					✓

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

d. KESIMPULAN

Media pembelajaran matematika bantuan canva pada materi peluang. (*)

4. Layak digunakan dilapangan tanpa revisi
5. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan di lapangan


*) lingkari salah satu

1 Agustus 2023

Responden,
Nama

Muh Alif

Tanda Tangan



Lampiran 29. Data Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek	R1	R2	R3	R4	R5	R6	Persentase Respon	Rata-rata Persentase Respon
1	Tanggapan	90%	85%	75%	100%	100%	100%	92%	93.1%
2	Reaksi	92%	83%	100%	100%	100%	92%	94%	

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Sangat Negatif
21% - 40%	Negatif
41% - 61%	Cukup
61% - 80%	Positif
81% - 100%	Sangat Positif

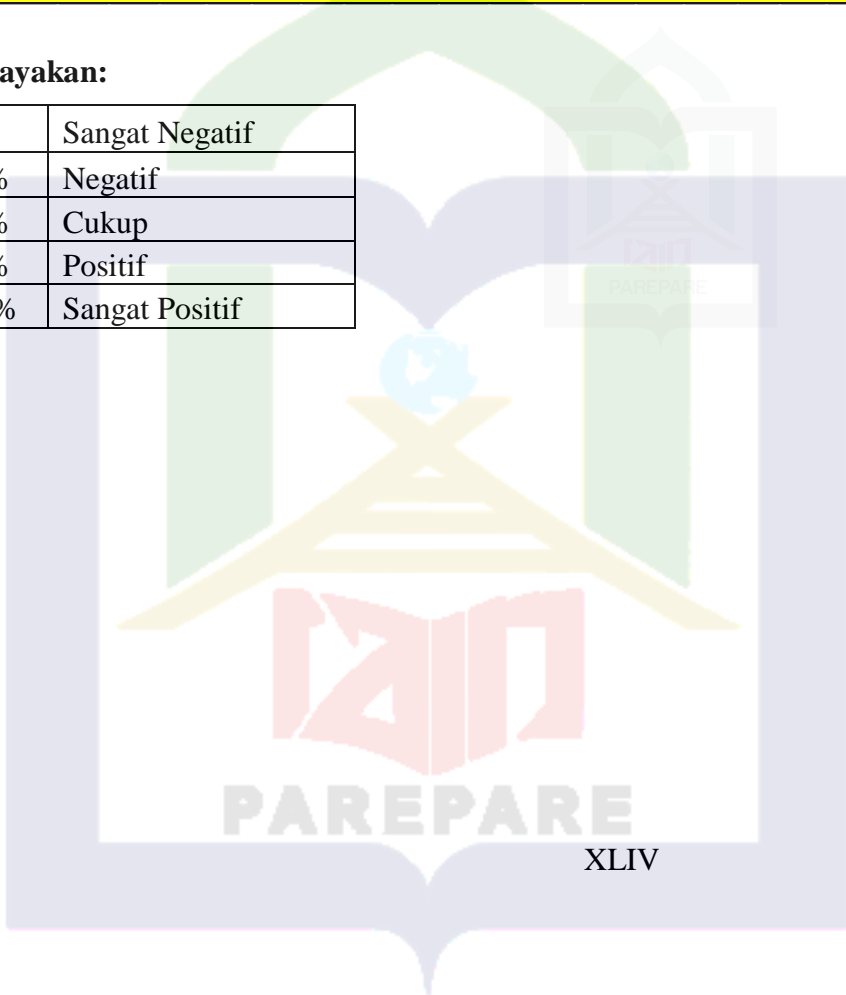
Lampiran 20. Data Hasil Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	R22	R23	R24	R25	R26	R27	R28	Jumlah Skor	Skor Maks	Rata-rata
1	Tanggapan	20	20	20	17	17	19	20	15	20	20	20	20	17	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	544	20	96.3%
2	Reaksi	22	24	20	24	24	24	20	22	22	24	24	22	24	24	24	20	24	24	24	24	24	24	22	22	22	22	24	642	24		
JUMLAH																											1186	44				

Kriteria Kelayakan:

0% - 20%	Sangat Negatif
21% - 40%	Negatif
41% - 61%	Cukup
61% - 80%	Positif
81% - 100%	Sangat Positif



PAREPARE UNIVERSITY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian



Pemberian surat penelitian kepada kepala sekolas SMP Negeri 4 Enrekang



Wawancara



Validasi oleh Ahli Bahasa



Validasi oleh Ahli Materi



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Besar



Pengisian Angket



Foto Bersama dengan Kelas VIIIB



BIODATA PENULIS



NURFAUZIA, lahir di Pare-Pare pada tanggal 16 April 2001. Anak Kedua dari tiga bersaudara oleh pasangan Hasbi dan Rohani yang telah mendidik dan mencurahkan cinta kasih sepenuh hati sejak kecil hingga saat ini. Penulis tinggal di Desa Temban Kecamatan Enrekang Kabupaten Enrekang Sulawesi Selatan. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali di SD Negeri 59 Noling pada tahun 2007-2013. Selanjutnya Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Enrekang, kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Enrekang.

Setelah lulus pada tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Pendidikan Sarjana (S1) di IAIN Parepare pada program studi Tadris Matematika melalui seleksi penerimaan mahasiswa baru jalur UM-PTKIN. Penulis menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di IAIN Parepare dengan mengajukan Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan *Canva* Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang.