

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
CANVA PADA MATERI STATISTIK di SMA**

SKRIPSI

Oleh:

WAHYU PINGKI NUR AMANAH

332021013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA



FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

AGUSTUS 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
CANVA PADA MATERI STATISTIK di SMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

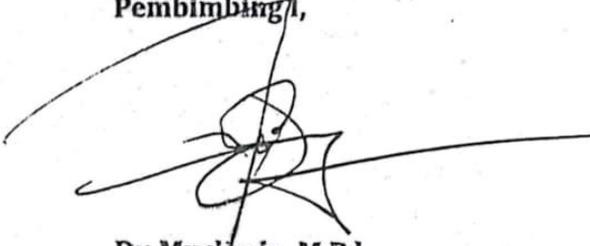
**OLEH:
WAHYU PINGKI NUR AMANAH
3322021013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
TAHUN 2025**

**Skripsi Oleh Wahyu Pingki Nur Amanah Ini Telah Diperiksa Dan
Disetujui Untuk diuji.**

Palembang, 26 Agustus 2025

Pembimbing I,



Dr. Muslimin, M.Pd.

NIDN. 0012106012

Palembang, 26 Agustus 2025

Pembimbing II,



Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd.

NIDN. 023009850

Skripsi oleh Wahyu Pingki Nur Amanah ini telah dipertahankan di
depan penguji pada tanggal 30 Agustus 2025

Dewan Penguji



Ketua

Dr. Muslimin, M.Pd.

Anggota



Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd.

Anggota



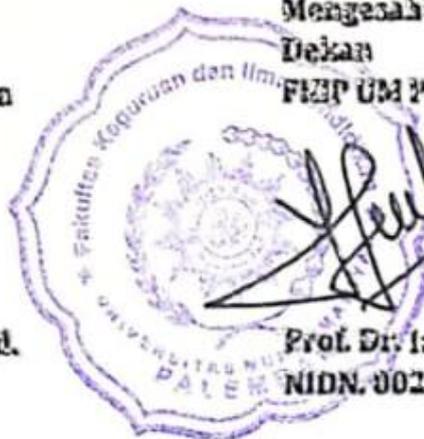
Drs. Syaifuldin, M.Pd.

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Amrina Rizta, S.Si., M.Pd.
NIDN. 0203118901

Mengesahkan
Dekan
FIZIP UM Palenbang



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0013036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wahyu Pingki Nur Amanah

NIM : 332021013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telpon/Hp : 0822-7906-9110

Menyatakan bahwa Skripsi berjudul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Materi Statistik Di SMA”, beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah. Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 30 Agustus 2025



Yang menyatakan

Wahyu Pingki Nur Amanah

MOTTO DAN PERSEMBAHKAN

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (QS. Al-Insyirah: 6) Setiap perjuangan adalah ujian kesabaran, dan setiap keberhasilan hanyalah titipan Allah yang mengajarkan kita untuk selalu bersyukur.

PERSEMBAHAN

- Dengan penuh rasa syukur yang mendalam dan kebanggaan tersendiri, karya skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud cinta dan terima kasih kepada:
- Allah Subhanahu wa Ta’ala, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, penerang dalam setiap kegelapan, penolong di kala kesulitan, serta pemberi rahmat dan ridha. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, tiada satu pun usaha yang dapat penulis lakukan.
- Baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam, suri teladan sepanjang masa yang telah memperjuangkan risalah Islam sehingga cahaya kebenaran sampai kepada kita semua. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada beliau, keluarga, dan para sahabat yang mulia.
- Ibunda Suyati tercinta dan Saudara Perempuan Wahyu Devi Siti Nur Hamidah, sosok luar biasa yang dengan segenap doa, cinta, kesabaran, serta pengorbanan tiada henti selalu menjadi alasan terbesar di balik setiap langkah dan keberhasilan penulis. Setiap tetes keringat dan doa tulus kalian adalah kekuatan utama yang mengantarkan penulis hingga tahap ini.
- Dosen pembimbing, Bapak Dr. Muslimin, M.Pd. dan Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd., yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang penuh ketulusan. Setiap nasihat dan pengetahuan yang diberikan akan menjadi bekal berharga untuk perjalanan penulis di masa mendatang.
- Terima kasih kepada teman-teman Panti Sekar 34 yang mau menjadi tempat keluh dan kesah serta senang maupun sedih
- Diriku sendiri, terima kasih telah berusaha sekuat tenaga agar tidak mengecewakan siapa pun. Terima kasih karena tetap bertahan, berjuang, dan melangkah walaupun sering disertai air mata. Kamu kuat, kamu hebat, dan kamu layak berbangga atas setiap pencapaian ini.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI STATISTIK di SMA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada materi Statistik di Sekolah Menengah Atas. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dalam bentuk presentasi, poster, serta lembar kerja peserta didik interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi, dengan nilai rata-rata: validasi materi sebesar 100% (sangat valid), validasi bahasa 91,41% (sangat valid), dan validasi media 96% (valid). Uji coba terbatas kepada 30 siswa SMA Bina Jaya Palembang menunjukkan respon positif, dengan skor kepraktisan rata-rata 88,3% (praktis). Respon siswa juga menunjukkan peningkatan motivasi, minat, serta pemahaman terhadap konsep diagram batang, garis, dan lingkaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan alternatif inovatif dan efektif dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi Statistik, karena terbukti valid, praktis, dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran, ADDIE, Statistik, SMA

LEARNING MEDIA DEVELOPMENT USING CANVA FOR STATISTICS MATERIAL IN HIGH SCHOOL

Abstract

This study aims to develop learning media based on the Canva application for Statistics material in Senior High Schools. The research method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The resulting product consisted of learning media in the form of presentations, posters, and interactive student worksheets. Expert validation showed a very high level of validity, with average scores of 100% for material validation (very valid), 91.41% for language validation (very valid), and 96% for media validation (valid). A limited trial conducted with 30 students at SMA Bina Jaya Palembang revealed positive responses, with an average practicality score of 88.3% (practical). Students' responses also indicated improvements in motivation, interest, and understanding of statistical concepts such as bar charts, line charts, and pie charts. Therefore, Canva-based learning media can serve as an innovative and effective alternative for Mathematics learning, particularly in Statistics, as it has been proven to be valid, practical, and capable of enhancing students' active engagement.

Keywords: *Canva, learning media, ADDIE, Statistics, Senior High School*

KATA PENGANTAR

Semogah Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, Rahmat serta karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Semogah skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi kita semua.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Materi Statistik Di SMA”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wasallam, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Tentunya, terselesaikannya karya ini tidak terlepas dari doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Ibu Amrina Rizta, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan akademik kepada penulis.
3. Ibu Nyimas Inda Kusumawati, S.Pi., M.Pd. , Ibu Ayu Wulandari S.Pd., M.Pd., dan Bapa Ali Syahbana, S.Si, Mpd yang telah berkenan menjadi validator ahli pakar serta memberikan masukan berharga dalam penelitian ini.
4. Seluruh dosen dan staf karyawan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang, khususnya Program Studi Pendidikan Matematika, atas ilmu, motivasi, dan bantuan yang tidak ternilai.
5. Kepala Sekolah serta pendidik mata pelajaran Matematika SMA BINA JAYA Palembang, yang telah memberikan kesempatan, izin, dan bantuan hingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

6. Peserta didik kelas XI Peserta didik SMA BINA JAYA Palembang, yang telah bersedia berpartisipasi dan memberikan kontribusi dalam penelitian ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang turut memberikan doa, dorongan, dan bantuan hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas setiap kebaikan, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan dengan limpahan rahmat, keberkahan, serta karunia-Nya. Penulis berharap karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi amal jariyah bagi semua pihak yang terlibat.

Palembang, Agustus 2025

Wahyu Pingki Nur Amanah

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHKAN.....	vi
Abstrak.....	vii
Abstract.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	4
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	4
E. Manfaat Pengembangan.....	5
F. Daftar Istilah.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
B. Kajian Penelitian yang relevan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan.....	20
C. Desain Uji Coba Produk.....	21
D. Jadwal Penelitian.....	22
E. Teknik Penggumpulan Data.....	22
F. Analisis Kevalidan Dan Kepraktisan.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Hasil Penelitian.....	27
B. PEMBAHASAN.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	59
A. SIMPULAN.....	59
B. SARAN.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	61

Riwayat Hidup..... 127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Skala Likert.....	23
Tabel 3.2 Kategori Kriteria Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran.....	24
Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Skala Likert.....	25
Tabel 3.4 Kategori Kriteria Penilaian Nilai Respon Pendidik dan Peserta didik ..	25
Tabel 4.1 Hasil validasi materi.....	48
Tabel 4.2 Hasil validasi bahasa.....	49
Tabel 4.3 Hasil validasi media	50
Tabel 4.4 Angket Instrumen Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 4.5 Angket Hasil Belajar peserta didik.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Beranda Canva.....	31
Gambar 4.2 Cover Video.....	31
Gambar 4.3 Materi.....	32
Gambar 4.4 Diagram Batang.....	32
Gambar 4.5 Garis Lurus Untuk Sumbu X Dan Y	33
Gambar 4.6 Diagram Garis	33
Gambar 4.7 Lingkaran Penuh.....	33
Gambar 4.8 Diagram Lingkaran	33
Gambar 4.9 Penutup Video	34
Gambar 4.10 Audio dan Animasi	34
Gambar 4.11 Format A4	35
Gambar 4.12 Tabel data dan Perintah	36
Gambar 4.13 Ruang kosong untuk menggambar manual.....	36
Gambar 4.14 Pembuatan grafik menggunakan Canva sebaiknya dihapus karena dianggap kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengutamakan pemahaman konsep.....	38
Gambar 4.15 Mengubah menjadi pembuatan diagram manual bagian yang menampilkan pembuatan grafik menggunakan Canva.	38
Gambar 4.16 Materi tentang sudut vektor perlu dimasukkan, karena termasuk dalam cakupan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik.	38
Gambar 4.17 Menambahkan penjelasan materi terkait sudut vektor agar cakupan materi lebih lengkap.....	38
Gambar 4.18 Istilah “sudut data” pada LKPD dinilai masih kurang jelas, sehingga memerlukan penjelasan tambahan agar tidak menimbulkan ambiguitas	39
Gambar 4.19 Memperjelas istilah “sudut data” menjadi “usia” peserta didik.	39
Gambar 4.20 Penulisan nama peserta didik pada LKPD sebaiknya menggunakan nama lengkap, bukan hanya inisial, agar lebih formal dan sesuai kaidah penulisan akademik.	39
Gambar 4.21 Mengubah penulisan identitas peserta didik di LKPD dengan	

menggunakan nama.....	39
Gambar 4.22 Penggunaan tanda koma ketika melanjutkan kalimat berikut harus diberi spasi.	41
Gambar 4.23 Memperbaiki penggunaan tanda baca koma dengan menambahkan spasi setelahnya.	41
Gambar 4.24 Terdapat penulisan huruf kapital yang tidak tepat.....	41
Gambar 4.25 Menyempurnakan penulisan huruf kapital sesuai dengan kaidah PUEBI.....	41
Gambar 4.26 Penulisan kata depan (di) harus dipisahkan dengan kata setelahnya, misalnya di sekolah, bukan disekolah.	41
Gambar 4.27 Memisahkan penulisan kata depan (di) dari kata setelahnya.....	41
Gambar 4.28 Penggunaan kata “antar” harus digabung dengan kata selanjutnya, misalnya antarpeserta didik, bukan antar peserta didik.	42
Gambar 4.29 Menggabungkan kata “antar” dengan kata selanjutnya sesuai aturan.	42
Gambar 4.30 Jika kalimat perintah pada latihan soal, maka harus diakhiri dengan tanda seru (!) bukan tanda titik.	42
Gambar 4.31 Mengubah tanda baca pada kalimat perintah di soal latihan dari titik (.) menjadi tanda seru (!).....	42
Gambar 4.32 Kata dalam bahasa asing harus dicetak miring.....	43
Gambar 4.33 Memberi format cetak miring pada istilah asing dalam teks video.	43
Gambar 4.34 Disarankan menggunakan partikel -lah pada kalimat tanya atau perintah untuk mempertegas maksud kalimat.....	43
Gambar 4.35 Menambahkan partikel -lah pada kalimat perintah atau tanya agar lebih jelas dan tegas.....	43
Gambar 4.36 Penayangan video pembelajran.....	45
Gambar 4.37 Mengerjakan latihan soal yang terdapat pada LKPD.....	46
Gambar 4.38 Pembagian lembar angket.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengesahan Dekan FKIP	63
Lampiran 2 Surat Permohonan Riset.....	64
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	65
Lampiran 4 Bimbingan Skripsi	66
Lampiran 5 Surat Persetujuan Sidang	70
Lampiran 6 Angket Validasi Media	71
Lampiran 7 Angket Validasi Materi	74
Lampiran 8 Angket Validasi Materi Setelah Revisi.....	77
Lampiran 9 Lembar Kegiatan Peserta Didik	86
Lampiran 10 Media Pembelajaran Statistik.....	108
Lampiran 11 Lembar Instrumen Respon Peserta Didik Uji Skala Terbatas	109
Lampiran 12 Hasil Kalkulasi respon Peserta Didik Uji Skala Terbatas	124
Lampiran 13 Kegiatan Uji Skala Terbatas	125

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, kemajuan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terjadi dengan cepat dan berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dewan Nasional Guru Matematika (NCTM) menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran matematika. Teknologi tidak hanya memengaruhi materi yang diajarkan, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa. Penguasaan teknologi merupakan kunci untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik dalam aspek kognitif maupun keterampilan praktis. Dengan mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, serta memberikan akses yang lebih luas terhadap sumber belajar dari seluruh dunia. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang metode pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Pada dasarnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang dapat terjadi secara langsung, seperti dalam kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung melalui berbagai media pembelajaran. Setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri, sehingga pendidik dituntut mampu menyesuaikan strategi dan media yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan proses pembelajaran yang demikian, diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Beberapa mata pelajaran dapat dipahami dengan mudah melalui penjelasan verbal, namun ada pula materi yang memerlukan bantuan media visual maupun interaktif untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pendekatan semacam ini adalah matematika, khususnya pada topik statistik. Dalam konteks

ini, statistik merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik.

Statistik merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik. Masalah ini terutama disebabkan oleh sifat konsep statistik yang bersifat abstrak serta memerlukan keterampilan dalam mengolah data secara tepat. Hal tersebut sering kali menjadi kendala bagi peserta didik dalam memahami materi secara mendalam. Visualisasi seperti grafik dan diagram sangat penting untuk membantu peserta didik memahami data dan konsep-konsep abstrak yang ada dalam statistik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan konsep statistik secara visual diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan mengatasi kesulitan yang mereka alami saat belajar statistik. Selain itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, perlu adanya keselarasan antara tiga komponen utama, yaitu guru, siswa, dan media pembelajaran (Handayani, 2020). Pendapat ini sejalan dengan pernyataan Nopriyanti (2015) bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran karena mengandung informasi dan pesan yang mendukung pembelajaran. Selain itu, pemilihan media yang tepat dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan minat baru, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Hamalik, 1989).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen krusial dalam proses pembelajaran. Dinamika pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode yang diterapkan oleh pendidik selama kegiatan belajar mengajar (Mansyur, 2020). Menurut jurnal (Wijaksono, 2022) menyatakan Perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahun mendorong masyarakat untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran (Zulherman, 2021). Di Indonesia, beberapa aplikasi yang sering digunakan antara lain PowerPoint, Powtoon, Prezi, Kinemaster, serta Canva (Nurhayati, 2022). Dari berbagai aplikasi tersebut, Canva menjadi salah satu media yang dinilai efektif untuk mendukung proses belajar.

Aplikasi *Canva* adalah alat desain grafis *online* yang dapat digunakan untuk menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Aplikasi ini menawarkan kemudahan penggunaan,

fleksibilitas dalam desain, serta kemampuan untuk menambahkan elemen interaktif. Dalam artikel yang diteliti (Afianti, n.d.) ada banyak manfaat dari aplikasi *Canva* dalam pembelajaran, termasuk peningkatan motivasi peserta didik. Hal ini karena tidak hanya pendidik yang dapat memanfaatkan aplikasi ini, tetapi peserta didik juga dapat belajar dengan cara yang kreatif dan terampil dalam mengembangkan atau menggunakan *Canva* dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nasution, 2024) berjudul “Implementasi Model Problem Based Learning dengan Media *Canva* dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 pada Materi Statistika” menunjukkan bahwa hasil pengisian angket yang dilakukan oleh 30 partisipan peserta didik menunjukkan dengan menggunakan media *canva* saat menerapkan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran statistika di SMA Negeri 4 Kisaran telah membantu peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Kisaran yang memperoleh keterampilan abad 21, Jumlah peserta didik yang menjawab “Ya” pada angket yaitu 94,76% menunjukkan bahwa 94,76% dari peserta didik yang setuju ini maka dapat peneliti yakini bahwa keterampilan abad 21 yakni berfikir kreatif, berfikir kritis, bekerja sama dengan dan komunikasi telah berkembang.

Penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani, 2024) “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Aplikasi *Canva* Berbasis Model Problem Based Learning Pada Materi Statistika SMP Kelas VIII” menunjukkan hasil analisis uji validitas dan uji praktikalitas yang telah dilaksanakan, diperoleh nilai validitas ahli materi sebesar 100% dengan kriteria sangat valid, nilai validitas ahli media sebesar 80% dengan kriteria valid, nilai praktikalitas pendidik sebesar 89% dengan kriteria praktis, dan nilai praktikalitas peserta didik sebesar 82,3% dengan kriteria praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Sari, 2024) “Implementasi pembelajaran interaktif berbasis *Canva* di SMP 03 Satap Lubuk Besar” Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran matematika. Namun, observasi juga mengidentifikasi hambatan utama berupa keterbatasan sarana teknologi, seperti komputer, proyektor, dan akses internet yang belum merata. Selain itu, sebagian pendidik masih kurang terbiasa menggunakan *Canva* sehingga dibutuhkan

pelatihan secara berkesinambungan. Meski demikian, peserta didik menunjukkan antusiasme lebih tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, di mana pemanfaatan Canva terbukti mampu meningkatkan keterlibatan mereka. Dukungan dari kepala sekolah serta pendidik dalam menyediakan fasilitas dan pelatihan memberikan indikasi prospek yang

Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Oleh karena itu, peneliti memilih judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Materi Statistik di SMA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang valid menggunakan Canva dalam pengajaran materi statistik di SMA?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva dalam materi statistik?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Menilai kevalidan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk memastikan kesesuaian dan efektivitasnya dalam pengajaran statistik.
2. Menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat penerimaan dan efektivitasnya.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian sebagai

berikut:

1. Penggunaan Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan nuansa baru dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran dasar desain grafis, karena mampu menghadirkan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Canva sendiri merupakan platform berbasis web yang dapat digunakan untuk menghasilkan berbagai desain visual yang menarik.
2. Namun dalam penelitian dan pengembangan aplikasi *Canva* tentunya akan memiliki keterbatasan yaitu seperti terbatasnya pengetahuan pendidik dalam menggunakan alat digital, keterbatasan fitur yang tersedia untuk materi kompleks, dan tantangan dalam mengintegrasikan media visual dengan sinkronisasi yang ada. Selain itu, peserta didik mungkin juga mengalami kesulitan dalam memahami konsep statistika meskipun menggunakan media visual.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik sebagai berikut:

1. Untuk Peserta Didik: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu mereka memahami materi statistik dengan lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif.
2. Untuk Pendidik: Temuan dari penelitian ini dapat memberikan wawasan dan alternatif metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga pendidik dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka.
3. Untuk Sekolah: Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan metode pembelajaran yang lebih inovatif, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

F. Daftar Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses dimana menerjemahkan atau menjabarkan suatu rancangan kedalam bentuk fisik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik melalui desain yang menarik dan interaktif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai alat, bahan, dan sumber daya yang kita gunakan untuk berbagi informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Media berperan penting dalam menciptakan interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik, serta dapat membantu peserta didik memahami dan menghayati materi pelajaran dengan lebih baik.

3. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang sangat praktis dan penuh fitur, sehingga sangat cocok untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan *Canva*, kita dapat membuat media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan Canva dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi semua orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, I. (2021). Media digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2), 101–110.
- Afianti, R. (n.d.). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Modern*.
- Dalrymple, K. (2019). Media learning effectiveness in digital classrooms. *Proceedings of International Conference on Education Technology*, 3(1), 77–85.
- Halimah, H. (2021). Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4(1), 90–96.
- Hamalik, O. (1989). *Media pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Handayani, A., & Rahayu, D. (2020). Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 101–110.
- Husna, A., dkk. (2023). Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 211–220.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi V*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Mansyur. (2020). Pembelajaran sebagai interaksi dalam lingkungan belajar. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 112–120.
- Nasution, R., dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(2), 120–128.
- Nery, R. S., Sunardi, & Aprizal. (Tahun). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *iSpring* untuk materi penyajian data di kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal/Prosiding ...*, Vol(X), 112–xxx.
- Nopriyanti, E., & Sudira, P. (2015). Keterampilan pendidik dalam

- mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 183–194.
- Nurhayati, N., dkk. (2022). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 55–63.
- Nurhayati, T., & Fadilah, R. (2021). Inovasi media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 145–153.
- Nuryadi, S., Astuti, S., & Utami, I. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Oktaviani, L. (2024). Penggunaan aplikasi berbasis desain untuk pembelajaran abad 21. *Prosiding Pendidikan*, 4(1), 98–105.
- Oktaviani, L., & Sari, R. (2024). Peran media berbasis aplikasi dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Pendidikan Inovatif*, 3(2), 188–196.
- Sari, F. (2024). Media pembelajaran digital dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 200–208.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrir, M. (2023). Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(1), 56–64.
- Wahyuni, A., Tendri, M., & Muslimin. (2017). Pembelajaran luas segitiga melalui pendekatan *scientific* dengan alat peraga terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 1(1), 55–65.
- Wijaksono, A. (2022). Inovasi media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 33–40.
- Yumriani, Y. (2022). Pendidikan sebagai usaha sadar dalam membentuk karakter peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 15–22.
- Zulherman, Z., dkk. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–53.