JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Inovasi Pembelajaran Matematika: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

Irfawandi Samad[1*], Febryanti[2] dan Ari Wibowo Hikmal[3]

[1,2]Prodi Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al Asyariah Mandar, Indonesia
[3]Prodi pendidikan Matematika Universitas Sawerigading Makassa, Sulawesi Selatan, Indonesia
Email Corresponding Author : irfawandisamad@gmail.com

Info Artikel

Article history:

Kirim: 25/02/2026
Perbaikan: 12/03/2026
Terima: 23/03/2026
Publikasi: 31/03/2026

Kata-kata kunci:

Inovasi Pembelajaran;
Pengembangan Media;
Canva;
Pemahaman Konsep;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi Canva yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di MTs DDI Bassaeng. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan video, audio, dan kuis interaktif yang mendukung proses belajar mengajar secara fleksibel. Validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, dengan hasil validasi rata-rata sebesar 90% yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Uji coba terbatas melibatkan 5 peserta didik dengan hasil peningkatan nilai rata-rata pretest 45 menjadi posttest 88, serta n-gain rata-rata 0,77 (kategori tinggi). Selanjutnya, uji coba kelompok besar dengan 26 peserta didik menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pretest 49,42 menjadi posttest 80,77 dan n-gain rata-rata 0,63 (kategori sedang). Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ini juga sangat positif dengan skor rata-rata 96,5%. Dengan hasil tersebut, bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pemahaman konsep matematika sehingga siswa dapat mudah memahami materi yang disajikan, minat dan motivasi siswa, dan lebih menarik dari pada membaca buku. Penelitian selanjutnya perlu dijadikan sebagai pedoman dan menggunakan pendekatan pembelajaran dalam penggunaan gambar yang menarik pada materi yang berbeda.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen kunci dalam perkembangan intelektual dan emosional peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pengembangan kemampuan berfikir logis dan analitis adalah matematika. Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Kesulitan ini kerap kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton, kurang variatif, serta kurang interaktif, sehingga menurunkan motivasi belajar siswa. Di era digital, pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar matematika (Fiani dkk., 2024).

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Matematika merupakan ilmu dasar yang penerapannya dibutuhkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (Maskur dkk., 2020). Sedangkan menurut (Mz, 2013) matematika ialah pengetahuan yang terstruktur dan terorganisasikan, sifat dan teorinya yang digunakan secara deduktif berdasarkan kepada aksioma-aksioma, elemen-elemen yang didefinisikan atau tidak, dan telah dibuktikan kebenarannya. Untuk mengerti konsep matematika, siswa perlu diberikan serangkaian aktivitas realitas rasional. Oleh karena itu, alat bantu belajar diperlukan dalam pembelajaran matematika (Wangge, 2020). Proses pembelajaran memiliki dampak besar terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Agar proses belajar menjadi lebih menarik, dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Pemahaman terhadap konsep-konsep matematika merupakan salah satu indikator penting keberhasilan peserta didik dalam menempuh pendidikan. Seseorang yang mampu memahami konsep tersebut secara baik akan dianggap sebagai sumber daya manusia yang berkualitas. Keberhasilan dalam pemahaman ini juga berdampak langsung pada mutu pendidikan itu sendiri. Namun, di era sekarang, masih banyak pendidik yang menyampaikan materi pelajaran hanya dengan menyalin bahan ajar yang sudah ada, tanpa pendekatan yang mendorong pemahaman mendalam. Akibatnya, kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematika tidak mengalami peningkatan yang berarti dari tahun ke tahun, terutama pada mata pelajaran matematika. Oleh karena itu, penanaman pemahaman konsep seharusnya dimulai sejak dini, yakni sejak peserta didik berada di jenjang sekolah dasar. Mereka perlu dibimbing untuk memahami pengertian, definisi, langkah-langkah pemecahan masalah, dan pengoperasian matematika secara tepat (Dewi, E. R., 2018).

Kondisi serupa juga terjadi di MTs DDI Basseang, di mana penyampaian materi matematika masih dilakukan secara turun-temurun dengan keterbatasan media pembelajaran. Guru seringkali hanya memberikan catatan dan latihan secara berulang tanpa penjelasan yang komprehensif, serta kurang mempertimbangkan kesesuaian antara materi yang disampaikan dan kondisi peserta didik, sehingga pemahaman konsep matematika sulit berkembang secara optimal. Media pembelajaran yang popular saat ini adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif mampu menghilangkan suasana pembelajaran yang monoton dan menggambarkan proses belajar yang efektif, menarik, interaktif, serta menyenangkan. Selain itu, pemanfaatan berbagai alat bantu pembelajaran juga dapat menciptakan variasi dalam kegiatan belajar sehingga menghindarkan siswa dari rasa bosan (Novita & Harahap, 2020).

Salah satu media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain daring yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis desain, mulai dari video singkat, slideshow, poster, spanduk, hingga beragam konten visual lainnya dengan mudah (Salam & Mudinillah, 2021). Canva meluncur Magic Design 2.0 (AI Generator) yaitu fitur yang cukup memasukan ide atau teks, canva akan otomatis menghasilkan template desain lengkap sesuai konteks yang diingingkan. Adapun kelebihan

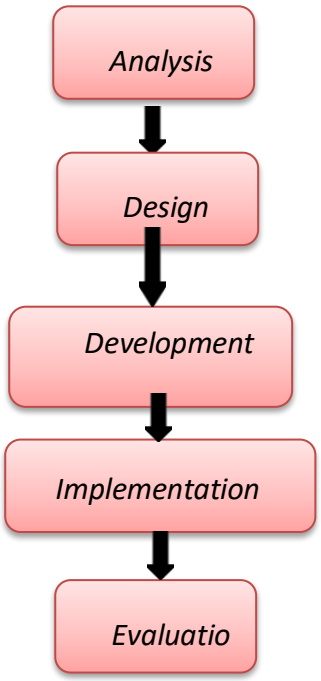
JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

aplikasi Canva adalah program ini menyediakan beragam fitur menarik yang memudahkan pendidik maupun peserta didik untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran.

Dengan berbagai pilihan fitur yang lengkap, Canva juga membantu menghemat waktu sehingga proses pembuatan media menjadi lebih praktis dan efisien (Rahmatullah dkk., 2020). Berdasarkan latar belakang di atas, diperlukan upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memfasilitasi interaksi dan pemahaman konsep secara mendalam. Canva sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan, menawarkan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika dapat meningkat secara signifikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MTs DDI Basseang

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan menguji kelayakan serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Gambar 1. Alur Penelitian

1. Analysis

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta kendala yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam memahami materi matematika. Tujuannya untuk menentukan masalah, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, serta konten yang akan dikembangkan. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai kebutuhan.

2. Design

Tahap desain berfokus pada perencanaan struktur media pembelajaran. Di sini, peneliti merancang isi materi, alur penyampaian, penggunaan fitur visual dan interaktif di Canva, serta penyesuaian media dengan karakteristik peserta didik. Desain juga mencakup penentuan format evaluasi dan uji coba yang akan dilakukan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva sesuai desain yang telah dibuat. Media yang telah selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli: ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Umpan balik dari para ahli digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media.

4. Implementation

Media yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya diuji cobakan secara terbatas kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan dalam dua kelompok: kelompok kecil dan kelompok besar untuk melihat efektivitas serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran.

5. Evaluation

Tahap terakhir bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. Evaluasi dilakukan melalui pengukuran pretest dan posttest, serta perhitungan n-gain untuk melihat peningkatan hasil belajar. Selain itu, dilakukan pula analisis tanggapan peserta didik melalui angket.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, studi dokumen, penyebaran angket, dan pemberian tes. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan tanggapan validator. Sedangkan analisis kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media, skala Guttman untuk respon peserta didik, serta perhitungan n-gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematika setelah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi ini mencakup penilaian para ahli, media pembelajaran dan respon siswa.

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Table 1. Kriteria Penilian Para Ahli

Persentase penilaian	Kriteria penila ian	
	Kevalidan	**Kepraktisan**
0% - 20%	Tidak Valid	Tidak Praktis
21% -40%	Kurang Valid	Kurang Praktis
41%-60%	Cukup Valid	Cukup Praktis
61%-80%	Valid	Praktis
81%-100%	Sangat Valid	Sangat Praktis

5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran matematika berbasisi *canva* dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut.

1. Analysis

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik di salah satu MTs DDI Basseang, diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode ceramah dengan bantuan buku teks tanpa didukung oleh media pembelajaran digital yang menarik. Guru menyatakan bahwa keterbatasan dalam penguasaan teknologi menjadi kendala dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan aplikatif. Di sisi lain, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, karena materi yang disampaikan tidak didukung oleh visualisasi maupun kegiatan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta lemahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan platform desain digital seperti Canva dinilai potensial untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa di MTs DDI Basseang.

2. Design

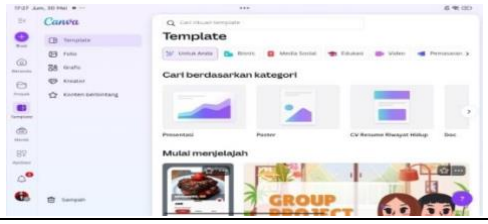
Setelah dilakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah tahap desain yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di MTs DDI Basseang. Pada tahap ini, peneliti menyusun perencanaan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

akan disampaikan. Perancangan dimulai dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum matematika.

Selanjutnya, peneliti menyusun materi pembelajaran yang disederhanakan dalam bentuk visual agar mudah dipahami siswa, seperti diagram, ilustrasi, serta animasi sederhana. Desain media mencakup elemen interaktif seperti tombol navigasi, kuis evaluatif, dan latihan soal. Untuk mengatur alur penyajian konten, peneliti membuat storyboard sebagai kerangka rancangan media, yang memuat urutan tampilan dari pembukaan hingga penutup. Semua komponen ini kemudian diwujudkan dalam platform Canva, yang dipilih karena kemudahan penggunaannya, fleksibilitas desain, dan fitur interaktif yang sesuai untuk kebutuhan pembelajaran. Dengan perancangan yang matang, tahap ini menghasilkan blueprint atau cetak biru media pembelajaran yang siap untuk dikembangkan pada tahap berikutnya. Berikut ini adalah beberapa tampilan antarmuka Canva yang digunakan dalam proses desain media pembelajaran:

Table 2. Penggunaan Aplikasi Canva.

No	Gambar Desain	Keterangan
1		Gambar merupakan tampilan awal ketika pengguna membuka Canva. Dari sini, pengguna dapat memilih berbagai jenis desain, termasuk presentasi edukatif yang dapat diedit sesuai kebutuhan pembelajaran
2		Gambar ini menunjukkan pemilihan template. Peneliti memilih template dengan struktur visual yang sederhana dan edukatif untuk memudahkan pengeditan dan konsistensi antar-slide

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

3		Gambar menunjukkan editor aktif Canva yang digunakan untuk membuat materi "Bentuk Aljabar". Elemen desain seperti ikon matematika, teks interaktif, warna kontras, serta tombol evaluatif disisipkan secara strategis agar memudahkan siswa memahami konsep dan terlibat aktif dalam pembelajaran

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain. Dalam penelitian ini, media dikembangkan menggunakan platform Canva, yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dengan elemen visual yang menarik, teks informatif, serta fitur interaktif seperti kuis dan animasi sederhana. Selama proses pengembangan, peneliti menyesuaikan setiap komponen media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika dan karakteristik peserta didik MTs DDI Bassaeng.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi. Aplikasi ini memungkinkan penambahan berbagai elemen visual seperti gambar, infografis, animasi sederhana, serta kuis interaktif yang menarik. Fitur- fitur tersebut menjadikan media pembelajaran lebih fleksibel dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Khahar (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis digital sangat layak dipakai karena mampu mendukung proses belajar secara efektif dan menarik. Selain itu, Widiastika et al. (2020) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga media tersebut sangat layak digunakan. Contoh materi bentuk aljabar media pembelajaran Canva yang dikembangkan sebagai pendukung pembelajaran matematika sebagai berikut:

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Gambar 2**.** Penarapan materi konsep aplikasi canva

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini menyajikan materi matematika topik Bentuk Aljabar. Materi ini dipilih karena merupakan bagian dari kompetensi dasar matematika kelas VIII dan sering menjadi kesulitan bagi peserta didik, khususnya dalam memahami konsep variabel, koefisien, dan operasi aljabar.

Dalam pengembangan materi, media dirancang secara visual dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Materi disusun secara bertahap dan sistematis, dimulai dari pengantar dan tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan definisi

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

bentuk aljabar, unsur- unsur bentuk aljabar (koefisien, variabel, pangkat), serta sifat-sifat bentuk aljabar seperti sifat komutatif, asosiatif, dan distributif. Setiap poin dijelaskan dengan ilustrasi yang menarik dan sederhana, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa.

Selain pemahaman konsep, media ini juga menyajikan contoh operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bentuk aljabar, yang disertai dengan penjelasan singkat dan contoh soal kontekstual. Untuk mendukung keterampilan berpikir aplikatif, disediakan pula contoh pemodelan bentuk aljabar dalam kehidupan sehari-hari, misalnya pemodelan harga total barang dan hubungan antar bilangan.

Sebagai bentuk penguatan dan evaluasi awal, media ini juga dilengkapi dengan kuis interaktif berupa pertanyaan pilihan ganda mengenai materi yang telah dipelajari, seperti "Apa itu koefisien?" dan "Apa yang dimaksud dengan variabel?". Kuis ini tidak hanya menguji pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran secara aktif.

Pengembangan media interaktif canva di validasi oleh para ahli serta dilakukan revisi agar penggunaan media pembelajaran sangat tepat dilakukan, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, untuk memastikan keakuratan isi, kualitas desain visual, serta efektivitas interaktivitas media. Berdasarkan hasil validasi, diperoleh rekapitulasi validasi sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil Penilaian Para Ahli

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	92%	Sangat Layak
Ahli Materi	90%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	88%	Sangat Layak
Rata-rata Skor	90%	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian dari masing-masing validator, media memperoleh skor validasi dengan persentase berturut-turut sebesar 92%, 90%, dan 88%. Rata-rata skor validasi keseluruhan mencapai 90%, yang masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas pada aspek isi materi, desain visual, interaktivitas, serta bahasa yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika di MTs DDI Bassaeng. Dengan hasil validasi yang sangat baik ini, media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep siswa.

4. Implementation

Sebelum media pembelajaran diimplementasikan secara menyeluruh di kelas, terlebih dahulu dilakukan uji coba terbatas guna mengevaluasi efektivitas dan efisiensi

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

penggunaannya dalam skala kecil. Uji terbatas ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media interaktif berbasis Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan secara optimal oleh peserta didik secara individu, mulai dari proses instalasi, penggunaan media, hingga penyelesaian evaluasi. Dalam tahap ini, sebanyak lima orang peserta didik dilibatkan sebagai responden. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan dikirimkan kepada siswa melalui grup WhatsApp dalam bentuk tautan Google Drive, yang kemudian diunduh dan diakses melalui perangkat gawai masing-masing.

Pada awal kegiatan, peserta didik mengerjakan pretest untuk mengetahui pemahaman awal mereka terhadap materi. Selanjutnya, mereka diarahkan untuk mempelajari materi melalui media berbasis Canva sesuai petunjuk penggunaan yang telah disediakan. Setelah eksplorasi media selesai, peserta didik menggunakan fitur kuis interaktif dalam media, kemudian melanjutkan dengan mengerjakan posttest sebagai bentuk evaluasi akhir.

Sementara itu, uji coba kelompok besar dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media dalam konteks pembelajaran kolaboratif. Uji ini melibatkan 26 orang peserta didik dan dilakukan dalam tiga pertemuan. Proses instalasi media dilakukan dengan prosedur yang sama seperti pada uji coba terbatas. Perbedaannya, dalam uji coba kelompok besar, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga empat orang. Setiap kelompok hanya menggunakan satu perangkat smartphone yang dipegang oleh salah satu anggota sebagai perwakilan.

Masing-masing kelompok diberikan bahan ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk didiskusikan bersama. Setelah diskusi selesai, peneliti secara acak memanggil anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi sesuai nomor yang telah ditentukan. Selanjutnya, seluruh kelompok mencoba menggunakan fitur kuis dalam media, lalu mengerjakan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman. Kegiatan diakhiri dengan penarikan kesimpulan bersama.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

a. Hasil Tes

Pada tahap uji coba kelompok kecil, dilakukan penilaian awal (*pretest*) dan penilaian akhir (*posttest*) terhadap lima orang peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik adalah 45, sementara pada *posttest* mengalami peningkatan signifikan dengan rata-rata 88, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 43 poin. Dari hasil *pretest*, diketahui bahwa sebanyak empat orang peserta didik belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya satu orang yang telah mencapainya. Namun, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis Canva, seluruh peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai KKM yang ditetapkan.

Hal ini mengindikasikan bahwa indikator ketuntasan belajar yang telah ditentukan,

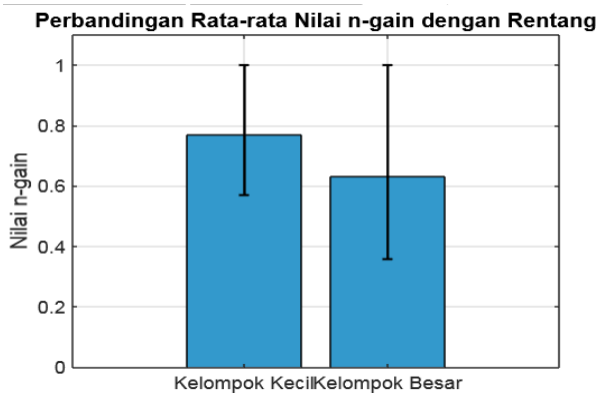
JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

yaitu sebesar 65, telah terpenuhi secara optimal. Berdasarkan analisis peningkatan menggunakan uji n-gain, diperoleh nilai n-gain berkisar antara 0,57 hingga 1, yang termasuk dalam kategori peningkatan "sedang" hingga "tinggi". Rata-rata nilai n-gain yang diperoleh adalah sebesar 0,77, yang berada pada kategori peningkatan "tinggi" berdasarkan klasifikasi Hake (1999) dalam Solikha & Rasyida (2020). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Canva memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik pada skala kecil.

Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 26 orang peserta didik dan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Sama seperti pada uji kelompok kecil, peserta didik mengerjakan pretest sebelum menggunakan media pembelajaran dan posttest setelah kegiatan belajar selesai. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 49,42, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,77, dengan selisih sebesar 31,35 poin.

Pada pretest, sebanyak 20 orang peserta didik belum mencapai KKM, dan hanya 6 orang yang telah mencapainya. Namun, setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Canva, seluruh peserta didik berhasil melampaui nilai KKM. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator ketuntasan belajar telah tercapai secara menyeluruh.

Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji n-gain menunjukkan bahwa nilai n- gain peserta didik berada dalam rentang 0,36 hingga 1, dengan kategori peningkatan "sedang" hingga "tinggi". Adapun nilai rata-rata n-gain pada uji coba kelompok besar adalah 0,63, yang termasuk dalam kategori peningkatan "sedang" menurut klasifikasi Hake (1999) dalam Solikha & Rasyida (2020). Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik secara kolaboratif.



Gambar 3. Grafik Perbandingan N-Gain Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Tabel 4. Rata-rata Nilai N-Gain

Kelompok Uji Coba	Rata-rata N-Gain	Kategori Peningkatan
Kelompok Kecil (5 Siswa)	0.77	Tinggi
Kelompok Besar (26 Siswa)	0.63	Sedang

Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik setelah menggunakan media yang dikembangkan. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus n-gain untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar peserta didik secara kuantitatif.

1) Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 peserta didik yang dipilih secara purposif berdasarkan rekomendasi guru dan keragaman kemampuan akademik. Hasil pengukuran menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 45, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 88, sehingga terdapat selisih peningkatan sebesar 43 poin. Berdasarkan perhitungan, diperoleh rata-rata nilai n-gain sebesar 0,77, yang dikategorikan dalam klasifikasi tinggi menurut Hake (1999).

Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika peserta didik ketika digunakan dalam pembelajaran individu atau dalam jumlah siswa yang terbatas. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran terlihat meningkat, di mana siswa lebih aktif mengeksplorasi media, mengerjakan kuis, serta berpartisipasi dalam diskusi. Antusiasme mereka juga tercermin dari umpan balik positif terhadap kemudahan penggunaan dan tampilan media yang menarik.

2) Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar melibatkan 26 peserta didik, yang dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil selama proses pembelajaran. Pada tahap ini, rata-rata nilai pretest siswa adalah 49,42, dan posttest meningkat menjadi 80,77, dengan selisih sebesar 31,35 poin. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata nilai n-gain sebesar 0,63, yang termasuk dalam kategori sedang menurut klasifikasi Hake.

Meskipun peningkatan yang diperoleh tidak setinggi kelompok kecil, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dalam konteks pembelajaran kolaboratif. Dalam pengamatan, peserta didik terlihat aktif berdiskusi dalam kelompok, saling membantu memahami materi, serta tertarik mengerjakan kuis interaktif yang disediakan dalam media. Hal ini memperlihatkan bahwa media dapat

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

mendukung pembelajaran yang kolaboratif dan partisipatif, meskipun interaksinya lebih kompleks dibandingkan pembelajaran individual.

Perbedaan tingkat efektivitas antara kelompok kecil dan besar dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perbedaan gaya belajar, dinamika kelompok, waktu eksplorasi media, dan perhatian individual yang lebih sedikit dalam kelompok besar. Namun demikian, pada kedua skenario uji coba, media berbasis Canva terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika secara signifikan, baik dalam pembelajaran mandiri maupun kelompok.

b. Respon Peserta Didik

Tabel 3. Rata-Rata Skor Angket Respon Peserta

Kelompok Uji Coba	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil (5 Siswa)	95.30%	Sangat Positif
Kelompok Besar (26 Siswa)	91.75%	Sangat Positif

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan tingkat penerimaan yang sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil, peserta didik memberikan respon sangat positif dengan persentase rata-rata 95,30%. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka memahami materi matematika. Pada uji coba kelompok besar, respons peserta didik juga sangat positif, meskipun sedikit lebih rendah dibanding kelompok kecil, yaitu sebesar 91,75%. Penurunan kecil ini wajar mengingat jumlah peserta yang lebih banyak dan kemungkinan variasi preferensi yang lebih luas.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan rasa ingin tahu, membangkitkan motivasi belajar, serta keunggulan. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran dengan cepat, menarik, dan tanpa harus menguasai keterampilan desain tingkat lanjut. Media yang dibuat di Canva dapat diakses melalui tautan (link), baik dari komputer, tablet, maupun gawai, sehingga mendukung pembelajaran di berbagai kondisi—baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, Canva juga menyediakan banyak fitur pendukung seperti gambar, ikon, animasi, audio, dan kuis, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran matematika.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif terbukti efektif dan sesuai untuk diterapkan di tingkat MTs DDI Baseang. Canva tidak hanya memudahkan guru dalam mengembangkan media, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media digital

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

yang dirancang dengan baik, mudah diakses, dan interaktif dapat menjadi sarana yang tepat dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara menyeluruh.

Dalam konteks penelitian ini, Canva memberikan banyak kemudahan dan mendukung pembelajaran yang lebih mandiri dan interaktif. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi matematika secara visual dan menyenangkan, sehingga lebih mudah dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap abstrak. Penggunaan Canva juga membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan komunikatif, tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit.

Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian Sari dan Cahyono (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Media tersebut dinilai fleksibel, mudah digunakan, serta mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh Yuberti et al. (2021) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa MTs DDI Baseang. Hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, menunjukkan rata-rata skor validasi sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Uji coba pada kelompok kecil dan besar memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest, serta nilai n-gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan pemahaman konsep maematika secara efektif.

Selain itu, respon siswa terhadap media ini sangat positif, dengan skor rata-rata angket mencapai 98,08%, mengindikasikan bahwa media ini disukai oleh siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta mendukung keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran konsep matematika MTs DDI Baseang dan sangat cocok untuk kegiatan proses belajar matematika yang dapat mengembangakan minat belajar dan motivasi anak.

REFERENSI

Borg, W. R., & Gall, M. D. 1989. *Educational Research: An Introduction. New York*: Longman
Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah

JIMAT
Jurnal Ilmiah Matematika
e-ISSN: 2774-1729
Volume. 7. Nomor 1. Halaman 259-273
Publikasi Online: 31 Maret 2026
DOI: https://doi.org/10.63976/jimat.v7i1.1326

Atas. PEMBELAJAR: *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran.*

Fiani, A. S. O., Wibowo, N. A., Andoyo, Y. A. A., & Rofisian, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, *2*(3), Article 3.

Khahar, A. A. (2014). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis android pada materi bunyi untuk siswa SMA [Universitas Negeri Malang]. http://repository.um.ac.id/20672/

Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A., & Kinarya Palupi, E. (2020). The Effectiveness of Problem Based Learning and Aptitude Treatment Interaction in Improving Mathematical Creative Thinking Skills on Curriculum 2013. *European Journal of Educational Research*, *9*(1), 375–383.

Mz, Z. A. (2013). Perspektif Gender Dalam Pembelajaran Matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, *12*(1), Article1. https://doi.org/10.24014/marwah.v12i1.511

Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Informatika*, *8*(1), Article 1.https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, *12*(2), Article 2.

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 6271–6279. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717

Salam, M. Y., & Mudinillah, A. (2021). Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *23*(2), Article 2. https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.20650

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Solikha, N., & Rasyida, I. (2020). Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS MAN Kota Pasuruan. Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial, 11(1), 31–42. https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221

Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *FRAKTAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *1*(1), 31–38. https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793

Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602

Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smart Apps Creator Sebagai Media Pembelajaran Fisika. Physics and Science Education Journal (PSEJ), 1(2), 90–95.