PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DENGAN INTEGRASI KEARIFAN LOKAL PALEMBANG PADA MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL DI SMP

SKRIPSI

Oleh:

DESVY LIRA FITRIANI

332021009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

AGUSTUS 2025

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DENGAN INTEGRASI KEARIFAN LOKAL PALEMBANG PADA MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL DI SMP

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh:
DESVY LIRA FITRIANI
332021009

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2025

Skripsi oleh Desvy Lira Fitriani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 24 Agustus 2025

Pembimbing I,

Ali Syahbana, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0007097501

Palembang, 24 Agustus 2025

Pembimbing II,

Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd.

NIDN. 0028087901

Skripsi oleh Desvy Lira Fitriani ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Agustus 2025

Dewan Penguji

Ali Syahbana, S.Si., M.Pd.	**Ketua**
Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd.	**Anggota**
Muslimin, S.Pd., M.Pd.	**Anggota**

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika,

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

Mengesahkan
Dekan
FKIP UM Palembang

Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Desvy Lira Fitriani
NIM	: 332021009
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Telp/Hp	: 088286075024

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Integrasi Kearifan Lokal Palembang pada Materi Persamaan Linear Satu Varibel di SMP"

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,

ra Fitriani

NIM. 332021009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

"Allah tidak membebani seseorang melainkan seauai dengan kesanggupannya dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya"

(Q.S Al-Baqarah:286)

"Orang lain ga akan paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya aja. Jadi berjuanglah untuk diri sendiri meskipun ga akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini."

"Setiap orang yang bergantung itu akan selalu kalah, maka belajarlah untuk berdiri di kaki sendiri, sebab ketika luka itu datang yang mampu menyembuhkan hanya diri kita sendiri."

(Harry Vaughan)

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

PERSEMBAHAN:

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, skripsi sederhana ini penulis persembahkan kepada:

- Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, dan kekuatan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- Ibunda tercinta, Ibu Nuryanti penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya atas ketabahan dan kasih sayang membesarkan penulis seorang diri. Dengan keterbatasannya dalam membiayai dan merawat tiga orang anak sendirian, beliau berhasil membawa putri sulung nya sampai mendapatkan gelar sarjana. Segala doa, dukungan dan

pengorbanan yang tiada henti dari seoarang single parent menjadi motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan pendidikan hingga tersusunnya skripsi ini.

- ❖ Ayah tercinta, bapak Alm. Syamsul Efendi yang hanya diberikan kesempatan menemani perjalanan penulis hanya sampai di bangku sd dan tidak sempat menemani penulis sampai di titik sekarang tetapi doa dan cintamu selalu hidup dalam hati penulis. Setiap langkah penulis adalah rindu, setiap keberhasilan yang penulis lakukan adalah untukmu. Semoga Allah SWT menempatkanmu di tempat terbaik di sisi-Nya.
- ❖ Kepada adik perempuan tercinta, Dwi Putri Andini, penulis menyampaikan terima kasih yang mendalam atas ketulusan dan kerendahan hatinya dalam menunda melanjutkan pendidikan ke bangku kuliah demi memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi terlebih dahulu. Pengorbanan dan dukungan yang diberikan menjadi motivasi besar bagi penulis untuk berjuang hingga skripsi ini dapat terselesaikan
- ❖ Adik laki-laki tercinta, Nazril Ilham Efendi terimakasih telah memberikan semangat serta menjadi garda terdepan dalam menolong penulis selama proses perkuliahan baik secara langsung maupun tidak langsung.
- ❖ Kepada saudara tak sedarah, Salsabila Anvinka Mayzi terimakasih atas segala segala bentuk bantuan, dukungan, dan kebersamaan yang telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan perjalanan studi ini.
- ❖ Terima kasih kepada teman nongkrong Shinta dan Dewi yang telah meluangkan waktunya untuk membersamai penulis dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Kepada sahabat seperjuangan, member Panti Sekar 34 ”Shinta, Dewi, Wahyu, Nurhayati, Natalia, Detasya, dan Putri” terima kasih atas persahabatan, dukungan, dan tawa yang selalu menguatkan hingga skripsi ini dapat diselesaikan serta cerita indah yang mewarnai perjalanan studi ini.
- ❖ Almamater tercinta, tempat di mana penulis menimba ilmu, menempa diri, dan mengukir kisah perjalanan akademik yang penuh makna.

- Terima kasih kepada diri sendiri telah melewati lelah, ragu, dah jatuh namun tetap bangkit hingga sampai di titik ini. Untuk setiap air mata, doa, dan usaha menjadikanku lebih kuat dan tidak menyerah dalam menyelesaikan perjalan ini.

Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Integrasi Kearifan Lokal Palembang Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di SMP

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva yang diintegrasikan dengan kearifan lokal Palembang pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) di SMP, serta menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 16 Palembang tahun ajaran 2025/2026, dengan uji coba kelompok kecil sebanyak 5 siswa dan uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 94,44%, ahli bahasa 94,27%, dan ahli media 100%. Uji coba kelompok kecil memperoleh respon siswa sebesar 66,87% dengan kategori menarik, sedangkan pada uji coba kelompok besar meningkat menjadi 88,72% dengan kategori sangat menarik. Sementara itu, hasil tes evaluasi pembelajaran menunjukkan persentase 80,15% yang termasuk kategori baik. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang dinyatakan layak, menarik, serta efektif digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi PLSV di tingkat SMP.

Kata Kunci: *video pembelajaran, canva, kearifan lokal, PLSV*

Development of Canva-Based Learning Video Media with Integration of Local Wisdom of Palembang on the Topic of Linear Equations in One Variable for Junior High School

Abstract

This study aims to develop Canva-based learning video media integrated with Palembang local wisdom on the topic of Linear Equations in One Variable (LEOV) for junior high school students, as well as to evaluate its feasibility, practicality, and students' responses. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were seventh-grade students of SMP Negeri 16 Palembang in the 2025/2026 academic year. The product trials were conducted on a small group of 5 students and a larger group of 20 students. Data were collected through questionnaires, tests, and documentation.

The results indicate that the developed media was categorized as very valid, with validation scores of 94.44% from the material expert, 94.27% from the language expert, and 100% from the media expert. The small-group trial produced a student response of 66.87% (categorized as interesting), which improved in the large-group trial to 88.72% (categorized as very interesting). Furthermore, the learning evaluation test showed an average achievement of 80.15%, categorized as good. Therefore, the Canva-based learning video integrated with Palembang local wisdom is declared feasible, engaging, and effective as an alternative learning media for mathematics, especially in teaching LEOV at the junior high school level.

KEYWORDS: *learning video, canva, local wisdom, PLSV*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala rasa puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan kesempatan, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikaan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Integrasi Kearifan Lokal Palembang pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di SMP" dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pdm selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammdiyah Palembang.
2. Ibu Amrina Rizta, S,Si., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Ali Syahbana, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I telah meluangkan banyak waktu serta penuh kesabaran dan ketelitian dalam memberikan bimbingan, motivasi serta masukan-masukan yang sangat berharga sejak tahap awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Ibu Nyimas Inda Kusumawaati, S.Si,. M.Pd. penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya telah meluangkan banyak waktu serta penuh kesabaran dan ketelitian dalam memberikan bimbingan, motivasi serta masukan-masukan yang sangat berharga sejak tahap awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Ibu Dyah Febriyana, S.Pd., M.Pd. selaku validator materi.
6. Ibu Ayu Wulandari, M.Pd. selaku validator bahasa.
7. Bapak Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd. selaku validator media.
8. Seluruh dosen dan staff Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang.
9. Bapak Hasanudin, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 16 Palembang.
10. Guru matematika dan staff SMP Negeri 16 Palembang

11. Seluruh siswa kelas VII.7 SMP Negeri 16 Palembang yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.

Palembang, 30 Agustus 2025

Desvy Lira Fitriani

DAFTAR ISI

SKRIPSI i

LEMBAR PENGESAHAN ii

PERNYATAAN iv

MOTTO DAN PERSEMBAHAN v

ABSTRAK viii

KATA PENGANTAR x

DAFTAR ISI xii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR TABEL xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 4

E. Manfaat Pengembangan 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA 6

A. Kajian Teori 6

1. Pengembangan 6

2. Konsep Media Pembelajaran 6

3. Aplikasi Canva 11

4. Materi Pesamaan Linear Satu Variabel 15

B. Kajian Penelitian yang Relevan 21

BAB III METODE PENELITIAN 23

A. Lokasi, Subjek dan Waktu Penelitian 23

B. Prosedur Penelitian Pengembangan 23

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 27

D. Teknik Analisis Data 30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN 33

A. Hasil Pengembangan 33

B. Hasil Analisis Data Uji Coba Produk 58

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 67

A. KESIMPULAN 67
B. SARAN 67
DAFTAR PUSTAKA 69
DAFTAR LAMPIRAN 72
RIWAYAT HIDUP 126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Menginstal Aplikasi Canva 13
Gambar 2. 2 Login Akun Canva 13
Gambar 2. 3 Membuat Desain Dengan Template Canva 14
Gambar 2. 4 Menyimpan Hasil Desain 14
Gambar 3. 1 Konsep ADDIE 24
Gambar 4. 1 Tampilan Google Chrome 36
Gambar 4. 2 Login di Aplikasi Canva 37
Gambar 4. 3 Tampilan Awal Canva 37
Gambar 4. 4 Klik Tombol Buat 38
Gambar 4. 5 Membuat Desain 38
Gambar 4. 6 Kanvas Kosong Untuk Dijadikan Slide Pertama 39
Gambar 4. 7 Kanvas dengan Background Warna 39
Gambar 4. 8 Menambahkan Elemen Awal 40
Gambar 4. 9 Menambahkan Elemen Jembatan Ampera 40
Gambar 4. 10 Menambahkan Elemen Pempek 41
Gambar 4. 11 Menambahkan ELemen Pohon 41
Gambar 4. 12 Efek Pada Teks 42
Gambar 4. 13 Membuat Slide Kedua Dengan Mengduplikat Slide Pertama Terlebih Dahulu 42
Gambar 4. 14 Tampilan Slide Kedua Setelah Elemen-elemen Dihapus . 43
Gambar 4. 15 Tampilan Slide Kedua 43
Gambar 4. 16 Green Screen Animasi Mulut Berbicara 44
Gambar 4. 17 Download Video Youtube 44
Gambar 4. 18 Download Video Youtube 45
Gambar 4. 19 Upload Green Screen Animasi Mulut Berbicara 45
Gambar 4. 20 Tambahkan Animasi Mulut Berbicara 46
Gambar 4. 21 Tampilan Slide Ketiga 46
Gambar 4. 22 Tampilan Slide Keempat Dengan Background 47
Gambar 4. 23 Tampilan Akhir Slide Keempat 47
Gambar 4. 24 Tampilan Slide Kelima 48
Gambar 4. 25 Tampilan Slide Keenam 48
Gambar 4. 26 Tampilan Slide Ke-23 49
Gambar 4. 27 Menambahkan Suara Narasi 49
Gambar 4. 28 Menyimpan Hasil Akhir 50
Gambar 4. 29 Revisi Tampilan Pempek 52
Gambar 4. 30 Tampilan Revisi Subtitle dan Penambahan Desain Budaya Palembang 52
Gambar 4. 31 Tampilan Revisi penambahan kalimat pengantar sebelum masuk ke materi PLSV 52

Gambar 4. 32 Tampilan Revisi Soal Terakhir Menggunakan Konteks Budaya Khas Palembang, Bukan Menggunakan Konteks Sayur Buah.... 52
Gambar 4. 33 Tampilan Revisi Pada Bagian Penutup Ditambahkan Pesan Atau Pantun Yang Berkaitan Dengan Palembang 53
Gambar 4. 34 Tampilan Revisi Penggunaan Kata Dengan Pilihan Makna yang tepat..... 54
Gambar 4. 35 Tampilan Revisi Penulisan Angka Dalam Mata Uang..... 54
Gambar 4. 36 Uji Coba Ke Kelompok Kecil 56
Gambar 4. 37 Mengimplementasian Media Video Pembelajaran kepada Kelompok Besar(Field Test)..... 57
Gambar 4. 38 Pengisian Agket Oleh Peserta Didik Pada Kelompok Besar (Field Test)..... 57
Gambar 4. 39 Lembar Jawaban Peserta Didik..... 58

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Materi 28
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Bahasa 28
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa 29
Tabel 3. 4 Intrumen Angket Responden 30
Tabel 3. 5 Skor Penilaian Validasi Ahli..... 30
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Kelayakan..... 31
Tabel 3. 7 Skor Penilaian pada angket 31
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Kemenarikan 32
Tabel 3. 9 Kategori Rentang Skor 32
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Angket Validator Bahasa..... 53
Tabel 4. 2 Nama-Nama Validator..... 59
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Akhir Angket Validator Materi..... 59
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Akhir Angket Validator Bahasa 60
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Akhir Angket Validator Bahasa 61
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil 61
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar..... 62
Tabel 4. 8 Nilai Hasil Soal Tes Peserta Didik..... 62

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mempengaruhi berlangsung sangat cepat dan mempengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan. *National Council of Teacher of Mathmatic* (NCTM) menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan matematika sangat penting; teknologi tidak hanya memengaruhi materi matematika yang diajarkan tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran bagi siswa (NCTM, 2006, sebagaimana dikutip dalam Heru, 2019). Penguasaan teknologi menjadi penting dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa di berbagai bidang, mulai dari keterampilan kognitif hingga keterampilan praktis. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, dinamis, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan secara lebih fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas, serta memfasilitasi akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran secara global. Dengan demikian, pendidik perlu mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Penelitian yang dilakukan oleh Asminar Siregar (2021) yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan” diperoleh bahwa dalam hasil wawancara nya dengan salah satu siswa pada pembelajaran khususnya dalam memahami materi pelajaran matematika, seperti materi SPLSV di dalam kelas masih banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran apalagi metode gurunya terlalu monoton ceramah dan pemberian tugas. Asminar

mengakui terkadang merasa bosan, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut peneliti ingin membuat pembelajaran yang menarik serta kreatif dengan menggunakan alat bantu yaitu berupa media pembelajaran yang akan membuat pembelajaran mudah, seru, dan menarik.

Media pembelajaran adalah salah satu elemen komunikasi yang berperan penting dalam penyampaian materi dari sebagai komunikator kepada siswa sebagai komunikan. Kehadiran media tersebut dapat membantu memberikan stimulus yang seragam, mempersamakan pengalaman, serta membentuk persepsi yang sama dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dipahami sebagai rangkaian aktivitas belajar yang melibatkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, sehingga proses pembelajaran mencapai tujuan dengan baik (Gunawan dkk, 2019).

Salah satu media yang mendukung pembuatan video pembelajaran yaitu media canva. Canva merupakan perangkat lunak untuk mendesain yang mudah digunakan baik oleh pemula maupun pengguna berpengalaman. Canva sangat sesuai untuk pembuatan media video pembelajaran karena mampu menghasilkan tampilan yang manarik . canva dapat diakses dengan mudah melalui web di google maupun aplikasi di hp ataupun laptop. Canva juga menyediakan fitur-fitur yang cukup lengkap serta terdapat berbagai template siap pakai yang dapat mendukung membuat video pembelajaran. (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Dari penelitian yang dilakukan oleh Fadhlan Khoirur Romadhon (2024) yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Canva Materi SPLDV di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur”, hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa Prototype akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan valid, sangat praktis dan efektif.

Menurut hasil penelitian oleh Nurfauziah (2023) menyimpulkan dari hasil penelitiannya, melalui model ADDIE disimpulkan hasil analisis data yang dilakukan, bahwa media pembelajaran matematika berbantuan

canva pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 4 Enkerang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) merupakan materi matematika yang memegang peran penting dalam pemecahan masalah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan materi ini sangat diperlukan karena selalu memiliki keterkaitan yang erat dengan materi-materi matematika pada tingkat pendidikan yang lebih lanjut. (RS Nery, 2018).

Namun, pembelajaran yang berlangsung saat ini masih kurang mengintegrasikan kearifan lokal, sehingga siswa belum sepenuhnya memahami relevansi materi dengan budaya dan lingkungan sekitarnya. Padahal, menghubungkan konsep matematika dengan kehidupan sehari hari dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam konteks Palembang, berbagai aspek kearifan lokal, seperti motif songket, arsitektur rumah limas, serta perhitungan dalam pembuatan kuliner khas seperti pempek, dapat diintegrasikan dalam pembelajaran persamaan linear. Misalnya, pola geometri dalam motif songket dapat digunakan sebagai contoh dalam pemodelan persamaan linear, atau konsep matematika dalam perhitungan bahan pembuatan pempek dapat menjadi contoh nyata dalam penerapan persamaan linear. Dengan memasukkan unsur kearifan lokal Palembang ke dalam media pembelajaran berbasis canva, diharapkan siswa dapat lebih memahami konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah mereka. Selain itu juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitan dengan mengembangkan media video pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Integrasi Kearifan Lokal Palembang Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di SMP**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

a. Bagaimana tingkat kelayakan media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) dalam proses pembelajaran?
b. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media video pembelajaran berbasis canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) dalam proses pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

a. Mengetahui tingkat kelayakan media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang dalam pembelajaran PLSV.
b. Mengetahui tanggapan siswa terhadap media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang yang digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media video pembelajaran berbasis canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi PLSV. Media ini dintegrasikan dengan budaya Palembang agar menjadi pembelajaran yang lebih kontekstual dan dekat dengan siswa.

Adapun spesifikasi yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. Produk ini berupa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan canva dengan desain visualisasi budaya Palembang yang menarik.

b. Media ini bertujuan membantu siswa memahami materi Persamaan Linear dengen pendekatan berbasis kontekstual.
c. Media pembelajaran ini menggunakan ilustrasi khas Palembang seperti Museum Balaputradewa, Jembatan Ampera, Sungai Musi dan Pempek yang di kaitkan dalam desain Canva.
d. Menggunakan desain visual yang menarik dengan kombinasi warna dan ilustrasi, menyediakan teks agar mudah dipahami, dapat digunakan di laptop, tablet dan ponsel.
e. Produk ini ditujukan bagi siswa SMP di Palembang dan guru sebagai bahan ajar interaktif.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat peneliti mengembangkan media tersebut adalah sebagai berikut:

a. Bagi sekolah, dapat memberikan gambaran untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran digital berbasis canva serta menerapkan teknologi dalam pembelajaran dengan tetap mempertahankan nilai – nilai lokal.
b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui visual yang menarik, interaktif dan lebih mudah dipahami dengan pendekatan kontekstual terkhusus pada siswa di kelas VII SMPN 16 Palembang dalam materi PLSV.
c. Bagi guru, dapat menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dengan menggabungkan unsur kearifan lokal dan teknologi digital serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.
d. Bagi peneliti, pengembangan produk ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah, serta memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdur Rahman As'ari, M. T. (2017). *Matematika Edisi Revisi 2017.* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aulia, A. N. (2022). *Pengembangan E-Moduk Matematika Berbasis Canva Berbantuan Appsgeyser pada Materi SPLDV pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Palopo.* Palopo: IAIN PALOPO.

Branch, R. M. (2009). *Instructin Design: The ADDIE Approach Springer Science&Business.* https://irp-cdn.multiscreensite.com/d1d73361/files/uploaded/ADDIE_Branch_Textbook.pdf

Dr. Abdul Wahab, M., & DKK. (2021). *Media Pembelajaran Matematika.* Aceh: https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=tp9CEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+matematika&ots=0efwGVHpV6&sig=40J9eCu6u839ti_BXb4djkQ0k8g&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true.

Dr.H.Abdur Rahman As`ari, m. T. (2017). *Matematika Kelas VII Semester 1.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

F NMiftahul Janah1*, H. N. (n.d.). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran.

Fahmi Shidiq Nachsyahbandi, A. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*, 2-6.

Fahmi Shidiq Nachsyahbandi1, A. A. (2028). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI . *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC)*.

Faiza, R. E. (2019). ''Canva Sebagai Pembelajaran Mata Dasar Listrik dan Elektronika''. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika ISSN:2302-3295*, 80.

Gunawan, S. M., & Dr. Asnil Aidah Ritonga, M. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.* Medan: Repository uinsu.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Hari Advent Kristian, A. S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAHPADA PRAKTIK PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU. *Journal on Mathematics Education*, 69-70.

Hartono Saputri, H. D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Berbasis Masalah Untuk Kelas VIII SMP. 1-13.

Heru, R. E. (2020). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Metode Blended Learning bagi Guru SMP/MTs Muhammadiyah Palembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 36.

Irsyad Baihaqi, A. H. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN PADA MATA. *Journal of Instructional Technology*, 58-60.

JIMMY. (2024). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Berbentuk Animasi Menggunakan Canva.* Palembang: 2024.

Kusumawati, W. (2022, November 27). *Bahan Ajar PLSV*. Retrieved from Scribd: https://id.scribd.com/document/610665676/392168863-Bahan-Ajar-PLSV

M, N. (2017). *Media Pembelajaran Matematika.* Permata Net.

Muhammad Ridwan Apriansyah1, K. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*.

Netriwati, M. &. (2017). *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.* Lampung: Permata Net.

Nurfauzia. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enkerang.* Parepare: Repository Institut AIN Parepare.

Nyimas Inda Kusumawati, A. S. (2023). Hubungan antara Gaya Belajar Siswa dengan Pendekatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 102.

pelangi, G. (2020). ''Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasan dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA,. *Jurnal Sasindo Unpam*, 81-94.

Rahmayanti, D. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 108.

Rieno Septra Nery, T. W. (2018). PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MODEL PBL DAN PBI. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 12.

Rivai, N. S. (2013). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Romadhon, F. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV di Kelas VIII SMP N 1 Angkola Timus.* Padangsidimpuan: Repository uin syeks ali ahmad addary.

Sadiman A.S, R. R. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Siregar, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Sudikan, S. Y., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran.* Malang: https://books.google.co.id/books?id=ZY3kEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV.

Suwarno, W. (2009). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Tosho, T. G. (2021). *Matematika Sekolah Menengah Pertama.* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.