

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS *EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
POLA BILANGAN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 5 LEDO**

**TESIS**



**DISUSUN OLEH :  
TONI (F2151231018)**

**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS *EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
POLA BILANGAN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 5 LEDO**

**TESIS**

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister  
Pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

OLEH  
TONI  
NIM. F2151231018



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS EDUCAPLAY  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
POLA BILANGAN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 5 LEDO**

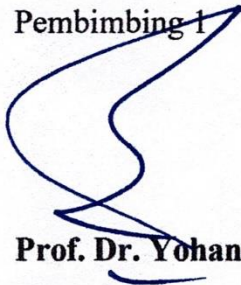
Tanggung Jawab Yuridis

TONI

F2151231018

Disetujui

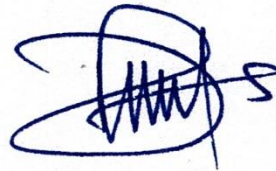
Pembimbing I



**Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si.**

**NIP. 195811031986021001**

Pembimbing II



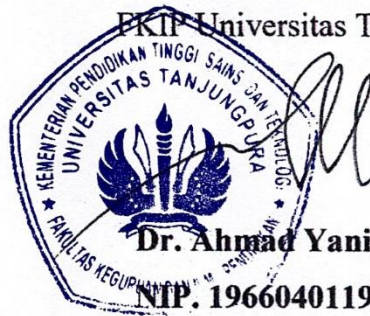
**Dr. Dede Suratman, M.Si**

**NIP.196603131992031002**

Disahkan

Dekan

FKIP Universitas Tanjungpura



**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.**

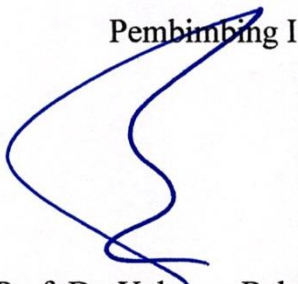
**NIP. 196604011991021001**

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS EDUCAPLAY DALAM  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI POLA BILANGAN  
PADA KELAS VIII SMP NEGERI 5 LEDO**

**TONI  
F2151231018**

Di Setujui Oleh,

Pembimbing I



Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si  
NIP. 195811031986021001

Pembimbing II



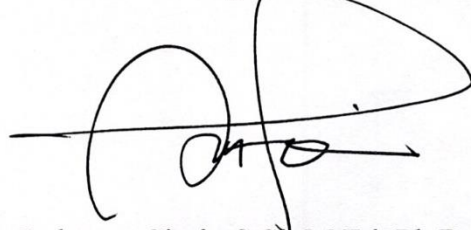
Dr. Dede Suratman, M.Si  
Nip.196603131992031002

Penguji I



Prof. Dr. Afandi, M.Sd  
NIP. 198705282008121002

Penguji II



Judyanto Sirait, S.Si. M.Ed, Ph.D  
Nip.19810111200511003

Disetujui Oleh,  
Ketua Program Studi  
Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Venny Karolina, M.A. Tsol  
Nip. 198004212005012003

**LEMBAR PENGESAHAN KELAYAKAN TESIS**

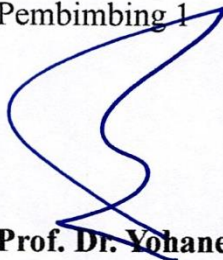
**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS *EDUCAPLAY*  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
POLA BILANGAN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 5 LEDO**

Tanggung Jawab Yuridis

**TONI  
F2151231018**

Disetujui

Pembimbing I



**Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si.**

**NIP. 195811031986021001**

Penguji 1



**Dr. Afandi, M.Pd.**

**NIP. 198705282008121002**

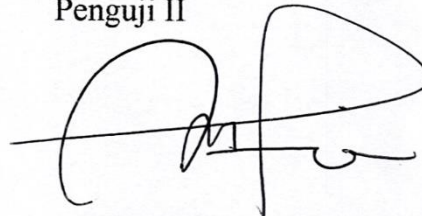
Pembimbing II



**Dr. Dede Suratman, M.Si**

**NIP.196603131992031002**

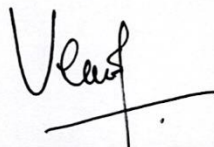
Penguji II



**Judyanto Sirait, S.Si, M.Ed, Ph.D**

**NIP.19810111200501103**

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Magister Teknologi Pendidikan



**Dr. Venny Karolina, M.A.Tesol**

**NIP. 198004212005012003**

Lulus Tanggal :

**LEMBAR PENGESAHAN UNTUK UJIAN KELAYAKAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA BERBASIS EDUCAPLAY  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI  
POLA BILANGAN PADA SISWA KELAS VIII  
SMP NEGERI 5 LEDO**

Tanggung Jawab Yuridis

OLEH  
TONI

NIM F2151231018

Disetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si  
NIP.195811031986021001

Pembimbing II



Dr. Dede Suratman, M.Si.  
NIP.196603131992031002

Mengetahui,  
Ketua Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP  
Universitas Tanjungpura Pontianak



Dr. Venny Karolina, M. A. TESOL  
NIP 198004212005012003

Lulus Tanggal :

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Toni  
NIM : F2151231018  
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudain hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 25 April 2025

Yang membuat pernyataan



Toni

NIM. F2151231018

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya tesis ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah (Alm.) dan Ibu tercinta yang telah mendidik, membesarkan, dan mendoakan dengan penuh cinta, kesabaran, serta pengorbanan tanpa batas dalam setiap langkah hidup penulis.
2. Istri tercinta, Lepiana, yang selalu menjadi sumber kekuatan, semangat, dan cinta dalam setiap perjalanan penulis. Trima kasih atas kesabaran, dukungan, dan keikhlasan yang tiada henti.
3. Ananda Theresia Leksandria Micela, buah hati yang menjadi cahaya dan motivasi terbesar dalam menyelesaikan studi ini. Semoga kelak menjadi anak yang cerdas, berbakti, dan membanggakan.
4. Seluruh dosen dan pembimbing di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Tanjungpura, khususnya kepada Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si. dan Dr. Dede Suratman, M.Si. atas bimbingan, ilmu, dan arahnya yang sangat berharga.
5. Sahabat, rekan seperjuangan, serta semua pihak yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyusunan tesis ini.

Semoga karya ini dapat menjadi amal ilmu yang bermanfaat bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pontianak, 25 April 2025

Penulis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas berkat, rahmat, anugerah, dan petunjuk-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan tesis dengan judul "Pengembangan Media Canva Berbasis Educaplay dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pola Bilangan untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo." Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister Teknologi Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Pontianak.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Ledo dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan mengembangkan media *canva* berbasis *educaplay* sehingga menghasilkan tingkat efektivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan integrasi dalam pembelajaran Matematika di tingkat sekolah menengah pertama.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, atas izin dan dukungan yang telah diberikan selama penyusunan dan penyampaian tesis ini.
2. Dr. Venny Karolina, M.A. TESOL, selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, atas masukan dan arahan yang diberikan selama proses perkuliahan sampai pada penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si. selaku dosen pembimbing pertama, atas kesabaran dalam membimbing, memberi masukan serta arahan yang sangat

berarti dalam setiap tahap penyusunan tesis ini.

4. Dr. Dede Suratman, M.Si. selaku dosen pembimbing kedua, atas saran, masukan yang membangun, serta dukungan yang luar biasa selama proses penulisan tesis ini.
5. Prof. Dr. Afandi, M.Pd. selaku dosen penguji pertama, atas waktu, pemikiran dan arahnya yang sangat berharga selama proses evaluasi tesis ini.
6. Jdyanto Sirait, S.Si., M.Ed.,Ph.D selaku dosen penguji kedua, atas kritik, saran dan keahliannya yang sangat membantu dalam penyempurnaan penelitian ini.
7. Suafri Efendi, S.Pd, selaku Staf Akademik Program Magister Teknologi Pendidikan, atas bantuan administrasi dan dukungannya selama masa studi penulis.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak di SMP Negeri 5 Ledo atas dukungan yang telah diberikan, sehingga pengumpulan data untuk penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

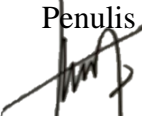
Ungkapan terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada keluarga tercinta, atas doa dukunganyang tiada henti, ucapan terima kasih yang mendalam kepada istri tercinta, Lepiana atas cinta , pengertian dan semangat yang selalu diberikan di setiap langkah. Juga kepada anak penulis Leksandria Micela, yang telah menjadi sumber kebahagiaan dan motivasi dalam menyelesaikan studi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus atas segala usaha dan doa yang telah mereka berikan. Semoga setiap pengorbanan mereka mendapat balasan yang baik serta berkat yang melimpah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan

dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini. Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pribadi dan para pembaca.

Pontianak, 25 April 2025

Penulis



**Toni**

## ABSTRAK

**Toni.2025:** Pengembangan Media *Canva* Berbasis *Educaplay* Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Pada Kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo. Tesis Program Studi Magister Teknologi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Si.; (2) Dr. Dede Suratman, M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Educaplay* pada materi pola bilangan untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 5 Ledo. Tujuan penelitian ini meliputi: (1) prosedur pengembangan media, (2) desain media yang efektif, (3) kelayakan media, (4) respon pengguna, dan (5) efektivitas media terhadap hasil belajar. Penelitian menggunakan model ADDIE sebagai landasan pengembangan. Prosedur pengembangan terdiri dari tahap analisis kebutuhan, desain konten interaktif, pengembangan media menggunakan *Canva* dan *Educaplay*, implementasi terbatas di kelas, serta evaluasi berbasis hasil belajar dan umpan balik. Desain media mencakup elemen visual yang menarik, integrasi kuis interaktif, serta navigasi navigasi untuk mendukung pemahaman konsep pola bilangan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak, dengan skor rata-rata validasi ahli media sebesar 94% dan ahli materi sebesar 96%. Respon siswa terhadap media berada pada kategori sangat baik dengan persentase 93,1%. Hasil keefektifan media dianalisis menggunakan uji N-Gain yang menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0.6644 atau 66.44 % yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan uji Wilcoxon, diperoleh 4.319 nilai Asymp (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media pembelajaran *Canva* berbasis *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pola bilangan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *Canva*, *Educaplay*, pola bilangan, ADDIE, efektivitas.

## **ABSTRACT**

**Toni.2025:** *Development of Canva Media Based on Educaplay in Mathematics Learning on Number Pattern Material in Class VIII of SMP Negeri 5 Ledo. Thesis of the Master of Educational Technology Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. Tanjungpura University. Supervisors: (1) Prof. Dr. Yohanes Bahari, M.Sc.; (2) Dr. Dede Suratman, M.Sc.*

*This study aims to develop learning media based on Canva and Educaplay on number pattern material for grade VIII students at SMP Negeri 5 Ledo. The objectives of this study include: (1) media development procedures, (2) effective media design, (3) media feasibility, (4) user responses, and (5) media effectiveness on learning outcomes. The study uses the ADDIE model as the basis for development. The development procedure consists of the stages of needs analysis, interactive content design, media development using Canva and Educaplay, limited implementation in class, and evaluation based on learning outcomes and feedback. The media design includes attractive visual elements, interactive quiz integration, and navigation to support understanding of the concept of number patterns. The results of expert validation show that the media is considered very feasible, with an average media expert validation score of 94% and material experts of 96%. Student responses to the media are in the very good category with a percentage of 93.1%. The results of the media effectiveness were analyzed using the N-Gain test which showed a significant increase in student understanding, with an average N-Gain of 0.6644 or 66.44 % which is included in the high category. Based on the Wilcoxon test, 4.319 the Asymp value (2-tailed) was obtained at  $0.000 < 0.05$ , which indicates that there is a significant difference between the pretest and posttest results. Thus, Canva learning media based on Educaplay is effective in improving student learning outcomes in number pattern material.*

**Keywords:** *learning media, Canva, Educaplay, number patterns, ADDIE, effectiveness.*

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	6
F. Terminologi (Peristilahan) .....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Model Pengembangan.....	20
B. Prosedur Pengembangan .....	21

C. Jenis Data dan Sumber Data .....	29
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
E. Instrumen Kepraktisan .....	36
F. Intrumen Penelitian .....	36
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	44
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan.....	90
C. Keterbatasan Studi .....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN.....	107

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Wawancara Guru.....	32
Tabel 3. 2 <i>Instrumen Penilaian</i> .....	32
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Media.....	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Penilaian Validasi Oleh Ahli Materi .....	35
Tabel 3. 5 <i>Kisi-kisi angket penilaian validasi oleh ahli bahasa</i> .....	35
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan .....	36
Tabel 3. 7 Derajat Reliabilitas .....	38
Tabel 3. 8 Konversi Nilai Skala Likert .....	43
Tabel 3. 9 <i>Interval dan Kategori</i> .....	43
Tabel 4. 1 Wawancara Guru Matematika .....	45
Tabel 4. 2 Wawancara peserta didik kelas VIII .....	47
Tabel 4. 3 Hasil jawaban siswa sebelum menggunakan media .....	50
Tabel 4. 4 <i>Alat yang digunakan</i> .....	52
Tabel 4. 5 Prototype canva berbasis educaplay .....	57
Tabel 4. 6 Penilaian Validator Materi .....	61
Tabel 4. 7 Penilaian Validator Media .....	62
Tabel 4. 8 Penilaian validator bahasa.....	64
Tabel 4. 9 Penilaian validator praktisi.....	66
Tabel 4. 10 Hasil angket respon siswa (uji coba kelompok kecil tahap I).....	67
Tabel 4. 11 Uji validitas total skor responden.....	70
Tabel 4. 12 Distribusi Nilai rtabel Signifikansi .....	71
Tabel 4. 13 Hasil angket respon siswa (uji coba kelompok kecil tahap 2) .....	73
Tabel 4. 14 Hasil angket respon siswa (uji coba kelompok besar) .....	75
Tabel 4. 15 Hasil uji validitas pearson .....	76
Tabel 4. 16 <i>Hasil uji reabilitas</i> .....	77
Tabel 4. 17 Hasil wawancara kepada praktisi .....	82
Tabel 4. 18 Hasil respon peserta didik .....	85
Tabel 4. 19 Hasil pretest dan posttest siswa.....	86
Tabel 4. 20 Hasil analisis deskriptive .....	87

Tabel 4. 21 Hasil uji normalitas .....	88
Tabel 4. 22 Hasil uji wilcoxon .....	89
Tabel 4. 23 Hasil Statistik Wilcoxon .....	89
Tabel 4. 24 Hasil uji N-Gain .....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Dokumentasi Wawancara.....	46
Gambar 4. 2 Dokumentasi wawancara dengan siswa .....	47
Gambar 4. 3 Pengisian soal peserta didik .....	50
Gambar 4. 4 Pengisian soal peserta didik .....	55
Gambar 4. 5 Publikasi multimedia interaktif ke situs Web Canva .....	55
Gambar 4. 6 Tampilan setelah revisi .....	62
Gambar 4. 7 Tampilan setelah revisi .....	64
Gambar 4. 8 Tampilan hasil perbaikan ahli bahasa .....	65
Gambar 4. 9 Pengisian Angket Kelompok Kecil .....	68
Gambar 4. 10 Pengisian angket peserta didik .....	73
Gambar 4. 11 Penyebaran angket respon peserta didik .....	77
Gambar 4. 12 Wawancara kepada Praktisi .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan .....	108
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	109
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	110
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Materi.....	111
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Media .....	112
Lampiran 6 Surat Permohonan Validator Bahasa.....	113
Lampiran 7 Validasi Materi Tahap 1 .....	114
Lampiran 8 Validasi Materi Tahap 2 .....	117
Lampiran 9 Validasi Media Tahap 1 .....	120
Lampiran 10 Validasi Media Tahap 2.....	122
Lampiran 11 Validasi Bahasa Tahap 1 .....	124
Lampiran 12 Validasi Bahasa Tahap 2 .....	126
Lampiran 13 Validasi Praktisi.....	128
Lampiran 14 Analisis Kebutuhan Siswa.....	130
Lampiran 15 Modul Ajar .....	132

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Matematika merupakan salah satu aspek penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah pola bilangan, karena sifatnya yang abstrak dan menuntut kemampuan berpikir logis serta analitis. Berdasarkan data rapor pendidikan SMP Negeri 5 Ledo tahun 2023 dalam implementasi Kurikulum Merdeka, menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa masih rendah, yakni kurang dari 30%, meskipun mengalami peningkatan sebesar 15,71%. Sementara itu, kemampuan numerasi siswa berada pada kategori sedang dengan peningkatan sebesar 35,71%. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika, termasuk pada materi pola bilangan. Menurut Madani dkk. (2023), peserta didik yang berbeda perlu disikapi dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda pula agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Menghadapi kondisi tersebut, guru dituntut untuk lebih adaptif terhadap perkembangan zaman yang semakin berorientasi pada teknologi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membuka peluang besar bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan bermakna. Guru masa kini perlu mengembangkan kompetensi dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi, guna

mendukung proses belajar yang mampu merangsang rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa.

Sejalan dengan pendapat Lase dkk. (2022), integrasi TIK dalam pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Penguasaan teknologi oleh guru menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pengajaran di era digital. Dengan pemanfaatan media yang sesuai, guru dapat menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil penelitian Wulandari (2017) juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi berbasis pendekatan konstruktivis dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Dalam konteks ini, platform *Canva* menjadi salah satu solusi potensial karena menawarkan berbagai fitur desain grafis yang memudahkan guru menjadi salah satu solusi potensial karena menawarkan berbagai fitur desain grafis yang memudahkan guru dalam membuat media terbuka yang menarik secara visual dan informatif. Sementara itu, *Educaplay* menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan menghadirkan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar. Kombinasi kedua platform ini diyakini mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.

Menurut Kusmanagara dkk. (2018), multimedia interaktif berperan penting dalam menyampaikan pesan instruksional secara efektif dan mampu memudahkan pengguna dalam memahami materi. Sayangnya, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 5 Ledo pada tanggal

2–17 September 2024 menunjukkan bahwa media interaktif belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Guru masih mengandalkan metode konvensional dan buku teks, sementara inovasi dalam pengembangan media terbuka masih tergolong minim.

Wawancara lebih lanjut dengan Ibu Ririn, guru matematika kelas VIII, mengungkap bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran adalah kurangnya media yang menarik dan kontekstual, khususnya dalam menyampaikan materi abstrak seperti pola bilangan. Guru juga mengakui kesulitan dalam membayangkan bentuk media yang sesuai dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian oleh Ira dan Titin (2023) mendukung pentingnya pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran, karena terbukti mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa melalui penyajian konten yang menarik dan interaktif. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media berbasis *Canva* dan *Educaplay* dalam pembelajaran matematika.

Meskipun *Canva* dan *Educaplay* telah banyak digunakan secara terpisah, penelitian ini menggabungkan keduanya secara terpadu dalam satu media pembelajaran interaktif yang dirancang khusus untuk materi pola bilangan. Belum banyak penelitian yang secara eksplisit mengembangkan media berbasis dua platform sekaligus untuk konteks pembelajaran matematika SMP. Selain itu, pendekatan ini dilakukan secara kontekstual dan berdasarkan kebutuhan nyata di SMP Negeri 5 Ledo yang selama ini belum memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran.

Dengan memanfaatkan *Canva* untuk visualisasi materi dan *Educaplay*

untuk membangun interaktivitas serta kuis edukatif, diharapkan media ini dapat membantu siswa memahami konsep pola bilangan dengan cara yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini juga menjadi kontribusi nyata dalam upaya mendukung ketercapaian literasi dan numerasi siswa sebagaimana ditargetkan dalam Kurikulum Merdeka, sekaligus memperkuat peran guru sebagai agen perubahan di era digital.

Penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab tantangan pembelajaran matematika yang masih bersifat konvensional, serta untuk memberikan alternatif solusi inovatif dalam mendesain media terbuka berbasis teknologi yang lebih kontekstual, aplikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini yaitu Bagaimana “Pengembangan Media *Canva* Berbasis *Educaplay* Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo”. Sedangkan Sub-sub masalah yang menjadi fokus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo?
2. Bagaimana desain media *Canva* berbasis *Educaplay* agar efektif dalam pembelajaran pola bilangan?
3. Bagaimana kelayakan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pola bilangan di

kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo?

4. Bagaimana respon terhadap produk pengembangan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam memahami materi pola bilangan kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo?
5. Bagaimana efektivitas produk pengembangan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam penggunaannya pada pembelajaran materi pola bilangan kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo?

### C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah menganalisis dan mengembangkan:

1. Prosedur pengembangan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam pembelajaran matematika materi pola bilangan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
2. Desain media *Canva* berbasis *Educaplay* agar efektif dalam pembelajaran pola bilangan di kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
3. Kelayakan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pola bilangan kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
4. Validitas produk pengembangan media *Canva* berbasis *Educaplay* dalam memahami materi pola bilangan kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
5. Efektivitas media *Canva* berbasis *Educaplay* penggunaannya pada pembelajaran materi pola bilangan kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan ini memiliki manfaat, dan manfaat dari penelitian tersebut adalah:

1. Bagi Guru

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan memanfaatkan media *Canva* berbasis *Educaplay*.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar matematika dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan hasil pembelajaran dan prestasi belajar siswa secara keseluruhan.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang peneliti argumentasikan sebagian besar siswa dan guru memiliki perangkat teknologi yang cukup bisa dimanfaatkan seperti *Handphone* dan Proyektor. Penggunaan media *Canva* berbasis *Educaplay*. Tujuan dari multimedia ini adalah untuk memberikan sarana tambahan kepada siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi pola bilangan. Hal ini bertujuan agar melalui pemanfaatan teknologi, anak mampu memahami kendala-kendala pengembangan.

Batasan-batasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. Media *Canva* berbasis *Educaplay* yang telah dikembangkan dapat diterapkan di kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
2. Konten dari media *Canva* berbasis *Educaplay* hanya mencakup topik

materi mengenai pola bilangan.

3. Isi konten dalam *Canva* berbasis *Educaplay* ini terfokus pada aturan pola bilangan beserta jenis pola bilangan.
4. Pengembangan ini hanya mempertimbangkan aspek validitas dan kepraktisan.

#### **F. Terminologi (Peristilahan)**

Berikut istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Proses pengembangan merancang, menciptakan, dan memperbaiki materi, metode, atau alat pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Dalam penelitian ini, fokusnya adalah pada pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran materi pola bilangan untuk kelas VIII SMP Negeri 5 Ledo.
2. Media *Canva* berbasis *Educaplay* merupakan gabungan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan elemen interaktif seperti tombol, tautan, dan aktivitas yang memungkinkan pengguna terutama siswa, untuk terlibat secara aktif dengan konten. Dalam media ini, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan beraksi dan berinteraksi dengan unsur multimedia.
3. Tujuan dari metode pengajaran Matematika Adalah untuk memberikan siswa pemahaman tentang ide-ide matematika, teknik menghitung, dan sifat pada pola bilangan dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini mencakup berbagai materi, pola bilangan, barisan, dan deret.
4. Pola Bilangan adalah urutan angka yang mengikuti suatu aturan tertentu.

Materi ini penting dalam pembelajaran matematika karena membantu siswa memahami konsep keteraturan, hubungan antara bilangan, dan kemampuan berpikir logis. Contoh pola bilangan termasuk deret bilangan.

5. Validitas berkaitan dengan kebenaran, akurasi, atau keaslian suatu instrumen.
6. Praktikalitas merujuk pada kemudahan penggunaan dan manfaat dari media pembelajaran interaktif.
7. Efisiensi dan efektivitas dalam proses pembelajaran yang optimal adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mendukung siswa agar dapat belajar dengan baik.