

Pengembangan Multimedia Interaktif Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Pariangan

Jihan Safitri¹, Isra Nurmai Yenti^{2*}, Elda Herlina³, Nola Nari⁴
^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Batusangkar, Indonesia

Informasi Artikel

Diterima Redaksi: 24 Februari 2025
Revisi Akhir: 27 Juni 2025
Diterbitkan Online: 30 Juni 2025

Kata Kunci

Multimedia Interaktif
Canva
Motivasi

Korespondensi

E-mail:
isranurmaiyesi@uinmybatusangkar.ac.id
*

A B S T R A C T

The problem in this article is the low motivation to learn mathematics of SMPN 1 Pariangan students due to the lack of teaching materials and media in the SPLDV material. To overcome this, teaching media are needed that can increase student learning motivation. This study aims to produce valid, practical, and effective Canva-based interactive multimedia. This study uses the Research & Development method with a 4-D development model, but the dissemination stage was not implemented. Data were collected through questionnaires with instruments in the form of validation sheets, teacher response questionnaires, students, and motivation questionnaires. Data analysis used the validation percentage formula and N-Gain. The results showed that Canva-based interactive multimedia had a very valid level of validity (90.24%). The practicality test showed that the teacher response questionnaire (92.58%) and students (90.63%) were in the very practical category. Effectiveness on learning motivation showed an N-Gain score of 0.616 (moderate category) or 61.6% (quite effective).

Permasalahan dalam artikel ini adalah rendahnya motivasi belajar matematika siswa SMPN 1 Pariangan akibat kurangnya bahan dan media ajar pada materi SPLDV. Untuk mengatasinya, dibutuhkan media ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia interaktif berbasis Canva yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development dengan model pengembangan 4-D, namun tahap disseminate tidak dilaksanakan. Data dikumpulkan melalui angket dengan instrumen berupa lembar validasi, angket respon guru, siswa, dan angket motivasi. Analisis data menggunakan rumus persentase validasi dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif berbasis Canva memiliki tingkat validitas sangat valid (90,24%). Uji praktikalitas menunjukkan angket respon guru (92,58%) dan siswa (90,63%) dalam kategori sangat praktis. Efektivitas terhadap motivasi belajar menunjukkan skor N-Gain 0,616 (kategori sedang) atau 61,6% (cukup efektif)..

©2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and



the
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (CC-BY-SA)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1 Pendahuluan

Pembelajaran matematika adalah sebuah proses atau bentuk interaksi yang dilakukan oleh guru kepada siswa guna mengembangkan kreativitas berpikir serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Beberapa orang melihat matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan, sementara yang lain menganggapnya sulit. Bagi siswa memiliki ketertarikan terhadap matematika, secara alami akan tumbuh motivasi intrinsik untuk mendalaminya serta sikap optimis dalam menghadapi berbagai tantangan yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika juga bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis sistematis, kreatif, pemecahan masalah dan generalisasi [1].

Sebagai bentuk komitmen dalam peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengimplementasikan program "Merdeka Belajar". Program ini, yang diprakarsai oleh Nadiem Anwar Makarim, bertujuan untuk membentuk kepribadian yang berakar pada nilai-nilai budaya lokal serta menghasilkan individu yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, program ini juga bertujuan menghasilkan individu yang sehat, berakhlak mulia, kompeten, berpengetahuan, inovatif, kreatif, dan mandiri, serta mampu berpartisipasi dalam masyarakat yang demokratis dan bertanggung jawab. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, perlu adanya integrasi antara pendidikan dan perkembangan teknologi. Teknologi dalam dunia pendidikan berperan sebagai sarana yang memfasilitasi proses belajar mengajar, membuatnya lebih mudah

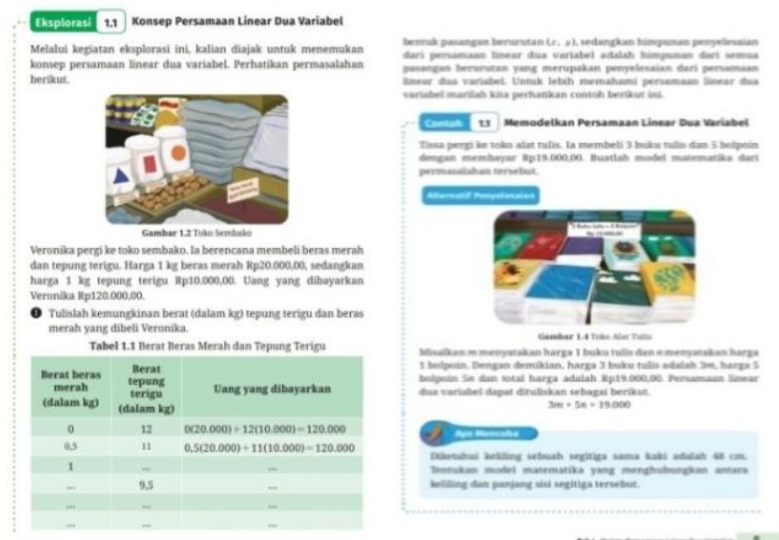
diakses dan dapat diandalkan sebagai sumber belajar utama. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menciptakan pendidikan yang tidak hanya efisien dalam penggunaan waktu dan sumber daya, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar serta efektif guna mencapai efektivitas hasil belajar secara maksimal. Oleh sebab itu, penerapan teknologi pendidikan menjadi kunci penting dalam membentuk sistem pendidikan yang responsif dan adaptif terhadap kebutuhan masa depan [2].

Pada saat dilakukan observasi awal, diketahui bahwa sekolah SMPN 1 Pariangan telah menggunakan kurikulum merdeka. Hasil observasi terhadap kegiatan pembelajaran di kelas menunjukkan adanya variasi pendekatan, yakni pendekatan yang berpusat pada guru dan pendekatan yang berpusat pada siswa. terlihat bahwa guru menggunakan papan tulis sebagai media untuk proses pembelajaran. Peneliti juga menyebarkan angket motivasi untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya motivasi belajar siswa pada fase D di SMPN 1 Pariangan ini terlihat dari angket motivasi yang peneliti sebar pada studi awal dan ditemukan bahwa motivasi belajar siswa fase D di SMPN 1 Pariangan ini masih tergolong rendah. Terdapat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil motivasi belajar siswa

Predikat	Interval	Jumlah
Sangat Tinggi	$x > 71,54$	1
Tinggi	$71,54 \geq x > 67,46$	2
Sedang	$67,46 \geq x > 59,3$	22
Rendah	$59,3 \geq x > 55,22$	4
Rendah Sekali	$55,22 \geq x$	0
Total		29 orang

Berdasarkan Tabel 1, hanya sedikit siswa fase D di SMPN 1 Pariangan yang Memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media atau kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh siswa saat wawancara. Hasil wawancara dengan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa guru menggunakan ceramah dan belajar kelompok. Selama penerapan kurikulum merdeka guru belum menggunakan multimedia atau media lainnya Dalam pelaksanaan pembelajaran sebagaimana diatur dalam Kurikulum Merdeka. Karena kurangnya media yang mendukung materi pembelajaran membuat siswa bosan motivasi siswa dalam belajar menurun. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang mengatakan bahwa salah satu alasan rendahnya motivasi belajar siswa bisa terlihat dari proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode dan model yang monoton dan tidak menarik, sehingga siswa tidak tertarik atau termotivasi untuk belajar [3]. Motivasi belajar dapat timbul dari faktor intrinsik maupun ekstrinsik. Faktor intrinsik mencakup dorongan internal seperti keinginan untuk meraih keberhasilan, kebutuhan akan pengetahuan, serta harapan terhadap pencapaian cita-cita. Adapun faktor ekstrinsik berasal dari lingkungan luar, antara lain berupa pemberian penghargaan, dukungan sosial, serta penyajian kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan contohnya adanya media pembelajaran [4]. Untuk Media pembelajaran yang digunakan oleh guru umumnya berupa papan tulis dan buku cetak yang berfungsi sebagai sumber belajar utama dalam kegiatan pembelajaran. Buku cetak yang digunakan guru dan siswa untuk mempelajari materi SPLDV adalah buku cetak kurikulum merdeka kelas VIII ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Buku yang digunakan siswa dan guru

Gambar 1 merupakan buku cetak yang digunakan oleh siswa dalam memahami materi SPLDV, Buku yang bersifat monoton dan membuat siswa menjadi cepat bosan dalam mempelajari materi SPLDV. Siswa juga mengatakan tertarik jika pembelajaran diberi sentuhan teknologi. Hal ini didukung juga oleh pendapat yang mengatakan siswa menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika karena memberikan pengalaman baru yang dapat meningkatkan motivasi siswa[5]. Beberapa penelitian terdahulu terkait topik ini yaitu Pengaruh Penggunaan LKPD terhadap Motivasi Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX MTsN 11 Agam[6], Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multiple Intelligences pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII[7] dan Pengembangan Bahan Ajar Matematika Falak untuk Mahasiswa di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung[8].

Selain itu, teknologi juga menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu teknologi yang dapat menunjang pembelajaran matematika yaitu *canva*, merupakan teknologi yang dapat membuat media interaktif dan memberikan penjelasan yang lebih menarik perhatian siswa [9]. Hal ini juga didukung oleh sekolah yang memperbolehkan siswa untuk membawa handphone ketika materi pembelajaran yang akan berlangsung membutuhkan handphone, tetapi dengan syarat handphone dikumpulkan kepada guru ketika pembelajaran telah selesai. Selain itu SMPN 1 Pariangan juga memiliki labor komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Labor juga dilengkapi oleh jaringan *wifi* yang dapat membantu siswa mengakses multimedia pembelajaran nantinya.

Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan *canva*. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan perangkat lunak *canva*, sehingga dapat mendukung penyampaian materi yang bersifat susah dipahami dan membutuhkan penjelasan yang jelas seperti pada materi SPLDV karena diyakini dapat meningkatkan motivasi siswa dikarenakan tampilan yang menarik dan tidak membosankan. Dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui validitas, praktikalitas dan efektifitas multimedia interaktif menggunakan *canva*.

2 Metode Penelitian

Penelitian pengembangan, atau yang dikenal dengan istilah Research and Development (R&D), merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Pada kegiatan penelitian dan pengembangan (R&D) ini, peneliti menggunakan model 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Development*, dan *Dissemination*. Model 4D ini terdiri dari beberapa tahap, *Define* (pendefinisian) yaitu menentukan produk yang akan dibuat atau dikembangkan beserta spesifikasinya. *Design* (perancangan) yaitu merancang produk berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan. *Development* (pengembangan) yaitu membuat produk, menguji validitas dan praktikalitas untuk memastikan hasilnya sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. *Dissemination* (penyebarluasan) yaitu: menyebarkan produk yang telah diuji ke khalayak luas untuk dimanfaatkan [10].

Subjek penelitian dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Canva* ini adalah 24 orang siswa Fase D di SMPN 1 Pariangan. Siswa yang telah belajar materi SPLDV memberikan tanggapan terkait aspek kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan *canva* yaitu lembar validasi multimedia interaktif, lembar angket praktikalitas dan lembar angket motivasi siswa. Instrumen penelitian ini terlebih dahulu divalidasi kepada 3 orang validator yang telah dipilih.

Instrumen lembar validasi digunakan untuk menilai tingkat validitas produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen ini diberikan kepada tiga orang validator yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang memiliki rentang skor 1 hingga 4. Skala tersebut terdiri atas empat kategori penilaian, yaitu: skor 1 untuk "sangat tidak setuju", skor 2 untuk "tidak setuju", skor 3 untuk "setuju", dan skor 4 untuk "sangat setuju" [11]. Aspek-aspek yang divalidasi yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas penyajian, kualitas bahasa dan kualitas kegrafikan [12].

Praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket respon siswa dan guru setelah menggunakan multimedia interaktif. Aspek penilaian praktikalitas mencakup beberapa indikator, antara lain kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, tingkat daya tarik, kualitas visual atau gambar, serta potensi media tersebut untuk digunakan secara mandiri oleh siswa [13].

Data hasil validasi, angket respon siswa dan guru ditabulasi menggunakan rumus [11] :

$$P = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor Maks}} \times 100 \%$$

Hasil persentase, data validitas dan praktikalitas diinterpretasikan berdasarkan Tabel 2. [11]

Tabel 2. Kategori validitas dan praktikalitas

Range persentase (%)	Kategori
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak valid / Tidak praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang valid / Kurang praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup valid / Cukup praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Valid / Praktis
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat valid / Sangat praktis

Efektivitas media pembelajaran dinilai melalui perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah diterapkannya multimedia interaktif. Aspek-aspek yang dinilai meliputi dorongan untuk meraih keberhasilan, kebutuhan dan motivasi dalam proses belajar, harapan serta tujuan hidup di masa depan, adanya penghargaan dalam konteks pembelajaran, keterlibatan dalam aktivitas

belajar yang menarik, serta terciptanya lingkungan belajar yang mendukung dan kondusif [14]. Analisis data angket motivasi dihitung menggunakan N-Gain Score [15], yaitu:

$$N - Gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{S_{max} - Sp_{pre}}$$

Tabel 3. Kategori tafsiran N-Gain score

Nilai N-Gain	Tafsiran
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Selanjutnya hasil N-Gain ditentukan berdasarkan klasifikasi keefektifan N -Gain di Tabel 5. [15]

Tabel 4. Kriteria indeks N-Gain

Range persentase (%)	Kriteria
< 40 %	Tidak efektif
40% - 55 %	Kurang efektif
56% - 75%	Cukup efektif
>76 %	Efektif

3 Hasil dan Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian awal yang telah dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara guru pada bidang matematika pada tanggal 23 Juni 2023 di SMPN 1 Pariangan diketahui bahwa sekolah tersebut telah menggunakan kurikulum merdeka yang dimana guru diharuskan memiliki kemampuan yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) guru belum menggunakan multimedia interaktif, guru hanya menggunakan buku cetak dan buku online sehingga membuat siswa menjadi bosan. Kebosanan siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran matematika dalam kurikulum merdeka dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa kurang aktif selama pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pernyataan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang cenderung monoton dengan hanya mengandalkan buku teks atau buku cetak sebagai sumber utama materi dapat menyebabkan siswa merasa cepat bosan sehingga dapat mengurangi minat dan motivasi siswa untuk belajar [16]. Siswa SMP, khususnya di era digital saat ini, cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Mereka memiliki tingkat rasa ingin tahu yang tinggi, namun juga mudah kehilangan fokus jika materi yang disajikan kurang menarik. Selain itu, siswa pada jenjang ini umumnya lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan eksplorasi aktif dan partisipasi langsung, dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya bersifat pasif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, seperti multimedia interaktif, menjadi penting untuk menjaga keterlibatan serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dengan situasi seperti ini, diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut. Media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif akan sangat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru perlu mempertimbangkan pemanfaatan teknologi serta pendekatan alternatif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan konsep bahwa media interaktif merupakan suatu pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah, baik antara guru dan siswa, maupun antara siswa dengan materi pembelajaran. Melalui penggunaan media interaktif, siswa dapat mengakses beragam sumber daya pembelajaran digital, yang mendukung keterlibatan mereka secara aktif dalam aktivitas belajar. Media ini tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi, berdiskusi, dan berkolaborasi [17]. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif oleh guru memiliki peran strategis dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, karena mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, serta sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi masa kini.

Setelah melakukan analisis permasalahan, tahap selanjutnya yaitu perancangan multimedia. Pada tahap perancangan multimedia, langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi materi yang akan dikembangkan untuk multimedia interaktif. Penyusunan materi dimulai dengan menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan oleh guru. Cp dan TP yang digunakan guru dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 5. CP dan TP yang digunakan oleh guru SMPN 1 Pariangan

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi	Tujuan Pembelajaran
Aljabar	Siswa mampu menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel dengan menggunakan berbagai metode penyelesaian masalah	Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	Dapat mengetahui konsep dan dapat membedakan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Siswa dapat menentukan himpunan penyelesaian suatu Sistem Persamaan Linear Dua Variabel menggunakan beberapa metode (metode substitusi, eliminasi, campuran, atau grafik) Menyelesaikan permasalahan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel dengan metode substitusi, eliminasi, campuran, atau grafik

Setelah memahami tujuan pembelajaran, peneliti kemudian memilah dan meringkas materi yang terdapat dalam buku paket, serta mencari sumber tambahan lainnya, seperti video, yang akan dimasukkan ke dalam multimedia interaktif.

Selanjutnya, pembuatan *flowchart* (bagan alur) dilakukan untuk menggambarkan alur program secara keseluruhan, dimulai dari halaman cover hingga refleksi (akhir pembelajaran). *Flowchart* ini juga dapat disebut sebagai skenario multimedia yang akan dirancang. Setelah itu, tahap berikutnya adalah pembuatan *storyboard*, yang berisi penjelasan rinci mengenai setiap alur yang terdapat dalam *flowchart*. *Storyboard* ini menjelaskan tampilan pada multimedia interaktif secara visual dan tekstual. Pada *storyboard*, pada halaman *cover* akan mencantumkan judul materi, kelas, fase, dan input nama siswa. Pada halaman menu utama, terdapat beberapa sub-menu, yaitu:

- Petunjuk Penggunaan: Menyediakan penjelasan tentang fungsi setiap tombol yang ada dalam multimedia interaktif.

- b. Profil Penulis: Berisi biodata penulis atau pengembang multimedia.
- c. *Ice breaking*: Menampilkan video dari *youtube* yang berguna untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa sebelum pembelajaran dimulai.
- d. Materi: Berisi sub-menu yang terdiri dari lima pertemuan yaitu membedakan sistem persamaan linear dua variabel dan metode eliminasi, metode substitusi, metode campuran, metode grafik, SPLDV dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Latihan: Terdapat sub-menu yang menyediakan lima latihan yang sesuai dengan materi SPLDV di setiap pertemuan dibuat menggunakan *wordwall*.
- f. Refleksi: Berisi link ke *Google Form* yang harus diisi oleh siswa pada akhir pembelajaran untuk mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Daftar Pustaka: Menyajikan rujukan-rujukan yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif ini.

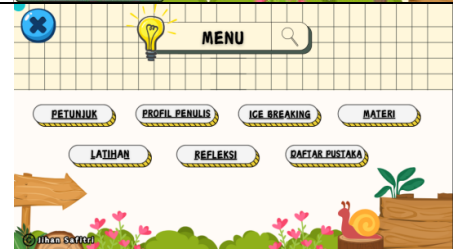
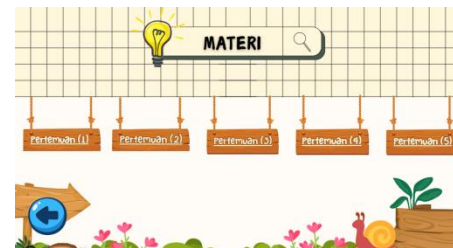
Setelah semua bahan tersedia, langkah berikutnya adalah tahap pemrograman, yaitu menyusun semua elemen sesuai dengan kebutuhan materi menggunakan aplikasi *canva*. Tahap akhir dalam proses pengembangan dilakukan setelah semua elemen disatukan menjadi sebuah produk multimedia interaktif, yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan peninjauan dan uji coba sebagai persiapan sebelum proses validasi. Pengujian terhadap multimedia dilakukan untuk memastikan kelancaran fungsinya saat digunakan. Apabila seluruh aspek berjalan sesuai harapan, maka produk dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap penelitian berikutnya.

Tujuan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *Canva* adalah untuk mendukung kegiatan pembelajaran bagi guru dan siswa, sekaligus berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Menurut Saepuloh dan Khomsatun Ni'mah dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran [18]. Multimedia interaktif dapat diakses melalui *scan barcode* pada Gambar 2 dan tampilan multimedia interaktif dapat dilihat pada Tabel 6.



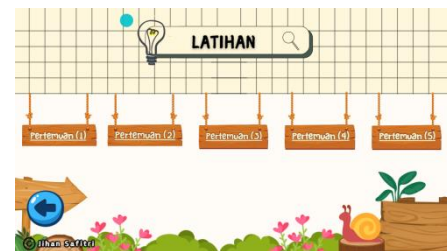
Gambar 2. Barcode multimedia interaktif

Tabel 6. Tampilan multimedia interaktif

Tampilan	Keterangan
	Cover Pada <i>cover</i> dituliskan judul materi untuk memperjelas multimedia ini membahas tentang materi apa dan terdapat kelas dan fase untuk memperjelas multimedia ini untuk SMP/MTs Fase D
	Menu Utama Menu utama yang ditampilkan memuat sejumlah sub-menu yang menjadi bagian dari struktur dalam multimedia interaktif
	Petunjuk Penggunaan Petunjuk penggunaan adalah panduan yang disediakan untuk membantu pengguna memahami cara menggunakan multimedia interaktif
	Profil Penulis Berisi biodata peneliti dan menunjukkan hak cipta suatu media yang dikembangkan
	Menu Ice breaking Merupakan sub menu dari menu utama yang dilaksanakan pada awal pembelajaran
	Menu Materi Merupakan sub menu dari menu utama dan memiliki sub menu berupa pembagian pertemuan pada materi SPLDV



Pertemuan 5 (SPLDV dalam Kehidupan sehari-hari)



Materi

Berisikan materi pelajaran yang terbagi menjadi beberapa bagian yaitu :

- Pertemuan 1 (pengenalan SPLDV dan metode eliminasi)
- Pertemuan 2 (metode substitusi)
- Pertemuan 3 (metode campuran)
- Pertemuan 4 (metode grafik)

Menu Latihan

Memiliki 5 sub menu yang berisi latihan tiap pertemuan

Latihan

Berisi latihan diakhir materi yang dirancang dengan *wordwall*

Refleksi

Refleksi di isi oleh setiap siswa diakhir pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran

Daftar Pustaka

Berisikan daftar rujukan yang digunakan peneliti dalam membuat multimedia interaktif

Selanjutnya yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan terlebih dahulu peneliti melakukan validasi multimedia interaktif kepada 3 orang validator. Pada validasi multimedia interaktif oleh para validator didapatkan hasil valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Validitas ini diperoleh dari analisis yang dilakukan oleh validator terhadap multimedia interaktif yang telah dirancang oleh peneliti, Dengan melakukan revisi berdasarkan umpan balik dan pertimbangan yang disampaikan oleh validator. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil validasi multimedia interaktif

Aspek yang dinilai	Validator			Jml	Skor maks	%	Ket
	1	2	3				
Kualitas Isi dan Tujuan	18	21	22	61	72	84,72	Sangat Valid
Kualitas Penyajian	29	30	31	90	96	93,75	Sangat Valid
Kualitas Bahasa	15	19	18	52	60	86,67	Sangat Valid
Kualitas Grafik	24	23	22	69	72	95,83	Sangat Valid
Jumlah						360,97	
Rata-rata						90,24	Sangat Valid

Pada Tabel 7 terlihat Aspek kualitas isi dan tujuan pada multimedia interaktif menggunakan *Canva* diperoleh hasil persentase 84,72% dengan kategori sangat valid dari hasil penilaian 3 validator. **Valid dalam isi** yaitu informasi, data, atau konten yang disajikan sesuai dengan topik yang dibahas sedangkan valid dalam tujuan yaitu Kecocokan antara materi yang disampaikan dengan tujuan yang hendak dicapai [19]. Pada aspek kualitas penyajian pada multimedia interaktif menggunakan *Canva* diperoleh hasil persentase 93,75% dengan kategori sangat valid. Pendapat Amelia bahwa Penilaian terhadap suatu produk perlu mempertimbangkan aspek penyajiannya. Desain tampilan yang menarik pada media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat pengguna untuk mengakses dan mempelajari isi yang disampaikan. Pada aspek kualitas bahasa pada multimedia interaktif menggunakan *Canva* diperoleh hasil persentase 86,67% dengan kategori sangat valid. menyatakan penggunaan bahasa yang jelas dan tepat dalam pemanfaatan multimedia interaktif membantu menyampaikan informasi secara jelas dan tepat, sehingga pengguna dapat memahaminya tanpa mengalami kebingungan atau kesalahan dalam penafsiran. Maka bahasa pada multimedia interaktif ini menggunakan kalimat bahasa indonesia yang baik dan benar, bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SMP, dan tidak ada kalimat yang membingungkan pada multimedia interaktif. Aspek kualitas kegrafikan pada multimedia interaktif menggunakan *Canva* diperoleh hasil persentase 95,83% dari hasil penilaian 3 validator. Menurut Taufina & chandra dalam pengembangan multimedia pembelajaran, kualitas tampilan grafik, seperti pemilihan warna latar belakang dan warna tulisan yang sesuai, merupakan hal penting yang perlu diperhatikan agar materi mudah dibaca dan dipahami. Pemilihan warna yang sesuai dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk membaca atau melihat media yang dibuat. Maka tampilan desain pada multimedia interaktif ini menarik, kualitas gambar dan animasi jelas, tata letak menu pada multimedia interaktif rapi, dan adanya keserasian warna tulisan dengan gambar pada multimedia interaktif [20]. Hasil validasi multimedia interaktif *canva* mendapatkan rata-rata 90,24%. Hasil yang sama juga diperoleh dari penelitian Rambe et al., [21].

Setelah melakukan validasi multimedia interaktif selanjutnya melakukan uji coba yang berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 12, 13, 19, 20, dan 25 November 2024. Setelah seluruh rangkaian pertemuan pembelajaran diselesaikan, siswa diminta untuk mengisi angket respons guna mengetahui tanggapan mereka terhadap proses pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif. Selain itu, angket respons juga diberikan kepada guru untuk memperoleh pandangan mereka terkait multimedia yang telah dikembangkan. Data dikumpulkan menggunakan lembar angket praktikalitas yang disebarakan kepada 24 siswa kelas VIII fase D dan seorang guru matematika di SMPN 1 Pariangan pada tanggal 25 November 2024. Hasil respon siswa mengenai praktikalitas multimedia interaktif tersebut tercantum pada Tabel 8 dan angket respon guru tercantum pada Tabel 9.

Tabel 8. Hasil angket respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata Angket	Keterangan
1	Kesesuaian dengan materi	89,37	Sangat Praktis
2	Kemudahan penggunaan	90,89	Sangat Praktis
3	Daya tarik	90,62	Sangat Praktis
4	Kualitas gambar	91,66	Sangat Praktis
5	Bisa dipakai sebagai pedoman pembelajaran mandiri	90,63	Sangat Praktis
Rata-rata		90,63	Sangat Praktis

Tabel 9 . Hasil angket respon siswa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-rata Angket	Keterangan
1	Kesesuaian dengan materi	90	Sangat Praktis
2	Kemudahan penggunaan media	94,75	Sangat Praktis
3	Kualitas gambar	94,75	Sangat Praktis
4	Daya tarik	94,75	Sangat Praktis
5	Bisa dipakai sebagai pembelajaran mandiri	91,66	Sangat Praktis
Rata-rata		92,58	Sangat Praktis

Hasil analisis angket respon siswa dan guru terhadap multimedia interaktif berbasis *Canva* menunjukkan bahwa secara keseluruhan persentase respon siswa mencapai 90,63%, sedangkan respon guru sebesar 92,58%. Keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis, yang mencakup aspek kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, kualitas visual, daya tarik, serta potensi penggunaan sebagai media pembelajaran mandiri.

Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif sudah praktis digunakan karena dapat digunakan dengan mudah dikarenakan fitur-fitur yang tersedia dapat ditemukan dengan mudah, berkat tata letak yang terstruktur. Selain itu, petunjuk penggunaan disajikan secara jelas dan informatif. Selanjutnya Multimedia interaktif dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang mampu menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang aktif dan menyenangkan. Hasil yang sama juga diperoleh dari penelitian Ainiyah & Roisatul[22].

Pada tahap efektivitas, peneliti terlebih dahulu menyebarkan angket motivasi yang telah dirancang sebelumnya kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Pariangan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa dalam belajar matematika. Selanjutnya, peneliti merancang ulang angket motivasi guna mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi SPLDV dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Fase D di SMPN 1 Pariangan. Selanjutnya, angket motivasi yang telah dibagikan dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Data N-Gain diperoleh dari hasil angket yang disebarkan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif pada materi SPLDV. Hasil analisis N-Gain dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil analisis angket motivasi

No	Aspek yang divalidasi	Jumlah siswa yang mengalami peningkatan			Rata-rata Nilai N-Gain
		Rendah	Sedang	Tinggi	
1	Adanya keinginan kuat dan semangat untuk sukses	2	19	3	0,545
2	Timbulnya motivasi dan kebutuhan internal dalam proses pembelajaran	2	17	5	0,633
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	1	17	6	0,637
4	Adanya penghargaan dalam belajar	2	18	4	0,598
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	0	15	9	0,672
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	2	18	4	0,577
Rata-rata					0,61

Dari Tabel 10 dapat dilihat bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan, peningkatan motivasi tinggi dengan jumlah siswa terbanyak terdapat pada aspek adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dengan jumlah siswa 9. Selanjutnya terdapat 2 orang siswa menunjukkan tingkat peningkatan motivasi yang rendah pada beberapa aspek, Yaitu mencakup hasrat untuk mencapai keberhasilan, dorongan serta kebutuhan dalam proses belajar, apresiasi terhadap pembelajaran, dan adanya dukungan dari lingkungan belajar yang mendukung. Secara umum, penggunaan video pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,61 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi belajar, tingkat motivasi siswa berada pada kategori sedang, yang kemungkinan disebabkan oleh tingkat hasrat dan keinginan untuk meraih keberhasilan yang juga masih berada pada kategori sedang. Hal ini berkaitan dengan kurangnya rasa percaya diri siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif saja kemungkinan belum mampu secara optimal meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal, mengingat masih adanya faktor-faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya tingkat kepercayaan diri tersebut. Hal yang sama juga diperoleh dari penelitian Masruroh & Nurfitriyanti yang mengatakan bahwa Salah satu faktor yang memengaruhi kepercayaan diri siswa adalah faktor internal, yakni faktor yang berasal dari dalam diri individu, seperti kecemasan yang dirasakan. Meskipun kecemasan merupakan respons yang wajar dan sering dialami, kondisi ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Kecemasan berpotensi mengganggu fungsi-fungsi kognitif, seperti konsentrasi, daya ingat, pembentukan konsep, serta kemampuan dalam memecahkan masalah [23]. Motivasi belajar siswa yang berada pada kategori sedang juga dapat disebabkan oleh kurangnya penghargaan dalam belajar. Reward seperti pena atau penghapus yang diberikan mungkin kurang relevan bagi siswa, sehingga tidak mampu secara signifikan mendorong semangat belajar. Kemungkinan, siswa lebih tertarik pada reward yang sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa, yang dapat memberikan dampak lebih besar terhadap motivasi belajar. Hal yang sama juga diperoleh dari penelitian Sawitri *et al.*, yang mengatakan pemberian reward harus disesuaikan dengan minat atau keinginan siswa agar lebih efektif dalam meningkatkan semangat belajar. Dengan memberikan reward yang relevan, siswa akan merasa dihargai dan termotivasi untuk berusaha lebih baik dalam proses pembelajaran[24].

Berdasarkan hasil analisis angket motivasi, diperoleh persentase sebesar 61,60%, yang dikategorikan sebagai cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian berjudul "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD*". Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah menunjukkan efektivitas, dengan nilai N-Gain sebesar 63,16% yang juga termasuk dalam kategori "cukup efektif" [25] Berdasarkan temuan tersebut, dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan melalui *Canva* efektif digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif berbasis *Canva* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) tergolong cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Fase D di SMPN 1 Pariangan. Penggunaan media ini mampu membangkitkan minat, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menciptakan rasa nyaman bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran interaktif

dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.[17] yang mengatakan Media interaktif yang diterapkan oleh guru memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penyajian pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi membuat siswa lebih aktif, mengurangi kejenuhan, serta menciptakan suasana belajar yang positif dan mendukung pemahaman materi.

4 Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa berhasil mengembangkan sebuah produk berupa multimedia interaktif dengan memanfaatkan platform *Canva*. Hasil validasi multimedia diperoleh sebesar 90,24 % dan berada pada kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas melalui angket respon siswa dan guru terhadap multimedia interaktif menggunakan *Canva* pada materi SPLDV berturut-turut senilai 90,63%, dan 92,58%. Kedua hasil ini berada dalam kategori sangat praktis. Skor N-Gain motivasi belajar siswa yang diperoleh adalah 0,616, yang termasuk dalam kategori sedang. Jika dipersentasekan, skor N-Gain tersebut setara dengan 61,6%, sehingga multimedia interaktif cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa..

5 Daftar Pustaka

- [1] S. Sihombing, H. R. Silalahi, J. R. Sitinjak, and H. Tambunan, "Analisis Minat dan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep dan Kreativitas Siswa terhadap Hasil Belajar Selama Pembelajaran dalam Jaringan," *J. Pendidik. Mat. (JUDIKA Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 41–55, 2021, doi: 10.31539/judika.v4i1.2061.
- [2] Nuridayanti, S. Muryaningsih, Badriyah, E. Markiano Solissa, and K. Mere, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *J. Teach. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 88–93, 2023.
- [3] K. Yuliani H and H. Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 1, p. 259, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i1.14606.
- [4] W. D. Pratiwi, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Skripsi*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [5] T. S. Purwaningrum and A. Faradillah, "Sikap Siswa Terhadap Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Berdasarkan Kemampuan," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 2, pp. 1044–1054, 2020, doi: 10.31004/cendekia.v4i2.287.
- [6] P. I. Febriani, G. H. Medika, and Fauzal, "Pengaruh Penggunaan LKPD terhadap Motivasi Belajar Matematika pada Materi Fungsi Kuadrat Kelas IX MTs N 11 Agam," *Jurnal Pendidik. dan Kegur.*, vol. 1, no. 9, pp. 775–781, 2023, [Online]. Available: <http://www.nber.org/papers/w16019>
- [7] N. Wahyuni, K. R. Yuberta, and U. Huda, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multiple Intelligences pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII," *Lattice J. J. Math. Educ. Appl.*, vol. 4, no. 1, pp. 52–64, 2024, doi: 10.30983/lattice.v4i1.8491.
- [8] N. Cholis, F. I. Sholihah, and Y. Krisno Wicaksono, "Pengembangan Bahan Ajar Matematika Falak untuk Mahasiswa di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung," *Lattice J. J. Math. Educ. Appl.*, vol. 4, no. 2, pp. 173–189, 2024, doi: 10.30983/lattice.v4i2.9067.
- [9] M. B. Tabrani, P. Puspitorini, and B. Junedi, "Pengembangan multimedia interaktif berbasis Android pada materi kualitas instrumen evaluasi pembelajaran matematika," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 163–172, 2021, doi: 10.21831/jitp.v8i2.42943.
- [10] A. P. Arum, "Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Kuliah Penataan Rambut," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 2, pp. 132–139, 2020, doi: 10.21009/jtp.v22i2.16490.
- [11] R. Jannah, "Learning dengan Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Siswa Kelas XI MAN 2 Padang," *Nat.*

- Sci. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 429–437, 2017.
- [12] Nurul Annisa and Rahmawati Darussyamsu, “Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Koordinasi untuk Kelas XI SMA/MA,” *J. Biol. dan Pembelajarannya*, vol. 10, no. 1, pp. 49–57, 2023, doi: 10.29407/jbp.v10i1.19722.
- [13] D. T. P. Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik,” *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019, doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.
- [14] R. Ananda and F. Hayati, *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020.
- [15] I. Sukarelawa, T. kus Indratno, and Su. M. Ayu, *N-Gain VS Stacking*. Yogyakarta: SuryaCahaya, 2024.
- [16] S. Hadi, “Prosiding TEP & PDs : Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Semin. Nas. Teknol. Pembelajaran Dan ...*, vol. 97, no. 1, p. 15, 2017.
- [17] M. Munawir, A. Rofiqoh, and I. Khairani, “Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah,” *J. AL-AZHAR Indones. SERI Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 63–71, 2024.
- [18] S. Fadar, “Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika,” *ANARGYA J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–54, 2021, doi: 10.24176/anargya.v4i1.5860.
- [19] D. N. Kamila, Hanifa Rachmah, Ducha Nur. 2014. “VALIDITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA Hanifa Rachmah Kamila Nur Ducha” 1: 4. Kamila, Hanifa Rachmah, “VALIDITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL TUTORIAL SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA Hanifa Rachmah Kamila Nur Ducha,” vol. 1, p. 4, 2014.
- [20] M. Audhiha, A. Febliza, Z. Afdal, Z. A. MZ, and R. Risnawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 1, pp. 1086–1097, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i1.2170.
- [21] Y. S. Rambe, F. Rozi, E. Mailani, A. P. Sirait, I. Free, and U. Manurung, “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SDN 19 RANTAU UTARA T. A 2023 / 2024 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Negeri Medan Surel : rambeyulfasyahdina@gmail.com PENDAHULUAN Pada zaman s,” vol. 8, no. 4, pp. 715–726, 2024.
- [22] Ainiyah and Roisatul, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gymnospermae di Kelas X SMA Negeri I Jombang,” *J. MathEdu (Mathematic Educ. Journal)*, vol. 0, no. 0, pp. 43–51, 2022.
- [23] A. Masruroh and M. Nurfitriyanti, “Pengaruh Kecemasan dan Percaya Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika,” *Pros. Disk. Panel Nas. Pendidik. Mat.*, no. 80, pp. 103–110, 2022.
- [24] J. Sawitri, R. Disurya, P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan, U. A. PGRI Palembang Jl Jend Yani Lrg Gotong Royong, and U. Palembang, “Hubungan Antara Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN SDN Talang Leban,” *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, pp. 6164–6170, 2023.
- [25] A. Rahmawati and N. Nurafni, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 9, no. 3, pp. 1842–1849, 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1392.