

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA MELAYU DENGAN MODEL PEMBELAJARAN STAD

Khairin Nawangsih¹, Risna Mira Bella Saragih², Minta Ito Simamora³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia

Article Info

Article history:

Keywords:

Media development
Canva
Literacy skills
STAD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif canva berbasis budaya melayu pada materi sistem persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel yang valid, praktis dan efektif. juga guna mengetahui tingkat kemampuan literasi matematika di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang berjumlah 32 siswa. Analisis nilai Media pembelajaran interaktif canva dari para ahli validator media sebesar 78,5% dengan kriteria sangat baik atau valid digunakan. Untuk ahli materi dengan persentasi nilai 78% kategori Sangat valid. Klasifikasi angket praktikalitas guru memenuhi sangat praktis dengan persentase nilai 94% dan skor angket respon peserta didik memperoleh rata - rata 90% dikategorikan sangat praktis untuk digunakan. Keefektifan diperoleh dari hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,75 dengan kategori tinggi atau sangat baik efektif. Dengan kata lain pengembangan media pembelajaran interaktif canva dikatakan berkembang dengan persentase 90%. Tingkat kemampuan literasi sebelum diberikan media pembelajaran dengan nilai rata - rata 66,37 tergolong rendah, akan tetapi sesudah diberi media pembelajaran siswa diberikan posttest sehingga nilai skor rata-rata siswa adalah 91,875. dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan literasi matematika pada siswa SMP Negeri 3 Tanjung beringin tergolong tinggi.

ABSTRACT

This study aims to produce a valid, practical and effective Canva Interactive Learning Media product based on Malay culture on the material of linear equation systems and inequalities of one variable. Also to determine the level of mathematical literacy skills at SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. This type of research is a Research and Development (R&D) development study. The subjects used in this study were 32 students of class VIII SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. The analysis of the Canva interactive learning media value from media validator experts was 78.5% with very good or valid criteria for use. For material experts with a percentage of 78%, the category is Very valid. The classification of the teacher's practicality questionnaire meets very practical with a percentage of 94% and the student response questionnaire score gets an average of 90% categorized as very practical to use. Effectiveness is obtained from the results of the N-Gain calculation, a comparison value of 0.75 is obtained with a high or very good effective category. In other words, the development of Canva interactive learning media is said to be developing with a percentage of 90%. The level of literacy ability before being given learning media with an average value of 66.37 is classified as low, but after being given learning media, students were given a post-test so that the average score of students was 91.875. It can be concluded that the level of mathematical literacy ability in students of SMP Negeri 3 Tanjung Beringin is classified as high.

Corresponding Author:

Khairin Nawangsih
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP, Universitas Alwashliyah Medan, Indonesia
Email: khairinnawangsih25@gmail.com

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seiring berjalannya waktu. Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa perspektif kehidupan

manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Lengkapnya sarana dan prasarana pun sudah mulai terlihat di dunia pendidikan (Anjarsari dkk, 2020). Sejalan dengan (Masfufah & Afriansyah, 2021) yang mengungkapkan bahwa literasi matematika memegang peran krusial dalam memahami penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, dimana penggunaannya dapat memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.

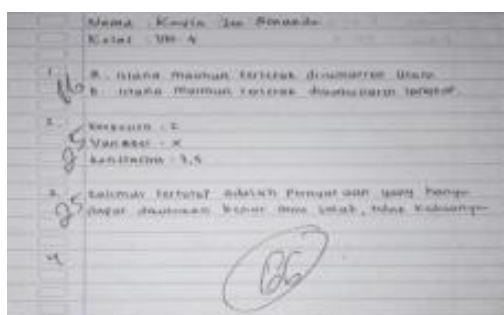
Kesulitan memahami membuat peserta didik kurang dalam kemampuan berpikir salah satunya kemampuan literasi matematis, menurut survei PISA 2018 Indonesia berada di peringkat ke tujuh puluh empat dari tujuh puluh sembilan Negara, yaitu peringkat keenam dari bawah. Kategori Sains, Indonesia menempati skor 396, jauh di bawah rata-rata skor OECD sebesar 489. Rendahnya kemampuan literasi dikarenakan kurangnya kompetensi dasar matematika peserta didik. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Media pembelajaran matematika diharapkan juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang kondusif (Utami & Mampouw, 2020).

Hal ini juga sejalan menurut (Andriani dkk, 2019) mengemukakan bahwa Media berbasis teknologi yang dimaksud salah satunya adalah media yang berbasis video pembelajaran interaktif sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran yang digunakan guru maupun siswa. Menurut Novitasari (Fitra & Maksum, 2021) menyatakan bahwa Media pembelajaran interaktif merupakan suatu fungsi yang mampu menggabungkan berbagai gambar, video, animasi dan audio menjadi satu komponen yang dapat menimbulkan interaksi antara pengguna aplikasi tersebut. Media interaktif dapat menyediakan tampilan yang menarik karena memuat gabungan dari gambar, animasi dan audio.

Dapat disimpulkan dari beberapa menurut para ahli bahwa media pembelajaran interaktif 1) memiliki keterlibatan yang tinggi untuk terlibat secara aktif agar tercipta pembelajaran yang menarik 2) Media pembelajaran aktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, agar siswa dapat menyesuaikan gaya belajarnya 3) media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran, memotivasi siswa, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Canva for Education merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran berbasis digital yang populer digunakan oleh para pendidik dalam proses pembelajaran saat ini. Di dalam aplikasi Canva for Education, banyak kelebihan yang bisa dimanfaatkan oleh para pendidik. Sejalan dengan pendapat (Maharani dkk, 2022), canva for education memiliki beberapa manfaat bagi dunia pendidikan, seperti: 1) memanfaatkan alat pengeditan gratis, gambar berhak cipta, tulisan, film, animasi, dan media lainnya untuk menggabungkan pembelajaran dengan aktivitas peserta didik; 2) menyediakan template pendidikan untuk beragam mata pelajaran, jenjang kelas, dan sumber daya; 3) mengizinkan materi, penilaian, dan umpan balik diberikan kepada peserta didik kapanpun diperlukan; 4) menawarkan berbagai feedback yang menarik dalam bentuk stiker teks atau ilustrasi; dan 5) dapat dengan mudah diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran daring, termasuk Microsoft Teams, Moodle, Google Classroom, Schoology, dan lainnya.

Dari hasil uji *pretest* sebelum diberikan media pembelajaran tingkat kemampuan literasi matematika siswa SMP N 3 Tanjung Beringin tergolong atau dikatakan rendah.



Gambar 1.1 Hasil Pretest Siswa

Pembelajaran matematika di sekolah merupakan sebuah dasar untuk dapat menjadi awal pembentukan masyarakat yang maju. Dalam pembelajaran matematika guru tidak selayaknya hanya memberikan simbol-simbol abstrak dan teorema yang membosankan bagi sebagian besar siswa, karena melalui penyampaian tujuan pembelajaran yang jelas dan pendekatan realistik, matematika akan menjadi teman keseharian siswa. Pembelajaran matematika yang mengusung kepada kearifan lokal biasa disebut etnomatematika. Etnomatematika bisa didefinisikan sebagai suatu cara khusus yang dilakukan oleh suatu kelompok tertentu dalam melakukan aktifitas matematika (Joko & Rohim, 2021).

Menurut (Imanuel, 2021) menyatakan bahwa Etnomatematika hadir sebagai sarana untuk menjembatani antara budaya dan matematika. Kesadaran akan pentingnya melestarikan budaya sejak dini dan menghadirkan konteks situasi nyata dalam proses pembelajaran matematika merupakan landasan dilakukannya penelitian ini. Etnomatematika yang bersumber dari budaya lokal Kabupaten Alor sangat kaya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika namun selama ini tidak dieksplorasi secara mendalam.

Menurut hasil wawancara guru mata pelajaran di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin terletak di Desa Mangga Dua, Kec. Tanjung Beringin merupakan daerah tempat tinggal dengan mayoritas bersuku Melayu. Namun pembelajaran yang dilakukan guru belum menerapkan Konteks Budaya Melayu.

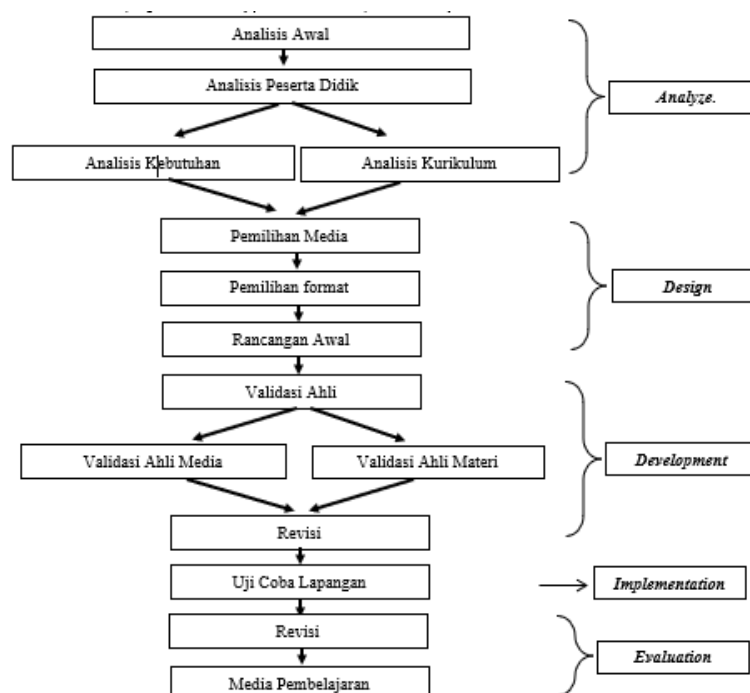
Kemampuan siswa dapat ditingkatkan dengan memberikan kesempatan dalam proses belajarnya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang memberikan keleluasaan siswa dalam berpikir. Model pembelajaran tersebut adalah *Students Teams Achievement Division* (STAD). Terdapat lima langkah pembelajaran dalam model *Students Teams Achievement Division* (STAD), diantaranya adalah menyampaikan, menyajikan, mengorganisasikan, membimbing kelompok, Evaluasi dan memberi penghargaan. Model pembelajaran tersebut menekankan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Siswa dapat merasa bahwa mereka adalah satu dan sepejuangan. Sedangkan jika salah satu kelompok dapat memenuhi kriteria yang ditentukan, kelompok tersebut akan mendapatkan penghargaan (Muhsin dkk., 2020).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode Penelitian dan Pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji keefektifan produk yang telah dihasilkan.

ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-evaluate*) adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya hasil akhir dari suatu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Proses siklus yang dilakukan berkembang dari waktu ke waktu dan berkesinambungan dari seluruh perencanaan pembelajaran dan proses implementasinya.

Dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Tahap analisis ialah tahap awal yang harus dilakukan guna untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisis tugas. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa. Oleh karenanya, output yang akan dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon siswa, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan. Pada tahap perancangan (*Design*), kegiatan yang dilakukan adalah merancang produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan canva terhadap kemampuan literasi matematika berbasis budaya melayu dengan model STAD (*Student Team Achievement Division*) pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linier Satu Variabel kelas VIII SMP. Langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba sekaligus menjadi bahan evaluasi. Pada tahap pengembangan, terdapat tujuan penting yang perlu dicapai, yaitu memproduksi dan merevisi bahan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan adalah bentuk proses mewujudkan blue-print atau desain menjadi kenyataan.

Setelah media pembelajaran valid dan layak oleh validator maka dilanjut ketahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba praktikalisasi untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Setelah melihat uji data praktikalisasi dilakukan evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan atau tidak. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu meliputi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan untuk mengetahui pengaruh dan kualitas pengembangan. Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva. Adapun instrumen yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran yaitu : (a) Uji Validita, (b) Angket Kebutuhan, (c) Validasi Konstruk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan/permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan : (a) Analisis kurikulum, (b) Analisis kebutuhan, (c) Analisis Tujuan Pembelajaran. tahap perencanaan atau *design*, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu sebagai berikut : Merancang Media Pembelajaran Interaktif *Canva*. Pada tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau desain. Pada tahap ini peneliti mulai mendesain atau Menyusun media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran interaktif *canva*. Dalam pemilihan media disesuaikan dari hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran interaktif canva serta buku paket sekolah (Buku Matematika) yang berperan sebagai media materi inti.

Penyusunan media pembelajaran interaktif

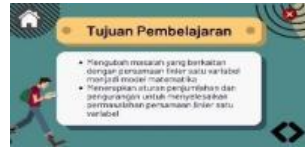
1. Halaman utama yang berisi *icon* interaktif masuk/start. Halaman utama akan muncul di awal, setelah media pembelajaran interaktif dijalankan. Pada tampilan terdapat judul media pembelajaran, dan terdapat tombol start yang berfungsi ke halaman menu utama.



2. Halaman menu yang terdiri dari tombol tujuan pembelajaran, materi dan contoh soal. Tombol tersebut digunakan untuk masuk ke layer yang sesuai dengan tombol yang akan dipilih atau diklik. Pada layer sebelah kanan atas media pembelajaran interaktif terdapat tombol home dalam arti kembali ke halaman utama.



3. Tampilan halaman tujuan pembelajaran terdapat beberapa tombol seperti tombol home yang terletak di sebelah kiri pojok yang berfungsi untuk Kembali ke menu utama, tombol *close* terletak kanan pojok berfungsi untuk Kembali atau keluar ke halaman utama, tombol *next* terletak di sebelah kanan



4. pojok bawah berfungsi untuk lanjut ke tampilan halamann selanjutnya, dan tombol back terleretak di sebelah kanan pojok bawah berfungsi untuk Kembali ke tampilan halaman sebelumnya.



5. Halaman isi materi, terdapat beberapa tombol yaitu tombol home, close, next dan back. Materi yang disajikan dalam bentuk teks.
6. Halaman contoh soal berisi tentang contoh soal yang di dalamnya terdapat cara penyelesaiannya dengan soal essay test.



Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini dipaparkan dua hal pokok yang meliputi validasi media menurut ; (1) ahli materi, (2) ahli desain media. Kedua data tersebut disajikan secara sistematis. Tahap pengembangan (*Development*) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui Tingkat kevalidan dari media pembeajaran yang dikembangkan.

a. Hasil Validitas Kontruks

1) Validitas butir soal

Validitas butir soal tes yang dilakukan peneliti diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS *statistics* 22:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Validitas Soal Menggunakan Aplikasi SPSS Correlations

		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	SkorTotal
Soal01	Pearson Correlation	1	.114	.057	.171	.592**
	Sig. (2-tailed)		.550	.764	.367	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal02	Pearson Correlation	.114	1	.286	-.008	.566**
	Sig. (2-tailed)	.550		.125	.967	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal03	Pearson Correlation	.057	.286	1	.089	.637**
	Sig. (2-tailed)	.764	.125		.638	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal04	Pearson Correlation	.171	-.008	.089	1	.530**
	Sig. (2-tailed)	.367	.967	.638		.000
	N	30	30	30	30	30
SkorTotal	Pearson Correlation	.592**	.566**	.637**	.530**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.003	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil output *Correlations* diatas diketahhui nilai r hitung adalah 0,592 nilai r tabel untuk N=30 pada signifikansi 1%, ditemukan nilai r tabel sebesar 0,463, maka dapat disimpulkan

bahwa soal 01 dengan nilai r hitung $> r$ tabel atau $0,592 > 0,463$ dikatakan valid. Dari keempat butir soal tersebut masuk ke dalam kategori valid atau sah.

2) Realibilitas Butir soal

Setelah melakukan perhitungan data, kemudian hasil perhitungan dengan uji reliabel akan muncul pada output. Berikut output hasil perhitungan realibilitas menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Realibilitas Soal Menggunakan Aplikasi SPSS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.768	4

Berdasarkan Hasil perhitungan uji realibilitas metode *Cronbach's Alpha* dapat dilihat pada kolom *Cronbach's Alpha*, yaitu 0,768 dengan N of items adalah 4. Sesuai dengan interval

$0,70 \leq r_i < 0,90$, maka keempat butir soal tersebut dinyatakan realibilitas soal termasuk kategori tinggi.

3) Daya Pembeda

Berikut output hasil perhitungan daya pembeda dengan menggunakan aplikasi SPSS:

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Menggunakan Aplikasi SPSS

		Correlations				
		Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	SkorTotal
Soal01	Pearson Correlation	1	.114	.057	.171	.592**
	Sig. (2-tailed)		.550	.764	.367	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal02	Pearson Correlation	.114	1	.286	-.008	.566**
	Sig. (2-tailed)	.550		.125	.967	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal03	Pearson Correlation	.057	.286	1	.089	.637**
	Sig. (2-tailed)	.764	.125		.638	.000
	N	30	30	30	30	30
Soal04	Pearson Correlation	.171	-.008	.089	1	.530**
	Sig. (2-tailed)	.367	.967	.638		.000
	N	30	30	30	30	30
SkorTotal	Pearson Correlation	.592**	.566**	.637**	.530**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	.001	.000	.003	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan output di atas, soal nomor 1 nilai *pearson correlation* yaitu 0,592 yang berada pada interval Baik. Pada soal nomor 2 nilai *pearson correlation* 0,566 berada pada interval Baik. Pada soal nomor 3 nilai *pearson correlation* 0,637 berada pada kategori Baik. Pada soal nomor 4 nilai *pearson correlation* 0,530 pada kategori Baik.

Tahap Penerapan (Implementation)

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada peserta didik. Uji coba yang diberikan kepada peserta didik yang berjumlah 32 orang peserta didik. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh data dari soal pretest dan posttest.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi pengembangan (validitas, kepraktisan dan efektif) yang diberikan kepada peserta dari media yang dibuat oleh peneliti.

Tahap Evaluasi

a) Hasil Validasi Media

Setelah media yang dikembangkan selesai kemudian divalidasi kepada ahli validator yaitu dosen matematika Universitas Alwashliyah Medan Ibu Nur Rahmi Rizqi, S.Pd, M.Pd dan guru matematika yang bernama Bapak Riduan, S.Pd. Dalam penilaian validasi media ada 16 butir pernyataan dengan penilaian : "Sangat Baik" = 5, "Baik" = 4, "Sedang" = 3, "Tidak Baik" = 2, "Sangat Tidak Baik" = 1. Berikut merupakan hasil data validasi media yang dikembangkan :

Hasil Validasi Media

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Desain	78,5	Sangat Baik
2	Kemanfaatan	78,5	Sangat Baik
3	Tata Letak	78,5	Sangat Baik
4	Kualitas	78,5	Sangat Baik
Rata-rata		78,5	Sangat Baik

$$\text{Rata - rata validator} = \frac{\text{Jumlah rata - rata keseluruhan aspek}}{\text{banyaknya validator}}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{78 + 79}{2} \times 100\% = 78,5\%$$

Tabel 4.5 Tabel Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	94	Sangat Baik
2	Kebahasaan	94	Sangat Baik
3	Kemanfaatan	94	Sangat Baik
4	Kemudahan penggunaan	94	Sangat Baik
Rata-rata		94	Sangat Baik

Berdasarkan hasil respon guru diatas yang sudah diberikan persentase nilai 94% kategori sangat praktis. Dengan demikian kepraktisan pada pengembangan media pembelajaran interaktif *canva* berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon guru untuk diterapkan sebagai media dalam proses belajar mengajar di kelas VIII – 4 SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Hasil angket respon guru dapat dilihat pada lampiran halaman.

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Kelayakan Isi	90	Sangat Baik
2	Penyajian Materi	90	Sangat Baik
3	Kebahasaan	90	Sangat Baik
4	Kegrafikan	90	Sangat Baik
Rata-rata		90	Sangat Baik

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang dibuat dilakukan pemberian *pretest* sebanyak 1 kali sebelum pertemuan 1 dan *posttest* sebanyak 1 kali Sesudah pertemuan 1,2 dan 3. Tujuan pemberian *pretest* dan *posttest* ini untuk melihat tingkat keefektifan.

Berikut adalah hasil perhitungan ketuntasan belajar siswa degan menggunakan perhitungan *N-Gain* :

$$\begin{aligned} (g) &= \frac{(Sp_{post}) - (Sp_{pre})}{(Nilai\ ideal) - (Sp_{pre})} \\ (g) &= \frac{91,87 - 66,46}{100 - 66,46} \\ (g) &= \frac{25,41}{33,54} \\ (g) &= 0,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N - Gain score* di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas VIII – 4 adalah sebesar 0,75 termasuk dalam kategori sangat efektif . Maka dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,75 dengan kategori tinggi atau

sangat baik efektif. Berdasarkan dari kriteria dari perbandingan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media pembelajaran interaktif canva berbasis budaya melayu sangat efektif untuk kemampuan literasi matematika pada siswa kelas VIII -4 SMP Negeri 3 Tanjung Beringin.

KESIMPULAN

Tingkat kevalidan dari media dengan menggunakan *canva* ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dua validator didapat nilai skor rata-rata 78,5% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau *website canva* berbasis budaya melayu ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif *canva* terhadap kemampuan literasi matematika berbasis budaya melayu dengan model STAD yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi atau dapat dikatakan bahwa kevalidan lembar kerja peserta didik yang dikembangkan valid, sehingga dapat digunakan dengan layak dalam pembelajaran di sekolah. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dengan hasil uji praktikalitas guru dengan perolehan 94%, sedangkan respon peserta didik kelas VIII-4 SMP Negeri 3 Tanjung Beringin memperoleh persentase 90% pada kategori sangat praktis untuk digunakan, artinya media pembelajaran interaktif *canva* sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif *Canva* memiliki kualitas praktis dalam penggunaannya. Tingkat keefektifan dari media pembelajaran interaktif *canva* dengan menggunakan *N-Gain* diperoleh sebesar 0,75 disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *canva* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kemampuan literasi matematika dari hasil *pretest* sebelum diberi atau menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* sebesar 66,37 tergolong rendah. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* nilai rata-rata *posttes* siswa sebesar 91,875 berada di tingkat tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada : Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kekuatan dan kelancaran dalam bertindak dan berpikir untuk penyusunan artikel ini. Teristimewa untuk kedua orang tua, ayahanda Zainal Effendi dan ibunda Supartini yang sangat luar biasa telah berjuang memenuhi keinginan peneliti untuk mengenyam bangku perkuliahan, selalu memberikan dukungan, doa, dan restu dalam segala hal. Bapak Prof. Dr.H.M. Jamil, MA, selaku Rektor Universitas Al-Washliyah Medan. Bapak Iskandar Zulkarnain, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al-Washliyah Medan. Ibu Meida Rabia Sihite, S.Pd, M.Hum selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Al-Washliyah Medan. Ibu Nur Rahmi Rizqi, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Matematika di Universitas Al-Washliyah Medan. Ibu Risna Mira Bella Saragih, M.Pd sebagai dosen Pembimbing I saya yang telah banyak membantu untuk membimbing dan memberikan pengarahan sistematis tentang penulisan artikel ini. Ibu Minta Ito Simamora, M.Pd sebagai dosen Pembimbing II saya yang telah banyak membantu untuk membimbing dan memberikan pengarahan sistematis tentang penulisan artikel ini. Ibu Yumira Simamora, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang sudah banyak memberi bantuan selama perkuliahan. Sahabat tersayang dan terbaik Nur Azura Lubis dan Nurintan Salim yang tiada hentinya member dukungan, masukan serta bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

REFERENSI

- Akbar S. "Pengembangan Modul Berbasis RME untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas XI SMK." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1.2 (2019): 138-146.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Andriani & Tuti .Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Film Kartun Matematika Pada Materi Bangun Ruang di Kelas VIII. Diss. Universitas Labuhan Batu, 2019.
- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>

- Astika, Ridha Yoni. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Powtoon Pada Materi Spldv Kelasviii*. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Chaya Laudra, D., Pauziah, F., Uli Siburian, N., Sibarani, G., Boang Manalu, S., Ivanna, J., & atau Jurusan Pendidikan Pancasila, P. (2021). Mengenal dan Melestarikan Budaya Melayu Deli di Kota Medan Sumatera Utara Recognice and Preserve Malay Culture in the City of Medan, North Sumatera. *Jotika Journal in Education*, 1(1), 6–9. www.medan.tribunnews.com
- Doni, (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733-2745.
- Fitriani, dkk. "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN 3.3* (2022): 193-202.
- Fitri, S., Sundari, M., Pd, E., Sukmanasa, M., Pd, L., Novita, S., Sn, M., Pd, Y., Mulyawati, S. H., Pd, M., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2020). *KETERAMPILAN DASAR MENGAJAR Disusun oleh*. 59.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Jawab, P., Balai, K., Provinsi, B., Barat, K., Redaksi, P., Lubna, S., Damayanti, W., Nurcahyo, M. A., Yulianti, Y., Biopsi, H., Hastuti, P., Yulianti, A. I., Darmawati, M. R., Wibowo, S. F., Fadillah, N., & Bestari, M. (n.d.). *Tuah talino*. 0561.
- Khairunnisa, Salamah, S., & Ginting, B. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Balai Adat Melayu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 1–12. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/20703>
- Kharissidqi & Firmansyah. "Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD NEGERI." (2022).
- Kurniawan, Y. D. P., & Mubarak, A. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Taekwondo. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 105–109. <https://doi.org/10.51977/jti.v4i1.720>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Nasution, D. J., Simamora, Y., & Maharani, I. (2023). Pengaruh Model Missouri Mathematics Project Berbantuan Geogebra dalam Budaya Melayu untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematikasiswa MA Tahun Pembelajaran 2022-2023. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4015>
- Maharani, Mesy Saputri. *Pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi canva dalam bentuk poster di kelas x SMA Negeri 2 Simpang Hilir*. Diss. IKIP PGRI PONTIANAK, 2022.
- Maharani, I., & Nawangsih, K. (2023). Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Pola B
- Putri, J. H., Syahputra, E., & Mulyono. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Makromedia Flash Dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Dan Motivasi Belajar Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 1–11.
- Putri, L. I. (2017). Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang Mi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 4(1), 21–31.
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Putri, R. A., Simamora, Y., & Saragih, R. M. B. (2023). Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Blog terhadap Kemampuan Literasi Matematika. *Journal on Education*, 05(04), 17064–17069. website: <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Risdiyanti, I., & Prahmana, R. C. I. (2018). Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i1.562>
- Rizqi, N. R., Putri, J. H., & Hasibuan, I. S. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Istana Maimun Di Sumatera Utara. *Jurnal*
- Shafa, A. F., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127.

<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4882>

Simamora, Y., Simamora, M. I., & Andriani, K. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematik Siswa SMP. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (jpms)*, 8(2), 532–538. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3675>

Saragih, R. M. B., & Simamora, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(2), 189–196. <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i2.250>