

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA PADA MATERI PERSAMAAN KUADRAT DI KELAS IX

Nurlinda Tri Muliani¹, Abdul Basir Abbas²

Pendidikan Matematika^{1,2}, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2}, Universitas
Mulawarman ^{1,2}

nurlindatm@gmail.com¹, abd.basir@fkip.unmul.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda serta mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakannya sebagai media pembelajaran. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta 88 peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 78,3% dari ahli materi dengan kategori valid, 94% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid, dan 91,7% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Respons peserta didik terhadap media mencapai 92,3% dengan kategori sangat baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat memenuhi kriteria valid dan sangat layak sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika di kelas IX SMP.

Kata Kunci: *Canva, media pembelajaran, persamaan kuadrat, video pembelajaran, ADDIE.*

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif peserta didik (Azzahra et al. 2026). Kemampuan tersebut diperlukan sebagai bekal dalam memecahkan berbagai permasalahan serta mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, karakteristik konsep matematika yang cenderung abstrak sering kali menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah tanpa didukung media pembelajaran yang sesuai (Mayer, 2021).

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif (Alya 2026). Salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur untuk mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media pembelajaran yang menarik. Penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika dilaporkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah penyampaian konsep yang abstrak, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Jannah et al., 2023; Puspitasari et al., 2025). Selain itu, media video memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri karena dapat diputar kembali sesuai kebutuhan belajar masing-masing (Fauzia 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 15 Samarinda, proses pembelajaran pada materi persamaan kuadrat masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu guru menjelaskan materi kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan latihan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran dan masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep persamaan kuadrat, terutama dalam menentukan akar-akar persamaan kuadrat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami sehingga dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Jannah and Julianto (2018) melaporkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian Fauzia (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan Canva yang dikembangkan melalui model ADDIE memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Selain itu, Puspitasari et al. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva mampu

meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik karena menyajikan materi secara lebih interaktif dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan media Canva pada materi matematika yang berbeda atau mengembangkan media interaktif secara umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat untuk peserta didik kelas IX SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat menggunakan model ADDIE serta menguji tingkat kevalidan dan kelayakannya sebagai alternatif media pembelajaran matematika di kelas IX SMP.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memberikan tahapan yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Model ini dipilih agar media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Cahyadi 2019).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi pada materi persamaan kuadrat. Tahap *design* meliputi penyusunan rancangan media, penyusunan materi, penyusunan *storyboard*, serta perancangan tampilan video menggunakan Canva. Tahap *development* dilakukan dengan membuat media video pembelajaran yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 88 peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Selanjutnya, tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai hasil validasi para ahli dan respons peserta didik sebagai dasar penyempurnaan produk. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu

ahli media, satu ahli bahasa, serta 88 peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Data penelitian diperoleh menggunakan lembar validasi ahli dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi digunakan untuk menilai aspek materi, kebahasaan, dan media, sedangkan angket respons peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media setelah diimplementasikan.

Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Skor hasil penilaian dari validator dan angket respons peserta didik diubah ke dalam bentuk persentase, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan dan kelayakan media video pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Produk yang dikembangkan terdiri atas empat video pembelajaran yang disusun berdasarkan submateri, yaitu pengenalan persamaan kuadrat, menentukan akar-akar persamaan kuadrat dengan metode pemfaktoran, metode melengkapi kuadrat sempurna, dan rumus ABC. Setiap video memuat tujuan pembelajaran, penyajian materi, contoh soal, latihan soal, serta penutup. Penyajian materi didukung oleh kombinasi teks, gambar, animasi, narasi, dan ilustrasi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Sebelum diimplementasikan, media divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 78,3% dari ahli materi dengan kategori valid, 94% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid, serta 91,7% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, beberapa masukan dari validator, seperti penyempurnaan contoh soal dan perbaikan tampilan media, telah diakomodasi sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

Implementasi media dilakukan kepada 88 peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media memperoleh

persentase sebesar 92,3% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap media yang dikembangkan. Penyajian materi yang sistematis, penggunaan animasi, serta kombinasi unsur audio dan visual membantu peserta didik memahami materi persamaan kuadrat dengan lebih mudah serta meningkatkan ketertarikan mereka selama mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Tingginya hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta memiliki tampilan yang menarik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Jannah et al. (2023) yang menyatakan bahwa Canva mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, Fauzia (2024) menjelaskan bahwa pengembangan media berbasis Canva melalui model ADDIE menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian (Puspitasari and Nurwahidin 2025) juga melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena menyajikan materi secara lebih interaktif.

Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media video memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi secara bertahap melalui empat video memungkinkan peserta didik mempelajari setiap konsep secara sistematis. Selain itu, media dapat diputar ulang sesuai kebutuhan sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Temuan ini mendukung teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Richard E 2026) bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat membantu peserta didik membangun pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat telah memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda. Produk yang dikembangkan

tidak hanya memenuhi aspek kualitas media, tetapi juga memperoleh respons positif dari peserta didik sehingga berpotensi mendukung proses pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media video pembelajaran matematika berbasis Canva pada materi persamaan kuadrat untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 15 Samarinda dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respons peserta didik, media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media video yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, animasi, dan audio mampu menyajikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami sehingga berpotensi mendukung pembelajaran matematika yang lebih interaktif. Oleh karena itu, media video pembelajaran berbasis Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada materi persamaan kuadrat maupun materi matematika lainnya dengan karakteristik yang serupa.

Daftar Pustaka

- Alya, Hidayatil. 2026. "Tren Penelitian Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Digital : Suatu Tinjauan Literatur Sistematis." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(1):1–7.
- Azzahra, Annisa, Dinda Avrellia, Fiska Ajeng, Dewi Puspita, Izharotul Dini, Hamdani Putri, Khairin Azda, Khyra Najla Robbiha, Muhammad Ridho Al-, and Roza Afifah. 2026. "Manfaat Pembelajaran Matematika Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Dan Pemecahan Masalah Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Educational Journal* 1(4):1906–15.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3(1):35–42.
- Fauzia, Nur. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva Pada Materi Peluang (Development of Mathematics Learning Media Using Canva on Probability." 88–90.
- Jannah, Miftachul and Julianto. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V."
- Puspitasari, Mariana and Muhammad Nurwahidin. 2025. "Pengembangan Media

Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMKN 1 Bandar Lampung.” 09:711–22.

Richard E, Mayer. 2026. “Multimedia Learning.” *Cambridge Universtiy Press* (July):5–6.