



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL (SPLSV)
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SWASTA IRA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh gelar S.Pd dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

ASMINAR SIREGAR
NIM: 0305171011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2021



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA
MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL (SPLSV)
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SWASTA IRA MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh gelar S.Pd dalam Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan*

Oleh:

ASMINAR SIREGAR
NIM: 0305171011

PEMBIMBING SKRIPSI I

Dr. Hj. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP:19670821 199303 2 007

PEMBIMBING SKIRIPSI II

Reflina, M. Pd
NIP. BLU 11 000000 78

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**

2021

Nomor : Istimewa

Medan, September 2021

Lamp : -

Perihal : Skripsi

Kepada Yth:

a.n. Asminar Siregar

**Bapak Dekan Fakultas
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sumatera Utara
Medan**

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan Hormat,

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran serta arahan seperlunya untuk perbaikan dan kesempurnaan skripsi mahasiswa a.n. Asminar Siregar yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan**". Maka kami selaku pembimbing I dan II berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima dan dimunaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Demikian surat ini kami sampaikan dan terimakasih atas perhatian saudara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I



Dr. Hj. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP:19670821 199303 2 007

Pembimbing II



Reflina, M. Pd
NIP. BLU 11 000000 78



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. 6615683- 6622925, Fax. 6615683,
Email : Fitk@uinsu.ac.id

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINIER SATU VARIABEL (SPLSV) DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP SWASTA IRA MEDAN" yang disusun oleh Asminar Siregar yang telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

**18 Oktober 2021 M
11 Rabiul Awal 1443 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

Ketua

Dr. Indra Jaya, M.Pd
NIP. 197005212003121004

Sekretaris

Siti Maysarah, M.Pd
BLU 1100000076

Anggota Penguji

1. Dr. Salim, M.Pd
NIP. 196005151988031004

2. Drs. Rustam, M.A.
NIP. 19680920 199503 1 002

3. Dr. Hj. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP. 19670821 199303 007

4. Reflina, M.Pd
NIP. BLU 1100000078

**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**



Dr. M. Mudianto, M.Pd.
NIP. 19671212 199403 1 004

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Sehubungan dengan berakhirnya perkuliahan maka setiap mahasiswa diwajibkan melaksanakan penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, maka dengan ini saya:

Nama : Asminar Siregar

NIM : 0305171011

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya sertakan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, 20 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan



Asminar Siregar
Nim: 0305171011

ABSTRAK



Nama : Asminar Siregar
Nim : 0305171011
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Matematika
Pembimbing I : Dr. Masganti Sitorus, M.Ag
Pembimbing II : Reflina, M.Pd
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Canva*, Motivasi Belajar

Keywords : *Development, Learning Media, Canva, Motivation To Learn.*

Tujuan dari penelitian ini adalah Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* yang *pertama* menganalisis karakteristik peserta didik dan media pembelajaran, yang *kedua* mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang *ketiga* yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu divalidasi oleh validator apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, yang *keempat* yaitu mengujicobakan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, yang *terakhir* yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV).

Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan *canva* ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Berdasarkan hasil penilaian dari dua validator diperoleh nilai skor rata rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik atau valid, Artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran.

Tingkat keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan sesudah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya bahwa dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilainya sebesar 0,32 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Mengetahui,
Pembimbing I**

Dr. Hj. Masganti Sitorus, M.Ag
NIP: 19670821 199303 2 007

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin atas segala nikmat yang telah dianugerahkan Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan”.

Sholawat serta salam kita hadiahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan kita sebagai pengikutnya semoga tetap istiqomah dalam memegang apa yang beliau ajarkan, sehingga kita orang-orang yang mendapat syafaatnya diakhir kelak. Aamiin. Penulis menyusun skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat-syarat mendapatkan gelar S.Pd dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan. Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

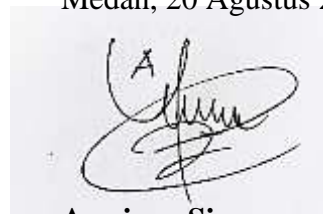
1. Kepada Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA, Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

3. Dr. Yahfizham, ST. M.Cs, selaku ketua jurusan pendidikan matematika yang telah menyetujui judul skripsi saya ini.
4. Dr. Masganti Sitorus, M.Ag selaku pembimbing I dan Reflina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu dan ilmunya untuk membimbing, mengarahkan dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu selaku dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak memberikan dan mengajarkan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di UINSU Medan.
6. Kepala Sekolah SMP SWASTA IRA Medan yang telah memberikan penulis izin untuk melakukan penelitian dan segenap guru yang membantu penulis dalam penelitian ini.
7. Kepada kedua orang tua tercinta dan saudara yaitu Safaruddin Siregar S.E, Gurda Pinayunangan Siregar dan Melli Ana Siregar yang tidak pernah bosan untuk memberi arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan Indah Pratiwi Hasibuan, Selvi Rani Br Sembiring, Isnaida Marisa, Elfa Oktavia, Dwi Habsyah, Putri Sri Rezeky dan Aulia Putri Nasution yang telah bersama-sama suka dan duka yang dilalui yang telah memberikan masukan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam penulisan skripsi ini.

9. Teman-teman seperjuangan Kelas PMM-2 yang telah bersama selama kurang lebih 4 tahun, yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam penulisan skripsi ini. Suka duka dilalui bersama untuk mencapai cita-cita masing-masing.
10. Teman-teman seperjuangan Deska, Seri, Desi, Melida, Mega, Eni yang telah bersama-sama suka dan duka yang dilalui yang telah memberikan masukan motivasi kepada penulis agar tetap semangat dalam penulisan skripsi ini.
11. Serta Sri Wahyuni harahap yang telah memberi masukan dan motivasi agar tetap semangat dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, ketidaksempurnaan dan kesalahan pahaman dalam penyusunan skripsi ini, maka kritik dan saran akan penulis terima dengan segenap hati terbuka untuk ketidaksempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan semu pihak yang membutuhkan serta dapat menjadi ibadah yang diterima di Allah SWT. Aamiin.

Medan, 20 Agustus 2021



Asminar Siregar
Nim:0305171011

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Kerangka Teori.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media pembelajaran	13
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	15
c. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	16
d. Pemilihan dan Penggunaan media pembelajaran.....	17
e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
f. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	21
g. Pengembangan Media Pembelajaran	21
h. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Matematika	22
2. Motivasi Belajar	22
a. Pengertian motivasi belajar	22
3. Aplikasi <i>Canva</i>	24

a.	Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	24
b.	Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	25
c.	Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	26
d.	Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>	27
e.	Tampilan Aplikasi <i>Canva</i>	28
4.	Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)	31
a.	Defenisi	31
b.	Penyelesaian Persamaan Linier Satu Variabel.....	32
c.	Menyelesaikan SPLSV Dengan Metode Substitusi	33
d.	Menyelesaikan Persamaan Dengan Mengalikan Atau Membagi Kedua Ruas Persamaan Dengan Bilangan yang Sama	34
e.	Menyelesaikan Persamaan Dengan Mengalikan Atau Membagi Kedua Ruas Persamaan Dengan Bilangan yang Sama	34
f.	Model Matematika Persamaan Linier Satu Variabel	35
B.	Kerangka Berpikir.....	36
C.	Penelitian Yang Relevan	37
D.	Sepesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....		41
A.	Jenis Penelitian.....	41
B.	Desain penelitian	42
C.	Subjek Penelitian.....	46
D.	Lokasi Penelitian	47
E.	Jenis Data	48
F.	Teknik Pengumpulan Data	49
G.	Instrumen Penilaian.....	51
H.	Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		65
A.	Hasil Penelitian	65

1. Temuan Dalam Penelitian	65
2. Temuan Khusus	67
3. Cara Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)	67
4. Tingkat Kevalidan	88
5. Tingkat Keefektifan.....	92
B. Pembahasan.....	95
1. Cara Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)	95
2. Tingkat Kevalidan	96
3. Tingkat Keefektifan.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Dari Aplikasi <i>Canva</i>	28
Gambar 2.1 Tampilan Halaman Pertama dan Desain Aplikasi <i>Canva</i>	29
Gambar 2.3 Tampilan Masuk Ke Template Video Dalam <i>Canva</i>	29
Gambar 2.4 Tampilan Mengedit Video Dalam <i>Canva</i>	30
Gambar 2.5 Tampilan Menyimpan Hasil Video <i>Canva</i>	30
Gambar 3.1 Tahapan Model Pembelajaran ADDIE	42
Gambar 3.2 Opening Pembukaan Video.....	44
Gambar 3.3 Pembukaan Salam	44
Gambar 3.4 Perkenalan Penulis Pada Aplikasi <i>Canva</i>	45
Gambar 3.5 Materi Yang Akan Dijelaskan Penulis	45
Gambar 3.6 Pertanyaan Dari Materi Yang Akan Dijelaskan	45
Gambar 4.1 Tampilan Pertama Pada <i>Canva</i>	74
Gambar 4.2 Tampilan Pemilihan Berbagai Desain yang Akan Di Pilih.....	75
Gambar 4.3 Tampilan Slide Yang Masih Kosong	75
Gambar 4.4 Tampilan Berbagai Fitur yang Tersedia Dalam <i>Canva</i>	76
Gambar 4.5 Tampilan Cara Menyimpan Desain Dalam <i>Canva</i>	77
Gambar 4.6 Intro Pembukaan Video.....	78
Gambar 4.7 Pengucapan Salam.....	78
Gambar 4.8 Pengenalan Identitas Penulis.....	78
Gambar 4.9 Materi Pembelajaran	80
Gambar 4.10 Pertanyaan Tentang Persamaan Linier Satu Variabel	80
Gambar 4.11 Penjelasan Tentang Defenisi PSLV	81
Gambar 4.12 Penjelasan Tentang Kalimat Terbuka	81
Gambar 4.13 Bentuk Umum Dari PLSV	82
Gambar 4.14 Contoh PLSV	82
Gambar 4.15 Contoh Menyelesaikan PLSV	83
Gambar 4.16 Sifat PLSV	83

Gambar 4.17 Contoh Penyelesaian PLSV	84
Gambar 4.18 Penyelesaian Pembagian Dan Perkalian PLSV	84
Gambar 4.19 Model Matematika	85
Gambar 4.20 Model Matematika	85
Gambar 4.21 Soal Latihan Peserta Didik	86
Gambar 4.22 Fhoto Penulis.....	86
Gambar 4.23 Ucapan Terimakasih Penulis Kepada Yang Bersangkutan	87
Gambar 4.24 Perbaikan Kata Yang Salah.....	91
Gambar 4.25 Perubahan Penyelesaian PLSV	91
Gambar 4.26 Perubahan Penyelesaian Contoh Model Matematika.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Produk Yang Akan Dibuat	44
Tabel 3.2 Nama Peserta Didik Kelas VII A	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Dengan Guru Matematika	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Dengan Peserta Didik	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran.....	53
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Angket Motivasi Siswa	54
Tabel 3.7 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	56
Tabel 3.8 Kriteria Validasi.....	58
Tabel 3.9 Perbandingan <i>Pre Tes</i> dan <i>Post Tes</i>	59
Tabel 3.10 Nilai Indeks Gain Standar	60
Tabel 3.11 Hasil Data Validasi Media	89
Tabel 3.12 Analisis Perbandingan <i>Pre Tes</i> dan <i>Post Tes</i>	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi	109
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	111
Lampiran 3. Surat Balasan	112
Lampiran 4. Lembar Validasi Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	113
Lampiran 5. Lembar Validasi Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran	116
Lampiran 6. Lembar Hasil Validasi Media Pembelajaran	119
Lampiran 7. Lembar Hasil Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran	125
Lampiran 8. Lembar Hasil Angket Tentang Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran	131
Lampiran 9. Hasil Wawancara Dengan Guru Matematika	137
Lampiran 10. Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik.....	140
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan serta kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang terus semakin berkembang dalam bidang pembelajaran bahwa tidak heran kedepannya teknologi pendidikan yang semakin berkembang serta memperkokoh diri jadi suatu disiplin ilmu serta profesi yang bisa membagikan mamfaat untuk pencapaian efektifitas serta efektif pendidikan.¹ Dengan memanfaatkan teknologi, komponen pendidikan baik siswa ataupun guru yang memperoleh banyak informasi dengan mudah sehingga mereka dapat dengan cepat belajar serta bisa menyerap pembeajaran tersebut dengan baik. Sebab itu, dalam perihal ini siswa akan memperoleh banyak informasi pembelajaran yang tadinya dengan tidak memanfaatkan teknologi mendapatkannya dari guru, sebaliknya guru dapat memperluas, pemahaman, keahlian, serta kompetensinya supaya dapat memberikan yang terbaik dalam proses pembelajarannya dengan dorongan teknologi pendidikan.²

Asal kata pendidikan dalam bahasa indonesia ialah dari kata didik, sedangkan “Peadagogie” dalam bahasa Yunani berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar maupun sekelompok orang dewasa kepada peserta didik guna untuk mengubah tingkah laku dengan proses belajar dan

¹Muhammad Ramli, (2012), *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, Banjarmasin: IAIN Antasari Press, hlm. 23.

²Haryanto, (2015), *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press, hlm. 19.

pembelajaran untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri peserta didik.³

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Yakni:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar-mengajar dan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan sendiri, pengendalian diri sendiri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya didalam masyarakat, bangsa dan negara”.⁴

Asal kata Matematika dalam kata latin yaitu “*mathematika*” kemudian disempurnakan dari kata Yunani “*mathematike*” yaitu mempelajari. Berdasarkan asal katanya, matematika adalah ilmu pengetahuan dengan berfikir bernalar).⁵ Menyadari bahwa berartinya pembelajaran matematika di sekolah dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) pasal 37 ayat 1 bahwa:

“Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: Pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, dan muatan lokal”⁶

Berdasarkan dari Undang-undang diatas bahwa matematika mata pelajaran wajib yang diajarkan dan dipelajari mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah. Dalam belajar bahwa pentingnya matematika tidak

³Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hlm. 2.

⁴Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1.

⁵Nur Rahmah, (2013), “Hakekat Pendidikan Matematika”, *Jurnal Al-Khawarizmi*, Vol 2. Hlm. 2

⁶Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 37 ayat 1.

lepas dari peran dalam kehidupan, seperti berbagai informasi yang banyak disampaikan dengan bahasa matematika, serta banyak masalah yang disampaikan dengan model matematika. Tidak hanya itu mempelajari matematika bisa memecahkan suatu permasalahan. Misalnya dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung uang, mengukur jalan, membangun rumah dan lain sebagainya. juga dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah, menggunakan logika, kritis serta meningkatkan kreativitasnya.

Berdasarkan hasil survey dari *The Programme For International Student Assesment* (PISA) pada tahun 2018 dalam penilaian kemampuan (pengetahuan) matematika siswa indonesia mencapai tingkat ke 73 dengan memiliki skor rata-rata 379.¹ Kasus yang ditemukan dalam dunia pendidikan yaitu begitu lemahnya proses dalam pembelajaran. Bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan, maka akan meningkat pula materi pelajaran yang disampaikan, terdapat rumus serta pola baru yang harus dipahami. Seperti halnya dengan mata pelajaran matematika, semakin tinggi pendidikan kita semakin meningkat pula rumus dan pola yang harus kita kuasai dalam pelajaran tersebut. Sehingga mengenai hal ini yang menjadikan siswa berpikiran kalau matematika merupakan suatu pelajaran yang susah kurang dimengerti sebab semakin tinggi jenjangnya terus menjadi banyak pula banyak angka-angka serta pola dan rumus yang harus dimengerti dan dikuasai sehingga hal ini siswa

¹ La hewi dan Muh Saleh, (2020), “Refleksi Hasil PISA (*the Programme for International student assesment*): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini”, *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, ISSN: 2549-7367, Vol. 04, No. 1, hlm. 34.

berpikiran bahwa matematika itu susah serta cuma orang-orang jenius saja yang dapat memahami matematika.

Padahal matematika merupakan sebuah ilmu terapan yang pada dasarnya wajib dapat dipahami oleh semua orang. Perihal yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta minimnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan sebab siswa yang menyangka mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran susah dipelajari. Sehingga mengakibatkan perkembangan belajar siswa serta minim atau kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa yang menghadapi atau mengalami kesulitan dalam belajar dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan serta minimnya atau kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran.

Dalam proses aktivitas belajar mengajar terlalu fokus pada penugasan teori dan hafalan sehingga pemahaman atau partisipan belajar peserta didik jadi terhambat. Metode yang diajarkan pendidik yang sangat monoton pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan minim ataupun kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minimnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan mengakibatkan siswa merasa susah dalam mendapatkan atau menguasai modul/materi pelajaran yang disampaikan yang khususnya dalam menyerap pelajaran matematika.

Siswa yang mengalami kurangnya motivasi belajar karena metode pembelajaran yang monoton, yaitu siswa hanya mencermati serta mencatat dan pemberian tugas. Tidak hanya perihal tersebut adanya aspek (faktor) yang pengaruhi minimnya motivasi peserta didik, yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran, konsentrasi belajar, keaktifan, sikap dalam kelas serta kerutinan belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran juga minimnya pemakaian atau penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam berbasis teknologi. Terlebih dimasa globalisasi yang sangat canggih ini penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan pendidik dituntut buat dapat menggunakan teknologi serta wajib aktif terhadap informasi dan kemajuan teknologi. Wawancara pada salah satu peserta didik kelas VII A bernama Amanda bahwa:

“Didalam kelas masih banyak yang merasa kesulitan dalam pembelajaran khususnya dalam memahami materi pelajaran matematika, seperti materi sistem persamaan linier satu variabel. Apalagi metode cara gurunya terlalu monoton ceramah dan pemberian tugas. Dia mengakui terkadang merasa bosan, kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran”

Untuk menindak lanjuti permasalahan tersebut seorang pendidik diharapkan bisa membagikan bermacam informasi yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, membantu siswa menghadapi permasalahan ataupun kesulitan dalam proses belajar mengajar, pendidik harus bisa menguasai ciri setiap siswanya serta memberikan motivasi belajar kepada siswa. Pendidik juga wajib mengetahui serta dapat terhadap penggunaan teknologi dalam menciptakan tata cara ataupun metode pengajaran yang menarik dan kreatif dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan mempraktekkan pembelajaran yang menarik

serta kreatif pendidik menggunakan alat bantu ataupun media pembelajaran akan membuat pembelajaran yang mudah dan menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima untuk menarik perhatian minat dan motivasi siswa dalam hal guna menggapai tujuan pembelajaran yang efektif.² Media pembelajaran meliputi buku, tape-recorder, kaset video camera, film, slide (fotobingkar), photo, gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran.³ Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk video yaitu menggunakan aplikasi *canva*.

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara online yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, garafik, info garis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi *canva* , yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi.⁴

Dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *canva* pendidik dapat merancang video pembelajaran yang menarik yang bisa membantu siswa

²Sukiman, (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, hlm. 29.

³H. Rostina Sunadayana, (2013), *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: ALFABETA, cv, hlm. 5.

⁴Rahma Elvira Tanjung dan Delsian Faiza, “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika”, *Jurnal Vokasiona, Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol.7. No.2, hlm. 80

berfikir inovatif selama proses kegiatan pembelajaran dan mengatasi bermacam permasalahan khususnya dalam bidang studi matematika yang selama ini masih dianggap susah bagi siswa tertentu serta menciptakan motivasi belajar siswa. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran aplikasi *Canva* ini untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, agar tidak membosankan, monoton dan tentunya menciptakan pembelajaran yang menarik agar lebih memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) di kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ini sebelumnya dilakukan oleh Nini Dewi Eka Awawin Jamik dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program *Latex* Berbantuan *Canva* Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Perbedaan penelitian yang dilakukan Dewi Eka Awawin Jamik dengan penelitian yang saya lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dewi Eka Awawin Jamik ini produk yang dikembangkan atau yang dihasilkan dalam penelitiannya Berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan program *Latex* berbantuan *Canva* pada materi peluang. Sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah produk yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbentuk video yaitu dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Hal yang melatarbelakangi penelitian yang dilakukan oleh Dewi Eka Awawin Jamik tersebut adalah di SMP Negeri 10 Jember siswanya masih menganggap bahwasanya matematika adalah mata pelajaran yang susah

dibandingkan mata pelajaran lainnya. Karena metode pengajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan metode ceramah dan diskusi yang sesuai dengan bahan ajar yang terdapat dalam buku paduan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tidak hanya itu bahan ajar yang digunakanpun hanya menggunakan buku paket saja yang sudah tersedia di perpustakaan dan tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sehingga hal ini peserta didik mudah lupa dalam memahami suatu konsep dan membuat hasil yang didapatkan kurang maksimal sehingga berpengaruh terhadap nilai yang didapatkan.

Sedangkan dalam penelitian saya berdasarkan dari hasil wawancara dengan siswa kelas VII SMP SWASTA IRA Medan adalah bahwasanya metode cara pengajaran matematika yang dilakukan dengan metode ceramah dan penugasan sehingga mengakibatkan pembelajaran cenderung terlalu monoton, merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukan untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa seperti halnya dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbasis aplikasi *Canva*.

Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) ini adalah salah satu materi dalam pelajaran matematika yang dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem persamaan linier satu variabel misalnya dalam hal penjualan, menghitung pendapatan dari

waktu ke waktu, memprediksi keuntungan dan lain sebagainya. Dalam surah Alkahfi ayat 25:

وَلَبِثُوا فِي كَهْفِهِمْ ثَلَاثَ مِائَةٍ سِنِينَ وَازْدَادُوا تِسْعًا

Artinya: dan mereka tinggal dalam gua mereka tiga ratus tahun dan ditambah sembilan tahun (tahun).

Dalam ayat tersebut bahwa para pemuda yang tinggal dalam gua selama 309 tahun lamanya. Dalam hal ini hubungannya dengan persamaan linier satu variabel adalah salah tujuannya adalah menghitung waktu. Bahwa waktu para pemuda tersebut tidur 309 tahun di dalam gua.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini semoga terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada sebelumnya. Melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini diharapkan juga agar guru dapat memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan, jenuh dan tidak monoton agar tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit serta kurang disukai bagi peserta didik.
2. Siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran disebabkan cara mengajar guru cenderung dengan ceramah dan penugasan dalam pembelajaran matematika.
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran matematika berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbentuk video yaitu menggunakan Aplikasi *Canva*
2. Materi yang dikembangkan yaitu materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
3. Pengujian terhadap media pembelajaran yang dibuat untuk melihat layak atau tidaknya media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai:

1. Bagaimana megembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV)?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk melihat pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
2. Untuk melihat tingkat kelayakan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)
3. Untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV).

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

memberikan pengalaman langsung dan mengetahui kualitas akan pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) pada kelas VII A SMP SAWASTA IRA Medan.

b. Bagi sekolah

Sedangkan bagi sekolah yaitu menjadikan media pembelajaran ini sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

c. Bagi Pendidik

Bagi pendidik adalah khususnya bagi guru matematika kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan diharapkan media pembelajaran matematika ini dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

d. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik ialah memperoleh informasi tentang media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* dalam proses pembelajaran dan memudahkan khususnya peserta didik di kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan dalam memahami materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) dalam bentuk video.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu “perantara” atau “penyalur”. Media adalah alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.¹ Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata *wasail* atau *wasilah*, yaitu pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Kata wasila ditemukan dalam ayat Al-Qur’an Surah Al-Maidah ayat 35.³

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah dan carilah wasilah (jalan) untuk mendektkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah (berjuanglah) di jalan-Nya, agar kamu beruntung”. (Al-Maidah/5:35)

Dalam tafsir Al-Sa’adi surat Al-Maidah ayat 35 bahwa Allah SWT kepada umat muslim untuk bersungguh-sungguh berusaha dan bertaqwa kepada kepada Allah SWT, menjauhi segala hal-hal yang dilarangNya.

¹Rostina Sundayana, (2013), *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, hlm. 4.

²Aminudin, (2014), “Media Pembelajaran Bahasa Arab”, *Jurnal Al-Munzir Vol. 2, No. 2*, hlm. 18.

³ Hamdan Husein Batubara, (2020), *Media Pembelajaran efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, hlm 3.

Selain itu ayat tersebut juga, seorang mukmin diperintahkan untuk mencari wasilah untuk mendekati diri kepada Allah SWT. Maksud Wasilah dalam ayat tersebut adalah sebuah kewajiban yang harus dikerjakan seorang muslim, seperti shalat, zakat, puasa dan naik haji.⁴

Ayat tersebut menerangkan bahwa dalam terdapat wasilah atau jalan. Sedangkan dalam bahasa media berasal dari wasilah yang artinya pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dapat disimpulkan bahwa pengirim di ibaratkan sebagai hamba Allah SWT dan penerima sebagai Allah SWT. Maka dari itu wasilah atau jalan mendekati diri kepada Allah SWT dengan melakukan segala apa yang diperintakkannya termasuk sholat, puasa, zakat dan naik haji dan lain sebagainya dan menjauhi segala larangannya

Menurut National Education Association (NEA) menjelaskan bahwa media itu benda yang bisa didengar, dilihat dan dibaca.⁵ Sedangkan menurut Asyar yang media adalah alat yang berguna untuk menjadi perantara ataupun peyalur informasi dari pengirim ke penerima.⁶

Media pembelajaran ialah suatu benda/alat yang bisa menyampaikan/menzalurkan pesan pelajaran kepada siswa supaya

4

⁵Sukiman, (2012), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, hlm. 28.

⁶Heri Susanto dalam buku Asyar, (2019), *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*, Banjarmasin: Program Studi pendidikan Sejarah Fakultas dan Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, hlm. 14.

siswa merasa terangsang untuk belajar. Menurut Briggs media ialah benda/alat yang bisa menyampaikan isi pelajaran untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. Istilah pembelajaran sama dengan “intruction” ataupun “pengajaran”. Pengajaran adalah metode mengajar ataupun mengarahkan. Pembelajaran ialah komunikasi antara siswa dengan lingkungan sehingga terjalin perubahan sikap yang mengarah ke yang baik.⁷

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media menurut Gerlach dan Ely ada 3 petunjuk, yaitu sebagai berikut:

1) Ciri Fiksatif

Dalam Ciri Fiksatif ini menjelaskan bahwa ciri fiksatif ini memperlihatkan kegunaan media dalam hal merekam, menyimpan dan merekonstruksi sebuah peristiwa.

2) Ciri Manipulatif

Dalam Ciri Manipulatif menggambarkan bahwa perpindahan atau kejadian disebabkan karena adanya ciri manipulasi peristiwa dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulasi.

3) Ciri Distributif

⁷Akhiruddin, Dkk, (2019), *Belajar dan Pembelajaran*, Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang, hlm. 5-6.

Ciri distributif ini dimungkinkan suatu peristiwa dipindahkan melalui ruang dalam waktu bersamaan kemudian ditampilkan kepada sebagian besar peserta didik.⁸

c. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Menyadari bahwa banyaknya jenis media pembelajaran dalam pendidikan maka hal ini perlu di klasifikasikan atau dikelompokkan terhadap jenis media pembelajaran. Ditinjau dari vberdasarkan sifatnya media dikelompokkan ke dalam:

- 1) Media auditif adalah media yang bisa didengar, contohnya rekaman suara dan radio.
- 2) Media visual adalah media yang bisa dilihat, contohnya foto, film, slide, dan gambar.
- 3) Media audiovisual adalah media yang memiliki suara dan gambar, contohnya slide suara, film dan rekaman suara.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat di bagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki cakupan luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa menggunakan ruangan khusus.
- 2) Media yang mempunyai cakupan yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

⁸Sukiman, (2011), *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, hlm. 37.

d. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

Media yang dipakai pada kegiatan pembelajaran membutuhkan rancangan yang tepat. Oleh karena itu, dalam memilih suatu media dikelas setidaknya memperhatikan apakah bisa memakai media tersebut, apakah bisa memakai media tersebut, apakah media yang digunakan lebih baik dari dia dan dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pemilihan media tidak sembarang pilih karena setiap media pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Maka dari itu dalam pemilihan media yang diperhatikan apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan materi, kemampuan dan kebutuhan siswa.⁹

Menggunakan media dalam pembelajaran akan membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi pendidik juga harus menentukan apakah media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran sudah efektif.¹⁰ Tujuan menggunakan media dalam pembelajaran ialah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu (kualitas) ataupun hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan.¹¹

⁹Rodhoatul Jennah, (2009), *Media Pembelajaran*, Banjarmasin: Anatasari Press, hlm. 30-32.

¹⁰Sungkono, (2008), "Pemilihan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran No.1, Vol. 4 Mei 2008*, hlm. 76.

¹¹Ibid, hlm. 76

Contoh penggunaan media dalam pembelajaran juga telah ditemukan pada beberapa ayat suci Al-Qur'an, Misalnya Firman Allah SWT dalam surah An-Naml ayat 29-30,

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (29)

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (30)

Artinya: “Dia Balqis berkata, “wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia” Sesungguhnya surat itu dari sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang”.¹²

Dalam tafsir Al-Muyassar bahwa “Hud-hud pergi dan menjatuhkan surat itu kepada sang ratu, kemudian ratu membacanya dan mengumpulkan seluruh pembesar dari kaumnya. Hud-hud mendengar ratu itu berkata kepada mereka, sesungguhnya elah sampai kepadaku surat yang isinya penting dari seseorang yang berkedudukan agung”.¹³

Berdasarkan ayat tersebut menceritakan bahwa kisah nabi sulaiman yang atau menggunakan memanfaatkan surat/tulisan untuk mengajak Ratu Balqis. ayat tersebut juga menunjukkan bahwa media adalah perantara atau proses komunikasi yang digunakan Nabi Sulaiman kepada Balqis adalah sebuah surat. Dalam hal ini merupakan

¹²Hamdan Husein Batubara, (2020), *Media Pembelajaran Efektif*, Semarang: Fatawa Publishing, hlm. 7.

¹³Hasbi Ash Shiddieqy, (1973), *Tafsir al-Qur'an*, Jakarta: Bulan Bintang, hlm. 210 – 211.

penggunaan media yang di gunakan nabi sulaiman kepada ratu balqis merupakan sebuah surat sebagai perantara dalam berkomunikasi.

Menurut Azhar Arsyad penggunaan media dalam pembelajaran ada 4 macam, yaitu: meningkatkan mutu pembelajaran, tuntutan paradigma baru, memenuhi kebutuhan pasar, dan visi pendidikan global. Pentingnya penggunaan media pembelajaran didukung oleh teori kognitif Bruner, dimana tingkatan modus belajar dimulai dari pengalaman langsung, pengalaman melalui gambar, dan menuju pengalaman abstrak.¹⁴

Dari pendapat diatas bahwa dalam menggunakan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Maka dari itu, pendidik dapat meningkatkan metode pembelajarannya dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang cocok dengan keadaan pembelajaran yang akan dibuat Dalam hal ini pendidik dapat menggunakan suatu benda yang nyata yang bisa memberikan siswa pengalaman langsung, kemudia pendidik menggunakan media gambar, dan pendidik dapat menggunakan media cetak atau simbol-simbol rumus untuk memberikan pengalaman abstrak.

e. Langkah-langkah Dalam Menggunakan Media Pembelajaran

1) Persiapan

¹⁴ Azhar Arsyad, (2015), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Garafindo Persada, hlm. 8-11.

Pada langkah ini yang dapat dilakukan oleh pendidik diantaranya, yaitu: pertama membuat RPP kemudian memberikan atau menyediakan buku petunjuk dan menyiapkan semua peralatan media yang digunakan.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Pada saat proses belajar mengajar pendidik dalam menggunakan media pembelajaran harus mempertimbangkan seperti: harus meyakinkan semua peralatan yang digunakan sudah lengkap kemudian dijelaskan tujuan dan apa yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran.

3) Kegiatan

Pada langkah kegiatan ini yaitu memastikan materi yang dibahas sesuai dengan pemahaman siswa dan menguji pemahaman siswa setelah pembelajaran dilakukan.¹⁵

f. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran dalam menggunakan media akan menumbuhkan kemauan dan motivasi siswa dan membangkitkan gairah belajar siswa, menarik perhatian siswa serta juga merangsang pikiran anak untuk belajar. Fungsi media dalam proses pembelajaran ialah memudahkan proses belajar mengajar bagi siswa dan guru dan juga

¹⁵Sungkono, (2008), "Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran", *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 4, No. 1 Mei 2008, hlm. 79.

sebagai alat bantu yang dirangcang atau didesain oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.¹⁶

Dengan adanya media dalam pembelajaran akan mempermudah proses pembelajaran. Tanpa adanya media dalam pembelajaran materi yang disampaikan akan terasa sulit dipahami oleh siswa apalagi materi tersebut tergolong rumit untuk dijelaskan. Untuk hal itu media dibutuhkan dalam pembelajaran oleh pendidik maupun peserta didik untuk membantu pendidik mengajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran.¹⁷

g. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ialah proses menghasilkan suatu produk seperti media yang berbentuk video pembelajaran diiringi dengan teori pengembangan.¹⁸ Media yang akan dibuat terlebih dahulu dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

h. Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Matematika

Media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan matematika. Karena dengan menerapkan media dalam pembelajaran matematika simbol dan konsep dalam matematika yang

¹⁶Nurdyansyah, (2019), *Media Pembelajaran Inovatif*, Jawa Timur: Umsida Press, hlm. 60-61.

¹⁷Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, (2016), *Desain Pembelajaran Inovatif*, Kota Depok: PT RajaGrafindo Persada, hlm. 129.

¹⁸Ani Cahyadi, (2019), *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*, Serang: Laksita Indonesia, hlm. 69.

sebelumnya bersifat abstrak menjadi konkret. Dalam menggunakan media dalam pembelajaran sangatlah penting dilakukan, karena dengan menggunakan metode menjelaskan saja siswa akan membosankan, dengan menggunakan media akan menarik perhatian siswa, mempermudah pembelajaran bagi dan guru.¹⁹

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi belajar

Asal kata dari ialah dari kata“ Motif ”, yaitu usaha yang membangkitkan seseorang dalam melakukan suatu hal.²⁰ Hal yang mempengaruhi keefektifan belajar dari peserta didik didik ialah pengaruh dari motivasi belajar peserta didik.²¹

Beberapa ahli berpendapat bahwa motivasi menurut Ngalim ialah hal yang membuat seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Kusnadi, motivasi adalah dorongan yang muncul pada seseorang untuk melakukan sesuatu.²² Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang muncul dalam diri seseorang itu untuk tergerak hatinya dalam melakukan sesuatu hal. Belajar ialah perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar adalah suatu proses

¹⁹Rostina Sundayana, (2015), *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta, hlm. 29.

²⁰ Sardiman, (2009), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), hlm. 73.

²¹ Baharuddin dan Esa Nur wahyuni, (2012), *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ruzzmedia), hlm. 22.

²² Ngalim Purwanto, (1990), *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosda Karya), hlm. 60.

kegiatan seseorang yang dapat menimbulkan perubahan-perubahan-perubahan, baik perubahan pengetahuan, sikap, kebiasaan, kemampuan, minat, pengalaman dan lain sebagainya.

Jadi motivasi belajar adalah adanya gerakan hati (dorongan) dalam diri seseorang untuk mengubah perilaku ataupun tingkah laku dengan melalaui proses belajar dan pembelajaran. Dalam diri seseorang motivasi harus penting agar terdorong untuk melakukan proses pembelajaran agar terwujud dengan apa yang diharapkan. Untuk itu motivasi mendorong siswa agar antusias dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu seorang guru harus bisa menggerakkan motivasi siswa agar terdorong untuk belajar supaya tujuan dari pembelajaran tercapai dengan semestinya..

3. Aplikasi *Canva*

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam *canva* ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya. Dengan memanfaatkan *canva* ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif

dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media tentunya.²³ Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi *canva*, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya.²⁴

Penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan *Canva* ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut.²⁵

b. Kelebihan Aplikasi *Canva*

- 1) Seseorang mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan, seperti desain media sosial, pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya.

²³Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, hlm 81-82.

²⁴Rahma Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, (2019), "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2, hlm. 80.

²⁵Dela Rahmayanti, (2020), "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 8, No. 4, hlm 108.

- 2) Dalam aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam tempalte dalam mendesain, seperti tulisan, background, instrumen musik, gambar, animasi dan lain sebagainya.
- 3) Aplikasi *canva* ini mudah terjangkau, bisa didownload secara gratis dalam android maupun laptop.

c. Kekurangan Aplikasi *Canva*

- 1) Untuk menjalankan Aplikasi *canva* ini harus terhubung dengan internet.
- 2) Dalam aplikasi *canva* ini ada juga tempalte, animasi, tulisan yang be rbayar dan ada juga yang tidak berbayar

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

- 1) Mendownload Aplikasi *Canva* melalui play store

Jika ingin mendapatkan aplikasi *canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *canva* melalui play store, dengan cara membuka play store.

- 2) Membuat akun *Canva*

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran google, facebook, ataupun lanjut dengan email.

- 3) Membuat desain melalui *Canva*

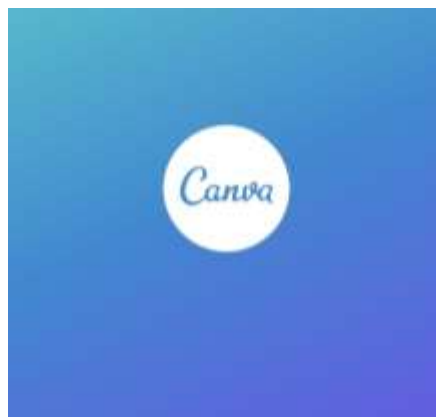
Setelah sudah membuat akun di *canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *canva*

ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu video, logo, poster, cerita instagram, kartu nama, undangan, label, kolase, fhoto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi canva, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

4) Menyimpan hasil desain dari *Canva*

Setelah desain yang sudah dibuat selesai, langkah terakhir ialah menyimpan desain yang sudah anda buat. Cara menyimpannya ialah klik tanda panah kbawah yang berada di pojok kanan atas, setelah dklik, desain anda akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file anda.²⁶

e. Tampilan Aplikasi *Canva*



Gambar 2.1 Merupakan Tampilan Dari Aplikasi *Canva*

²⁶Garris Pelangi, (2020), “ Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA”, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, hlm. 87-94.



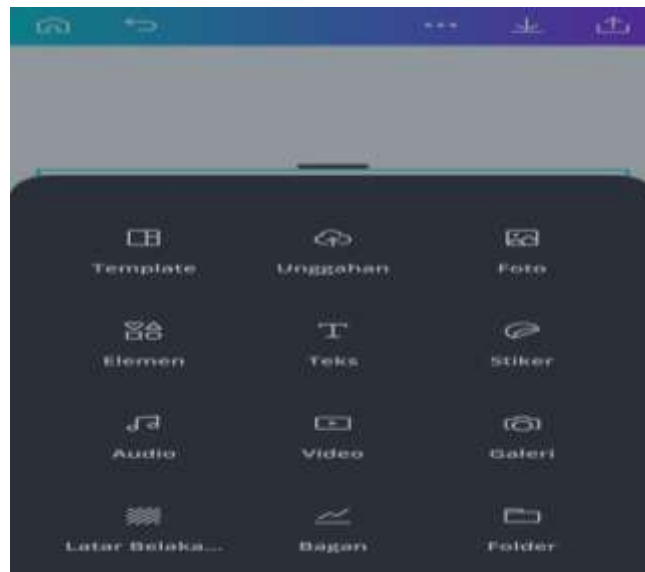
Gambar 2.2 Merupakan Tampilan Halaman Pertama dan Desain

Canva

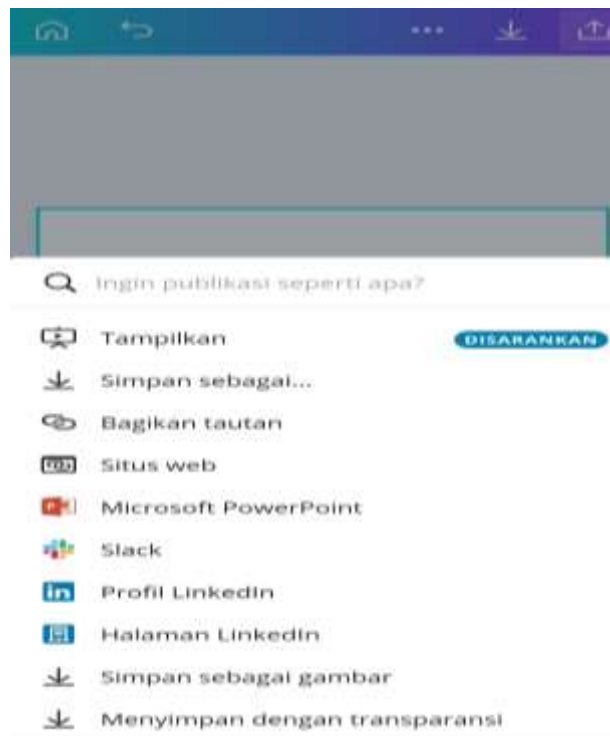


Gambar 2.3 Merupakan Tampilan Masuk Ke Template

Video Dalam *Canva*



Gambar 2.4 Merupakan Tampilan Untuk Mengedit Video Dalam *Canva*



Gambar 2.5 Merupakan Tampilan Menyimpan Hasil Video *Canva*

4. Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)

a. Defenisi

Persamaan Linier Satu Variabel adalah kalimat terbuka yang dihubungkan oleh tanda sama dengan (=) dan mempunyai satu variabel berpangkat satu.²⁷ Sistem persamaan yang memuat satu variabel berpangkat satu. Misalnya:

$$x = 9$$

$$4x + 2 = 20$$

$$2x - 6 = x + 12$$

Kalimat terbuka adalah kalimat yang belum diketahui nilainya , apakah bernilai benar atau salah. Apabila kalimat terbuka mempunya variabel, maka akan diganti dengan anggota yang diketahui, sehingga kalimat tersebut akan diketahui nilainya.²⁸

Contoh:

6. Lima dikurang n sama dengan satu = adalah kalimat terbuka karena memiliki variabel yaitu n
7. a adalah bilangan prima yang lebih dari tujuh adalah merupakan kalimat terbuka yang memiliki variabel a

²⁷ ST. Negoro, B. Harahap, (2010), *Ensiklopedia Matematika*, Bogor: Galia Indonesia, hlm. 269.

²⁸ Abdur Rahman As'ari, dkk, (2013) *Matematika SMP/MTs Kelas VII*, Balitbang: Kemendikbud, hlm. 253.

8. $b + 10 = 29$ adalah kalimat terbuka karena memiliki variabel b

Bentuk umum dari persamaan linear satu variabel (PLSV) adalah

$$ax + b = 0,$$

Dimana a adalah koefisien, b adalah konstanta dan x adalah variabel, dengan a dan b bilangan bulat bukan nol.²⁹

b. Penyelesaian Persamaan Linier Satu Variabel

Ada beberapa sifat dari persamaan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Sifat penambahan kedua ruas persamaan. Untuk sebarang

bilangan real a , b dan c , jika $a = b$ maka berlaku:

$$a + c = b + c$$

$$a - c = b - c.³⁰$$

Jika kedua ruas ditambah dengan bilangan yang sama, maka akan diperoleh persamaan baru yang himpunan penyelesaiannya sama dengan persamaan semula. Contoh:

$$y - 4 = 10$$

$$y - 4 + 4 = 10 + 4 \text{ kedua ruas ditambah } 4$$

$$y = 14$$

²⁹Mohammad Faizal Amir dan Bayu Hari Prasoj, (2016), *Buku Ajar Matematika Dasar*, Sidoarjo: Umsida Press, hlm. 35.

³⁰ Ibid , hlm. 36.

- 2) Sifat pengurangan kedua ruas persamaan. Jika kedua ruas persamaan dikurangkan dengan bilangan yang sama, maka himpunan penyelesaiannya sama dengan persamaan semula.

Contoh:

$$y + 4 = 8$$

$$y + 4 - 4 = 8 - 4 \text{ kedua ruas dikurangi } 4$$

c. Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel Dengan Substitusi

Menyelesaikan persamaan dengan cara substitusi adalah mengganti variabel dengan bilangan-bilangan yang telah ditentukan sehingga persamaan tersebut menjadi kalimat benar.

Contoh:

tentukan penyelesaian dari persamaan $4x - 2 = 14$, x adalah variabel pada bilangan asli.

Jawab:

Untuk $x = 1$, maka $4 \times 1 - 2 = 2$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 2$, maka $4 \times 2 - 2 = 6$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 3$, maka $4 \times 3 - 2 = 10$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 4$, maka $4 \times 4 - 2 = 14$ (merupakan kalimat yang benar)

Jadi, penyelesaiannya adalah $x = 2$.

d. Menyelesaikan persamaan dengan menambah atau mengurangi kedua ruas persamaan dengan bilangan yang sama. Contoh:

$$1. \quad y - 2 = 6$$

$$y - 2 + 2 = 6 + 2 \quad \text{kedua ruas ditambah 2}$$

$$y = 8$$

$$2. \quad y + 2 = 9$$

$$y + 2 - 2 = 9 - 2 \quad \text{kedua ruas dikurangi 2}$$

$$y = 7$$

e. Menyelesaikan Persamaan Dengan Mengalikan Atau Membagi Kedua Ruas Persamaan Dengan Bilangan yang Sama.

Contoh:

1. $4x = 20$, tentukan penyelesaiannya dengan cara kedua ruas dibagi

2.

Jawab:

$$\frac{4x}{2} = \frac{20}{2}$$

$$x = 10$$

2. $\frac{1}{2}x = 8$, tentukan penyelesaiannya dengan cara kedua ruas dikali

2.³¹

³¹ ST. Negoro, B. Harahap, (2010), *Ensiklopedia Matematika*, Bogor: Galia Indonesia, hlm. 269-270.

$$\text{Jawab: } \frac{1}{2}x \times 2 = 8 \times 2$$

$$x = 16$$

f. Model Matematika Persamaan Linier Satu Variabel

Aplikasi Persamaan Linier Satu Variabel banyak digunakan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menentukan bilangan yang tidak diketahui, menentukan keliling dan luas tanah, harga suatu kendaraan dan lain sebagainya. Cara penyelesaian soal aplikasi Persamaan Linier Satu Variabel adalah dengan membuat model matematikanya.

Contoh:

1. Umur ibu 3 kali dari umur anaknya. Selisih umur mereka adalah 26 tahun. Tentukanlah umur dari masing-masing?

Jawab.

Model matematika:

Umur anaknya = x , dan umur ibunya = $3x$ sementara selisih umur mereka 26 tahun.

Penyelesaian model matematikanya adalah

$$3x - x = 26$$

$$2x = 26$$

$$x = 26/2$$

$$x = 13$$

jadi penyelesaiannya adalah: umur anaknya jadi 13 tahun sedangkan umur ibunya 3 kali dari umur anaknya, jadi $13 \times 3 = 39$ tahun.

A. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dan canggih pada saat ini pengaruhnya terhadap dunia pendidikan tidak dapat dihindari. Pengaruh teknologi menuntut dunia pendidikan untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Dorongan dalam perkembangan teknologi dan informasi bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Matematika adalah pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari dan sering kita jumpai dimana pun berda dan juga mata pelajaran yang tidak luput dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pelajaran matematika tidak terlalu banyak disukai oleh peserta didik, karena mereka beranggapan bahwa pelajaran matematika yang susah, rumit dan membosankan. Sehingga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa ditambah lagi metode pengajaran yang terlalu monoton. Salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar siswa dalam belajar matematika adalah kurangnya atau minimnya penggunaan dalam media pembelajaran. Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis membuat sebuah media pembelajaran yang berbentuk video dengan menggunakan aplikasi canva yang bisa membantu peserta didik dalam berfikir kritis dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik

perhatian siswa serta akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

Dengan menggunakan aplikasi canva dapat memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, karena aplikasi canva ini terdapat berbagai macam menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan. Aplikasi canva adalah suatu aplikasi yang digunakan secara online yang bisa mrancang (desain) yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV), dimana pada materi ini berhubungan dengan dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari, dan juga materi ini merupan awal untuk mempelajari sistem persamaan linier lainnya, karena pada materi dipelajari terlebih dahulu satu persamaan dan siswa akan menguasai satu persamaan.

B. Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nini Dewi Eka Wawawin Jamik dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Program Latex Berbantuan *Canva* Pada Materi Pada Materi Peluang” pada tahun 2019. Pada penelitian ini bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan program latex berbantuan *canva* dalam bentuk pdf yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan oleh peserta didik dan

dinyatakan efektif. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan dinyatakan dengan kualitas baik, mendapat perlakuan yaitu uji coba kembali dan mendapat nilai dengan presentase 78,4%. Sehingga lembar kerja peserta didik (lkpd) menggunakan program latex berbantuan *canva* dalam bentuk pdf pada materi peluang sudah memenuhi tiga kriteria penilaian, yaitu kevalidan, keefektifan, kepraktisan, dan dinyatakan berhasil atau layak untuk digunakan.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmatulla, Inanna dan Andi Tenri Ampa dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva” pada tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi canva di peroleh skor 82, 28 persen dengan kriteria sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas di peroleh skor 86,73 persen dengan kriteria sangat layak. Dalam hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Berdasarkan hasil prestasi siswa menunjukkan peningkatan.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa” pada tahun 2021. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media poster berbasis canva bertujuan untuk mengetahui kelayakandan keefektifan dari media yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari tingkat kelayakan mencapai nilai

sebesar 65,45% dengan kategori valid atau layak digunakan, sedangkan hasil dari keefektifan mencapai nilai sebesar 0,56% dengan kategori sedang, artinya bahwa media yang dikembangkan efektif mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Asmira dengan judul “Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah Di SMA” pada tahun 2020. Pada penelitian ini bahwa pengembangan media poster berbasis karakter pada materi kesehatan reproduksi bertujuan untuk mengetahui kelayakan poster persepsi guru dan remaja sekolah terhadap poster dan keefektifan poster dalam pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran dari segi materi dan media, sehingga efektif digunakan sebagai media media pembelajaran di sekolah. Dan hasil persepsi guru biologi terhadap poster didapatkan persentase 83,3% dengan kategori “sangat baik”. Hasil persepsi dari huji coba kelompok kecil terhadap poster didapatkan persentase 81,4% dengan kategori “sangat baik” dan persepsi pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-Gain diketahui poster dalam pembelajaran efektif dalam menyampaikan informasi tentang kesehatan reproduksi pada usia remaja sekolah.

C. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan yaitu media yang berbentuk video dengan menggunakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam android maupun laptop. Dalam pengembangan media pembelajaran ini akan dibuat sebuah video dengan berbagai animasi-animasi pendukung yang akan menarik minat dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya berbagai macam animasi pada media pembelajaran ini dalam materi sistem persamaan linier satu variabel akan menarik perhatian siswa dan juga akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan atau monoton.
2. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini dikembangkan untuk menciptakan atau menjadika proses pembelajaran yang menarik dan tidak cenderung monoton serta akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang dilakukan yaitu dengan metode *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk. *Education Research and Development (R&D)* menurut Borg dan Gall (1983):772) *is a process used to develop and validate educational products*. Sedangkan menurut Sukmadinata *Research & Development* ialah menghasilkan suatu produk dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Sebaliknya bagi Sugitono 9209:407 *Research & Development* itu sebuah metode dalam penelitian yang menghasilkan serta menguji keefektifan dari suatu produk. adalah metode penelitian yang buat menciptakan atau menghasil suatu produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut.¹

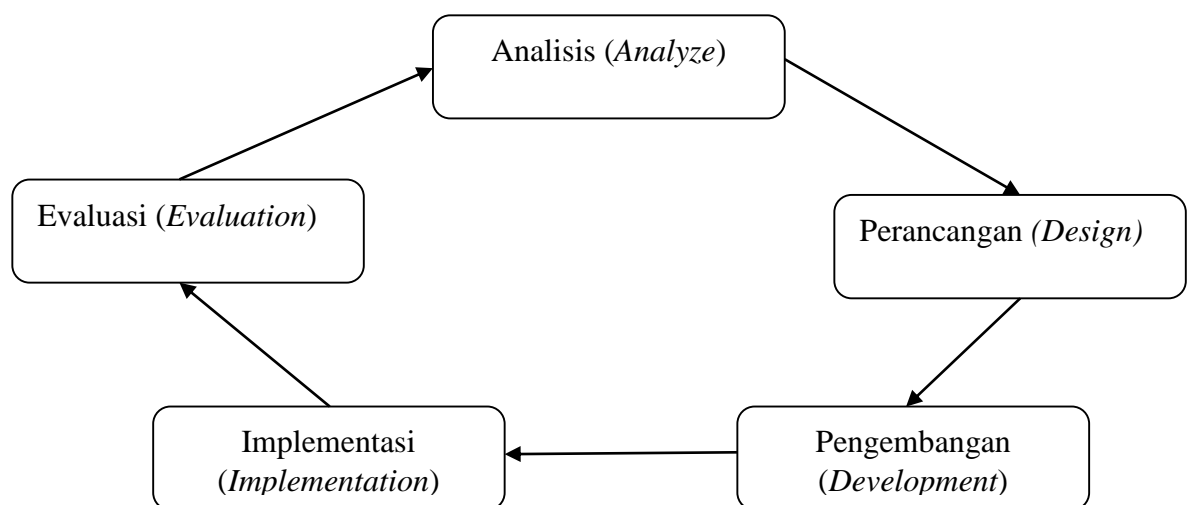
Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *Research & Development (R&D)* adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk, baik itu media pembelajaran ataupun hal lainnya dan kemudian akan di uji kelayakannya apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak digunakan. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu berbentuk video dengan menggunakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan dalam android maupun laptop dan cara pengerjaannya harus terhubung internet atau online, yaitu aplikasi canva.

¹Budiyono Saputra, (2017), *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi penyusunan Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm. 8.

dengan menggunakannya secara online yaitu aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang akan dibuat dalam penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE. Model ini terdiri dari atasa lima langkah yaitu: (1) analisis (*Analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*eveluation*).² Berikut gambar tahapan model ADDIE.



Gambar 3.1 Merupakan Tahapan Model Pengembangan ADDIE.

²I Made Teguh& I Made Kirna, (2016),“Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model”,*Jurnal Dosenan*, ISSN 1829-5282, hlm. 16.

Berikut ini merupakan penjelasan dari kelima tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Tahap ini yaitu menganalisis kebutuhan serta melaksanakan analisis tugas (*task analysis*). Maka dari itu hasil yang diperoleh merupakan identifikasi kebutuhan, ciri siswa dan analisis tugas.

2. Tahap Desain/Rancangan

Dalam tahap ini melakukan rancangan pengembangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka dari itu pegembang perlu mendesai media sesuai apa yang diteliti. Pada tahap ini penulis mendesai media yang akan di kembangkan, yaitu dengan mengembangka media pembelajaran berbentuk video dengan menggunakan aplikasi canva, dimulai dari pemilihan background atau latar belakang, pemilihan templete dan animasi yang ditampilkan yang cocok digunakan sesuai dengan materi agar produk yang dihasilkan tidak membosankan tentunya menarik perhatian siswa.

3. Tahap Pengembangan




Pada tahap ini yaitu menghasilkan suatu desain menjadi kenyataan, apabila dalam desain tersebut dibutuhkan suatu aplikasi (software) berbentuk multimedia pembelajaran maka itu perlu dikembangkan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa software berbasis aplikasi *canva* yang bisa digunakan secara online pada android maupun

laptop. Pertama penulis menginstal aplikasi *canva* di android yaitu handphone, kemudian mendaftar atau login dengan menggunakan email, lalu memilih fitur-fitur atau template yang sesuai dengan kebutuhan, disini penulis memilih template berbentuk video, selanjutnya mendesain video tersebut sesuai materi pembelajaran yang penulis digunakan.³

Tabel 3.1 Produk Yang Akan Dibuat

No	Produk Yang Dibuat	Keterangan
1	 <p>Gambar 3.2 Opening Dari Pembukaan Video</p>	Penulis membuat gambar berupa opening pembukaaan video
2	 <p>Gambar 3.3 Pembukaan Salam</p>	Penulis membuat cover pembukaan video dengan mengucapkan Salam.

³Anita Triasina dan Wartoyo, (2016), “Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta”, *Jurnal Program Studi PPKn FKIP UNISRI Surakarta*, Vol. 11, No. 1, hlm. 316.

3	 <p>Gambar 3.4 Perkenalan Penulis Pada Aplikasi <i>Canva</i></p>	<p>Penulis memperkenalkan diri pada video yang akan dibuat supaya identitas penulis tahu oleh peserta didik.</p>
4	 <p>Gambar 3.5 Materi Yang Di Jelaskan Penulis</p>	<p>Penulis membuat tampilan awal dari materi yang akan dijelaskan peneliti pada video ini dengan menggunakan animasi kartun.</p>
4	 <p>Gambar 3.6 Pertanyaan Dari Materi Yang Akan di Jelaskan Penulis</p>	<p>Penulis membuat pertanyaan dan gambar animasi yang sedang berfikir.</p>

4. Tahap Implementasi

Dalam langkah implementasi ini pengembang harus mengambil peran aktif agar produk yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan efektif,

pengembang dituntut untuk optimal dalam menganalisis, mendesain ulang dan menyempurnakan produk dengan tanpa adanya evaluasi dan revisi yang dilakukan pada tahap ini.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap merupakan tahap yang paling terakhir dari model ADDIE , dimana pada tahap ini tahap untuk menilai atau mengevaluasi dari media yang dikembangkan, apakah media tersebut berhasil atau tidak di gunakan pada pembelajaran. Dalam tahap ini yang diperoleh adalah nilai daripada media yang dikembangkan si peneliti tersebut.⁴

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan yang berjumlah sekitar 30 orang peserta didik. Subjek penelitian yang dipilih berdasarkan sesuai dengan materi yang dibahas pada penelitian ini yaitu Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV). Berikut ini merupakan nama siswa kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan:

Tabel 3.2 Nama Peserta Didik Kelas VII A

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Ade Wilara	Perempuan
2	Agus Syahputra	Laki-laki
3	Akbar Prayoga Harahap	Laki-laki
4	Amanda Moriza Siregar	Perempuan
5	Arga Fandika	Laki-laki
29	Arsyad Addah	Laki-laki
6	Chichi Nur Angraini	Perempuan
7	Didit Susilo	Laki-laki

⁴Ibid. 317.

8	Dimas Ariyoga	Laki-laki
9	Disco Willis	Laki-laki
10	Fitriana Simamora	Perempuan
12	Ika Damayanti	Perempuan
11	Indah Kirana Hadi	Perempuan
13	Irgi Fandiki	Laki-laki
14	Khadijah Aulia	Perempuan
15	Latifah	Perempuan
16	M. Vikky Pratama	Laki-laki
17	Mhd Baim Pratama	Laki-laki
18	Mhm Reyhan Dibin	Laki-laki
19	Muhammad Rasyid R	Laki-laki
20	Nabila Ardyta Lubis	Perempuan
21	Najaruddin	Laki-laki
22	Putri Ayu Barus	Perempuan
23	Raffi Ahmad Sitorus	Laki-laki
24	Rahmad Jhon Mulia	Laki-laki
25	Resti Siti Azizah	Perempuan
30	Ririn Andini	Perempuan
26	Rizky Syahputra	Laki-laki
27	Sheramaya Andini Sihombing	Perempuan
28	Sumarni	Perempuan

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP SWASTA IRA Medan yang berlokasi di Jln. Pertiwi, No. III/53 B, Kelurahan Bantan, Kecamatan medn Tembung, Kabupaten Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Adapun dipilihnya lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah karena menurut wawancara dengan guru matematika serta Peserta didik SMP SWASTA IRA Medan masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi maupun aplikasi software. Sehingga pada proses pembelajaran yang terlalu momoton dan terkadang peserta didik, membosankan, merasa jenuh merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

E. Jenis Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan data kualitatif, yaitu sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ialah data dalam bentuk angka. Cara mengolah data kuantitatif yaitu menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika. Perolehan dari data kuantitatif yaitu berdasarkan dari hasil validasi oleh validator, hasil data dari angket yang berkaitan dengan peserta didik dengan disertai skala penilaian (skala likert).⁵

2. Data Kualitatif

Data kualitatif ialah data dalam bentuk kata kata ataupun kalimat yang memperlihatkan kualitas sesuatu. Perolehan dari data kualitatif yaitu dari jawaban angket yang diberikan kepada peserta didik serta masukan atau saran yang diberikan oleh validator terhadap media yang dikembangkan.⁶

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dua orang atau lebih dalam maksud tertentu untuk memperoleh data. Pewawancara ialah orang yang memberikan pertanyaan sedangkan yang diwawancara ialah orang yang

⁵Budiyono Saputro, (2017), *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research dan Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm. 95.

⁶Indra Jaya, (2018), *Penerapan Statistika Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hlm. 5.

memberikan jawaban yang diajukakan oleh pewawancara.⁷ Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara dengan guru matematika dan peserta didik. Wawancara pada guru matematika dengan tujuan untuk memperoleh atau mengetahui masalah yang dihadapi pada saat mengajar dan masalah apa yang dihadapi siswa pada saat proses belajar mengajar serta tingkat kemampuan peserta didik. Sedangkan wawancara pada peserta didik untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi saat menerima materi pada proses belajar mengajar dan juga metode yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik serta perkembangan media yang digunakan oleh guru dalam mengajar. lembar wawancara dapat dilihat pada halaman lampiran.

Tabel 3.3 Kisi-kisi wawancara dengan guru matematika

No	Indikator yang ditanya
1	Bagaimana kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas
2	Pemilihan strategi dan metode dalam proses pembelajaran
3	Kemampuan peseta didik dalam belajar
4	Penggunaan media pembelajaran dan RPP dalam pembelajaran

Tabel 3.4 Kisi-kisi wawancara dengan peserta didik

No	Aspek yang ditanya
1	Bagaimana kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas
2	Bagaimana strategi dan metode dalam proses pembelajaran
3	Kemampuan peserta didik dalam belajar
4	Penggunaan media pembelajaran dan RPP dalam pembelajaran

⁷Farida Nugrahani, (2014), *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan BahasaI*, Surakarta: Cakra Books , hlm. 124.

2. Angket

Angket ialah suatu pernyataan atau pertanyaan yang harus diisi oleh seseorang berisikan topik tertentu dengan tujuan untuk memperoleh sebuah data.⁸ Angket dalam penelitian ini untuk memperoleh informasi data dari validator dan peserta didik. Setelah pengujian cobaan dilakukan oleh ahli validator dan guru matematika maka diperoleh beberapa kritik maupun masukan terhadap produk yang dihasilkan pada media pembelajaran yang dibuat, sudah layak atau tidaknya untuk digunakan. Sedangkan uji coba media yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh respon atau kritikan terkait dengan media yang dibuat oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Guba dan Loncoln berpendapat bahwa dokumentasi ialah bahan yang memperkuat sumber data dalam penelitian.⁹ Dokumentasi dilakukan pada penelitian ini pada saat media yang dibuat ditayangkan dalam kelas ataupun dengan melalui kelas online yaitu kelas whatsapp grup.

G. Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dalam penelitian berupa angket dan lembar penilaian media pembelajaran. Dalam lembar penilaian media pembelajaran dilakukan oleh

⁸Syahrum dan Salim, (2014), *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Bandung: Citapustaka Media, hlm. 135.

⁹Farida Nugrahani, (2014), *Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, Surakarta: Cakra Books, hlm 109.

2 validator. Angket yang digunakan yaitu angket tentang motivasi belajar peserta didik, respon guru atau pendidik dan angket respon peserta didik.¹⁰

1. Penilaian Media Pembelajaran

Lembar penilaian pembelajaran ini diberikan kepada 2 ahli validator pertama yaitu oleh dosen matematika UINSU medan yang kedua yaitu guru matematika SMP SWASTA IRA Medan. Lembar penilaian ini bertujuan untuk menilai media yang dibuat sudah layak atau valid diujicobakan dalam pembelajaran.

a. Lembar penilaian media pembelajaran oleh Dosen Matematika UINSU

Lembar penilaian ini diberikan diberikan kepada salah satu dosen matematika yang mengajar di jurusan matematika Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yaitu Bu Rusi Ulfa Hasanah M.Pd. Lembar penilaian ini bertujuan untuk menilai apakah media yang dibuat layak atau valid digunakan kepada peserta didik dalam pembelajaran. Dalam lembar penilaian ini menggunakan skala penilaian atau *skala likert* dengan skor 1-5 dengan kriteria Sangat Setuju (SS) setuju (S), Kurang Setuju (KS) tidak setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

¹⁰Budiyono Saputro, (2017), *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research dan Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm. 46.

b. Lembar penilaian media pembelajaran oleh guru matematika SMP SWASTA IRA Medan

Lembar penilaian ini diberikan kepada salah satu guru matematika yang mengajar di kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan yaitu bapak Muhammad Hardi S.Pd. lembar penilaian ini untuk mengetahui atau menilai dari pada media yang dibuat apakah sudah layak digunakan kepada peserta didik dalam belajar.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Media Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan					
2	Kejelasan isi materi					
3	Bahasa					

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu foto pada saat media di tayangkan dalam kelas. Alat yang digunakan dalam pembuatan dokumentasi yaitu berupa camera dari android ataupun handphone. Tujuan dari pada dokumentasi ini adalah untuk memperkuat bukti informasi atau data yang diperoleh dalam penelitian ini.

3. Motivasi Belajar Peserta Didik

Angket motivasi belajar peserta didik digunakan sebanyak 2 kali untuk melihat bagaimana motivasi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media yang akan dibuat. Angket motivasi ini untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh peneliti. Dalam angket motivasi ini tentang pertanyaan berkaitan dengan motivasi belajar siswa dengan skala penilaian atau *skala likert* dengan 5 alternatif jawaban yaitu, Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	1	2
2	Teliti dalam menghadapi kesulitan dalam belajar	4	3
3	Adanya keinginan untuk belajar	5	6, 7
4	Senang belajar dengan sendiri atau mandiri	8	9
5	Merasa bosan pada tugas yang sering diberikan guru	10, 12	11
6	Bisa mempertanggung jawabkan dari jawaban atau pendapat sendiri	14, 15	13
7	Tidak mudah goyah pada pendapat sendiri	17	16, 18
8	Bisa mencari solusi dari suatu permasalahan	19	20
Jumlah		20	

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Tujuan analisis data yang dilakukan untuk memberikan makna terhadap data dalam memecahkan masalah dalam penelitian.¹¹ Data kualitatif diperoleh dari masukan serta kritikan oleh 2 validator dan peserta didik terhadap media yang dibuat.¹² Dari masukan oleh validator kita mengetahui apakah media yang dibuat layak atau digunakan dalam pembelajaran. Jika masih kurang layak maka akan dilakukan revisi terhadap media tersebut.

2. Analisis Data Kuantitatif

Penelitian kuantitatif ialah pengamatan yang dilakukan dengan perhitungan, angka dan bersumber dari skor rata-rata dalam penghitungan data tersebut.¹³ Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari angket, yaitu angket validasi media (kevalidan) dan angket motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media (keefektifan).

1. Analisis Kevalidan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini menggunakan validasi untuk menguji kelayakan media apakah sudah layak dan sesuai digunakan untuk pembelajaran. Penilaian validasi media

¹¹Farida Nugrahani, (2014), *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa I*, Surakarta: Cakra Books, hlm. 171.

¹²Ahmad Nizar Rangkuti, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan)*, Bandung: Cita Pustaka Media, hlm. 143.

¹³Moeleong dan Lexy J, (2005), *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

pembelajaran media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* ini oleh ahli validator yaitu dosen matematika dan guru matematika.

Untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan layak atau valid dari hasil penilaian oleh validator. Penilaian dari media ini yaitu tentang penyajian, isi materi, bahasa, kesesuaian dan kelengkapan materi serta kemenarikan media. Dalam penilaian media ini diberikan 5 pilihan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.

Tabel 3.11 Skor Penilaian Validasi Ahli

Pilihan Jawaban Kelayakan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Apabila sudah divalidasi oleh validator kemudian rata-rata keseluruhannya untuk melihat valid atau tidak media yang dikembangkan sebagai berikut:¹⁴

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Persentase Kevalidan

N = Jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N = Banyaknya validator

¹⁴ Indra Jaya dan Ardat, (2013), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media Perintis, hlm. 83.

Setelah nilai rata-rata persentase kelayakan diperoleh, maka selanjutnya mencari persentase dari kedua validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata validator} = \frac{\text{jumlah rata-rata keseluruhan aspek}}{\text{banyaknya validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Dengan:

\bar{x} = Rata-rata validator

$\sum x$ = Jumlah rata-rata keseluruhan aspek

n = Banyaknya validator

N = Jumlah skor maksimum aspek penilaian

Sedangkan kriteria kelayakan analisis rata-rata dapat dilihat sebagai berikut:¹⁵

Tabel 3.12 Kriteria Validasi

Skor Kualitas	Kriteria Kevalidan	Keterangan
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Baik/Sangat Valid	Tidak Revisi
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	Baik/Valid	Revisi Sebagian
$41\% < \bar{x} \leq 60\%$	Cukup Baik/Cukup Valid	Revisi Sebagian dan Pengkajian Ulang Materi
$21\% < \bar{x} \leq 40\%$	Kurang Baik/Tidak Valid	Revisi Total
$0\% < \bar{x} \leq 20\%$	Tidak Baik/Tidak Valid	Revisi Total dan Pengulangan Materi

¹⁵Nabilah Hamudiana Sasaki dan Tri Sudarwanto, (2021), "Kelayakan Media Pembelajaran *Market Learning* Berbasis Digital Pada Materi Kuliah Strategi Pemasaran", *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, Vol. 9, No. 1, hlm 1121.

Dimana :

\bar{x} = Rata-rata validasi ahli

2. Keefektifan

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dari suatu media pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran dilakukan dengan memberikan angket tentang motivasi belajar kepada peserta didik yaitu sebelum dan setelah menggunakan media. Angket motivasi adalah percobaan yang dilakukan untuk melihat hasil peningkatan motivasi belajar siswa.

Setelah data motivasi belajar siswa diolah dan diperoleh maka motivasi belajar siswa dapat diketahui. Maka dilakukan perbandingan antara angket motivasi sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan angket motivasi sesudah menggunakan media (*post tes*). Berikut tabel perbandingan antara antara angket motivasi sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan angket motivasi sesudah menggunakan media (*post tes*).

Tabel 3.15 Perbandingan antara Sebelum Menggunakan Media (*pre tes*) dan Setelah Menggunakan Media (*post tes*)

No	Indikator	Sebelum Menggunakan Media (<i>pre tes</i>)	Setelah Menggunakan Media (<i>post tes</i>)
1	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru		
2	Teliti dalam menghadapi kesulitan dalam belajar		
3	Adanya keinginan untuk belajar		

4	Merasa bosan pada tugas yang sering diberikan guru		
5	Lebih senang belajar sendiri atau mandiri		
6	Bisa mempertanggung jawabkan dari jawaban atau pendapat sendiri		
7	Tidak mudah goyah pada jawaban atau pendapat sendiri		
8	Bisa mencari solusi dari suatu permasalahan		
Jumlah Skor			

Setelah dilakukan perbandingan skor antara Sebelum Menggunakan Media (*pre tes*) dan Setelah Menggunakan Media (*post tes*) kemudian untuk mencari rata-ratanya motivasi belajar siswa dapat dihitung dengan persamaan berikut.¹⁶

$$\text{skor rata - rata} = \frac{\text{jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$$

Setelah skor rata-rata diperoleh kemudian untuk menguji apakah media yang dikembangkan memiliki efektifitas atau tidak terhadap motivasi belajar siswa, maka selanjutnya dilakukan perbandingan antara hasil *pre tes* (sebelum menggunakan media) dan *post tes* (setelah menggunakan media). Untuk menghitung besarnya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *Gain Score* (Hake), sebagai berikut:¹⁷

¹⁶ Suharsimi Arikunto, (2010), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta, hlm. 245.

¹⁷ Erin Rarien Simbolon dan Fransiska Tapilouw, (2015), "Pengaruh Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berfikir Kritis Siswa SMP", *Jurnal Edusains*, ISSN: 1979-7281, Vol. VII, No. 01. Hlm. 99.

$$Gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{100 - S_{pre}}$$

Keterangan:

g (*gain*) = Gain

S_{post} = Skor akhir

S_{pre} = Skor awal

Apabila perhitungan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diperoleh maka kemudian akan dibandingkan dengan menggunakan gain standar sebagai berikut (hake, 1998:65):

Tabel 3.15 Nilai Indeks Gain Standar

Nilai gain standar	Keterangan
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > g \geq 0,3$	Sedang
$\leq 0,3$	Rendah

Apabila media yang dibuat terjadi peningkatan dan kemudian dibandingkan sesuai dengan kriteria sedang atau tinggi maka dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)

Cara mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi.

a. Analisis

Pada tahap analisis ini merupakan yang yang pertama dilakukan oleh peneliti. Dalam tahap ini peneliti menganalisis terlebih dahulu karakteristik, materi dan media yang akan dikembangkan nantinya.

b. Desain

Di tahap ini peneliti mulai mendesain media yang akan dikembangkan nantinya. Dalam penelitian ini media yang akan dibuat yaitu media yang berbentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Berikut akan dijelaskan cara pembuatan media dengan menggunakan aplikasi *canva*, yaitu sebagai berikut:

1) Perancangan Media Pembelajaran

Setelah aplikasi *canva* sudah terdonwload dan juga terdaftar maka selanjutnya dimulai perancangan desain atau pembuatan video yaitu dengan menentukan background setiap *per slidenya* dan animasi yang menarik, kemudian membuat opening atau pembukaan video, pengucapan salam, pengenalan identitas pengembang, judul materi yang akan dijelaskan, isi materi dan yang terakhir penutupan video.

Kegiatan pembelajaran dalam video *canva* ini dimulai dengan pengucapan kata salam terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan pengembang, selajutnya masuk kepada penjelasan materi. Pada materi yang dijelaskan dimulai dengan pengertian Sistem Persamaan Linier Satu (SPLSV) kemudian bentuk umumnya, sifat dan penyelesaiannya disertai dengan animasi-animasi yang menarik agar tidak menimbulkan kesan yang akan membuat siswa merasa bosan mempelajarinya. Kemudian selanjutnya diakhiri dengan penutupan video.

Setelah semua slidenya sudah di desain semenarik mungkin selanjutnya akan di isi dengan suara pengembang baik dalam pengucapan salam, menjelaskan materi dan penutupan, juga diiringi dengan instrument musik pada tayangan video untuk menambah kesan menarik pada tayangan video yang dikembangkan tersebut.

c. Development (Pengembangan)

Tahap development atau pengembangan adalah tahap ketiga dari model ADDIE. Adapun tahapan dari pada tahap pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Pembuatan media/video

Tahap pada pembuatan media pembelajaran ini dimulai dari menyiapkan segala alat yang dibutuhkan dalam membuat video seperti android ataupun laptop, animasi-animasi yang menarik, background dan lain sebagainya. Setelah semua alat dan bahan tersedia selanjutnya pembuatan media atau video yaitu membuat pembuka, isi materi yang akan dijelaskan dan penutup kemudian slide per slidenya digabungkan serta di isi dengan suara penjelasan dari peneliti dan juga di iringi dengan instrumen musik yang menarik. Setelah semuanya tergabungkan langkah terakhir yaitu mengekspor media tersebut kedalam bentuk *mp4* yang akan hasilnya menjadi sebuah media berbentuk video. Adapun langkah-langkah dari pada pembuatan media/video dengan menggunakan aplikasi *canva* ini adalah sebagai berikut:

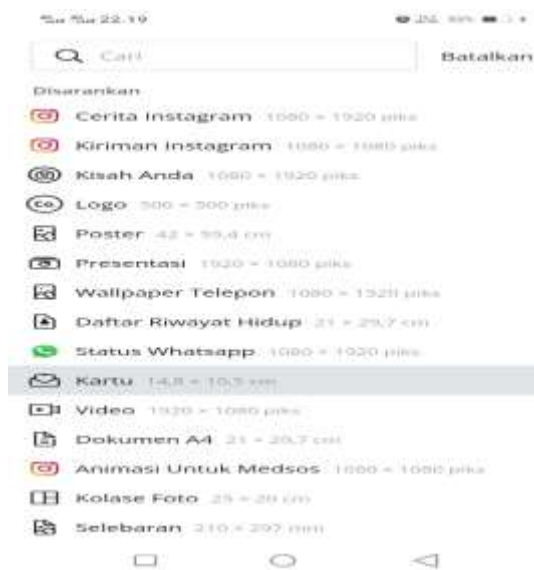
- a) Langkah pertama yaitu menginstal aplikasi *canva* pada android ataupun laptop

- b) Langkah kedua setelah terinstal, yang paling harus diperhatikan adalah pastikan internet terhubung kemudian masuk ke dalam aplikasi *canva* dan membuat akun ataupun login
- c) Setelah login atau membuat akun *canva* kemudian akan ditampilkan seperti gambar dibawah ini, kemudian silahkan klik tanda (+) untuk memilih desain yang akan kita buat



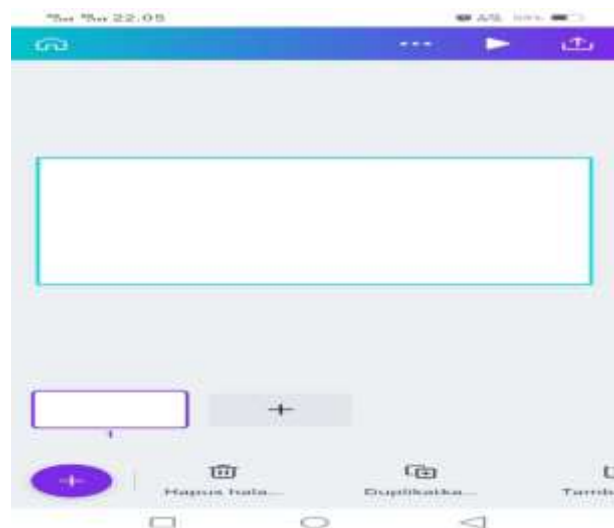
Gambar 4.1 Tampilan pertama pada *canva*

- d) Setelah itu disini kita memilih desain video, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4.2 Tampilan pemilihan berbagai desain yang akan dipilih

- e) Kemudian akan diarahkan ke slide yang kosong, seperti gambar dibawah ini, selanjutnya silahkan klik tanda (+) untuk mengedit ataupun mendesai video yang akan kita buat



Gambar 4.3 Tampilan slide yang masih kosong

- f) Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan fitur-fitur yang akan kita buat seperti dalam membuat template yang menarik, elemen, teks, unggahan, galeri, penambahan musik ataupun audio dan lain sebagainya yang siap kita edit semenarik mungkin dalam *perslide* menjadi video pembelajaran.



Gambar 4.4 Tampilan berbagai fitur yang tersedia dalam *canva*

- g) Langkah terakhir adalah setelah semua slide perslide sudah didesain semenarik mungkin selanjutnya akan diekspor atau disimpan kedalam bentuk *MP4* atau bentuk video, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 4.5 Tampilan cara menyimpan desain dalam *canva*

Tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan *background* yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi *perslide* yang akan dibahas pada video. Setelah *perslide* dibuat background, huruf, animasi dan materi kemudian ditambahkan suara pengisi materi dan instrumen musik untuk menambah kesan menarik pada video yang dibuat dan juga tidak membuat siswa terlalu bosan dalam menonton video yang dikembangkan. Berikut merupakan tahapan pengembangan dengan menggunakan *canva*.

1) Pembukaan (Opening)

Pada pembukaan video pertama diawali dengan intro pembukaan video, kemudian pengucapan salam, pengenalan penulis, jurusan dan universitas penulis beserta dengan animasi pendukungnya, seperti gambar dibawah ini:



Gambar 4.6 Intro pembukaan video



Gambar 4.7 Pengucapan salam



Gambar 4. 8 Pengenalan identitas penulis

2) Materi Pembelajaran

Dalam pemilihan materi pembelajaran yang digunakan yaitu materi sistem persamaan linier satu variabel. Dimana pada materi memuat tentang pengertian sistem persamaan linier satu variabel, contohnya, cara penyelesaiannya dan penerapnya dalam kehidupan sehari-hari.

Materi dibuat *perslide* kemudian di edit dengan menarik yang menggunakan background dengan animasi yang menarik, huruf dan kalimat yang jelas dan dimengerti dan juga di isi dengan instrument musik yang tidak terkesan membosankan atau monoton pada saat menonton video tersebut. Berikut merupakan hasil pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.



Gambar 4.9 Materi pembelajaran

Pada bagian gambar ini bermaksud dimana terdapat animasi yang diperumpamakan seorang guru yang menjelaskan materi yang akan di jelaskan atau dipelajari.



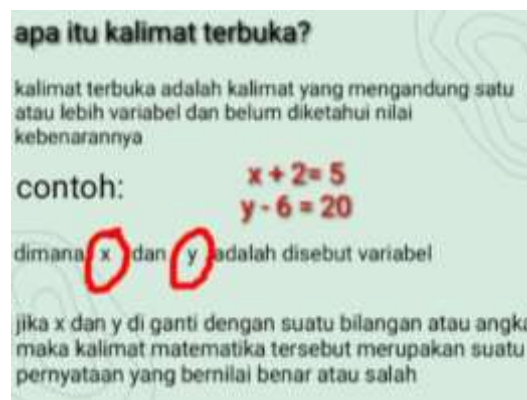
Gambar 4.10 Pertanyaan tentang sistem persamaan linier satu variabel

Pada bagian ini merupakan pertanyaan tentang sistem persamaan linier satu variabel. Dimana pada bagian ini terdapat animasi diibaratkan gurunya bertanya kepada siswa tentang apa itu sistem persamaan linier satu variabel. Tujuan pada bagian ini adalah ibaratkan gurunya menguji kemampuan dari siswanya.



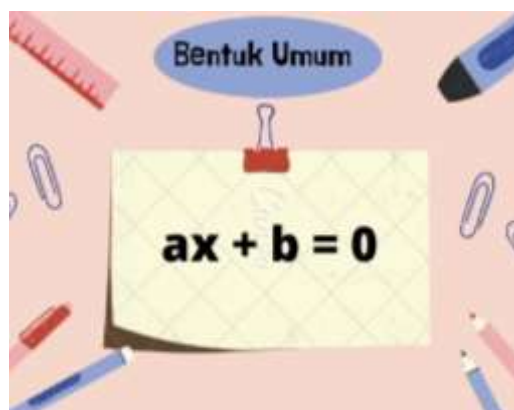
Gambar 4.11 Penjelasan tentang defenisi persamaan linier satu variabel

Pada bagian ini menjelaskan tentang pengertian sistem persamaan linier satu variabel. Bagian ini terdapat papan tulis dan animasi guru yang menjelaskan tentang apa itu pengertian sistem persamaan linier satu variabel.



Gambar 4.12 Penjelasan tentang pengertian kalimat terbuka

Pada bagian ini menjelaskan tentang apa itu pengertian kalimat terbuka beserta contohnya dan penjelasannya. Pada bagian ini diisi suara seolah-olah guru yang menjelaskan pengertian kalimat terbuka tersebut.



Gambar 4.13 Bentuk umum dari sistem persamaan linier satu variabel

Pada bagian ini merupakan penjelasan tentang bentuk umum dari Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV). Pada tampilan bagian ini terdapat gambar penggaris, pulpen, pensil, stabilo, klip yang mana akan memberi kesan menarik terhadap tampilannya.

CONTOH

• $6x + 2 = 20$ • $4x - 1 = 11$

6 adalah koefisien dari x
x adalah variabel dari 6
2 dan 20 adalah konstanta

4 adalah koefisien dari x
x adalah variabel dari 4
-1 dan 11 adalah konstanta

1. $y + 2 = 10$
2. $-5x + 4 = -16$
3. $y + 10 = -20$
4. $-x + 7 = 12$
5. $5y - 3 = 18$

Gambar 4.14 Contoh sistem persamaan linier satu variabel

Pada bagian gambar ini merupakan contoh dari sistem persamaan linier satu variabel beserta penjelasannya. Dalam gambar ini terdapat animasi yang menunjukkan contoh dari persamaan linier satu variabel.

Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel

Contoh:

1. $5x - 4 = x + 8$
- $5x - x = 8 + 4$
- $4x = 12$
- $x = 12/4$
- $x = 3$

Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel

Contoh:

2. $2(4x + 1) = 3(x + 4)$
- $8x + 2 = 3x + 12$
- $8x - 3x = 12 - 2$
- $5x = 10$
- $x = 10/5$
- $x = 2$


Gambar 4.15 Contoh menyelesaikan persamaan linier satu variabel

Pada bagian gambar ini dijelaskan contoh cara penyelesaian persamaan linier satu variabel. Pada gambar ini diberikan background putih dan biru yang akan menambah kesan menarik terhadap tampilannya.

<p>1. Sifat penambahan kedua ruas persamaan</p> <p>Untuk sebarang bilangan real a, b dan c, jika $a = b$, maka berlaku</p> $a + c = b + c$ $a - c = b - c$ <p>Contoh:</p> $y - 4 = 10$ $y - 4 + 4 = 10 + 4 \text{ kedua ruas di tambah 4}$ $y = 14$	<p>2. Sifat pengurangan kedua ruas persamaan</p> <p>yaitu kedua ruas persamaan dikurangkan dengan bilangan yang sama</p> <p>Contoh:</p> $x + 5 = 18$ $x + 5 - 5 = 18 - 5 \text{ kedua ruas dikurangi 5}$ $x = 13$
--	--

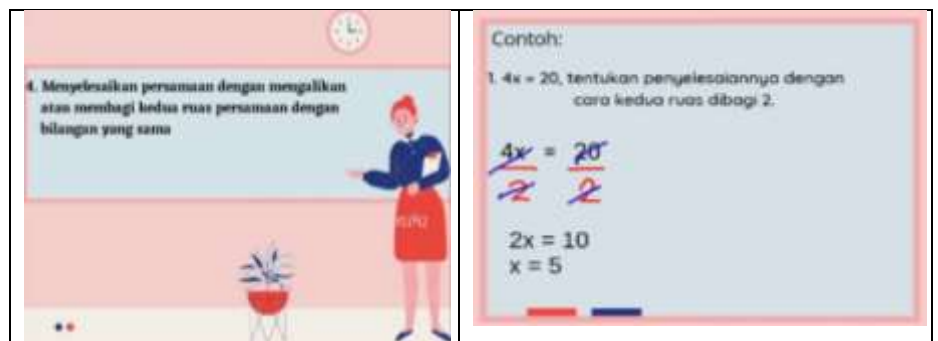
Gambar 4.15 Sifat persamaan linier satu variabel

Pada gambar ini merupakan sifat penambahan dan pengurangan dari persamaan linier satu variabel. Dimana pada gambar dijelaskan pengertian dan contoh dari sifat penambahan dan pengurangan tersebut dan diberikan lingkaran merah dan biru untuk sebagai penjas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

<p>3. Menyelesaikan persamaan linier satu variabel dengan substitusi</p> <p>Menyelesaikan persamaan dengan cara substitusi adalah mengganti variabel dengan bilangan-bilangan yang telah ditentukan sehingga persamaan tersebut menjadi benar.</p> 	<p>Contoh:</p> <p>Tentukan penyelesaian dari persamaan $4x - 2 = 14$, x adalah variabel pada bilangan asli.</p> <p>untuk $x = 1$, maka $4 \times 1 - 2 = 2$ (merupakan kalimat yang salah)</p> <p>untuk $x = 2$, maka $4 \times 2 - 2 = 6$ (merupakan kalimat yang salah)</p> <p>untuk $x = 3$, maka $4 \times 3 - 2 = 10$ (merupakan kalimat yang salah)</p> <p>untuk $x = 4$, maka $4 \times 4 - 2 = 14$ (merupakan kalimat yang benar)</p> <p>Jadi, penyelesaiannya adalah $x = 4$</p>
--	--

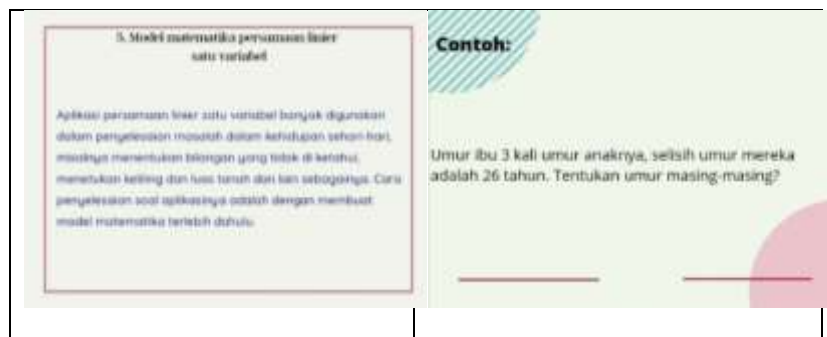
Gambar 4.16 Penyelesaian persamaan linier satu variabel dengan substitusi

Pada bagian gambar ini merupakan cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel dengan cara substitusi. Dalam gambar ini dibuat animasi, papan tulis dan juga dijelaskan bagaimana cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel dengan cara substitusi beserta contoh dan penjelasannya.



Gambar 4.17 Penyelesaian pembagian atau perkalian persamaan linier satu variabel

Pada gambar ini merupakan penyelesaian pembagian atau perkalian persamaan linier satu variabel. Dalam gambar ini terdapat contoh beserta penjelasannya juga gambar animasi dan jam dinding yang menambah kesan menarik terhadap tampilan gambar ini.



Gambar 4.18 Model matematika persamaan linier satu variabel

Jawab: Model matematikanya:
 Umur anaknya = x tahun
 Umur ibunya $3x$ tahun
 Selisih umur mereka 26 tahun

Dan penyelesaian model matematika diatas sebagai berikut:

$$3x - x = 26$$

$$2x = 26$$

$$x = \frac{26}{2}$$

$$x = 13$$

Jadi penyelesaian adalah:
 Umur anaknya = 13 tahun
 Umur ibunya = $3x$ umur anaknya
 $= 3 \times 13$
 $= 39$ tahun

Gambar 4.19 Model matematika persamaan linier satu variabel

Pada gambar ini merupakan model matematika sistem persamaan linier satu variabel, contoh beserta penjelasannya. Dalam gambar ini dijelaskan aplikasi atau penerapan persamaan linier satu variabel dalam kehidupan sehari-hari juga contoh dalam kehidupan sehari-hari juga penjelasan contohnya.

3) Penutup

Pada bagian penutup ini merupakan penutupan dari video tersebut. Dimana bagian penutup ini terdapat bagian soal atau latihan, foto penulis dan juga ucapan terimakasih penulis kepada yang bersangkutan. Adapun bagian-bagian penutup tersebut adalah sebagai berikut:

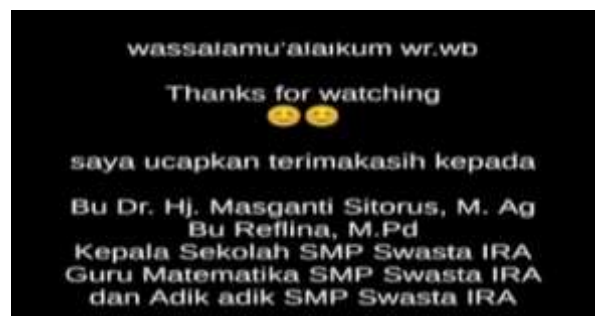


Gambar 4.20 Soal latihan peserta didik

Pada gambar tersebut merupakan soal latihan untuk melatih kemampuan peserta didik setelah menonton video. Dalam gambar tersebut terdapat gambar animasi yang diibaratkan sebagai peserta yang akan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh gurunya.



Gambar 4.21 Penulis



Gambar 4.22 Ucapan terimakasih penulis kepada yang bersangkutan

d. Implementasi (*implemantation*)

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada guru matematika dan juga peserta didik dalam kelompok besar. Uji coba yang diberikan kepada kelompok besar peserta didik yang berjumlah 30 orang peserta didik.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat.

Sedangkan uji coba terhadap guru matematika yaitu bapak Muhammad Hardi, S.Pd . uji coba yang dilakukan kepada guru matematika SMP SWASTA IRA Medan selaku bapak Muhammad Hardi, S.Pd yaitu dengan mengisi angket dengan beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis sesuai dengan skala penilaian dalam angket tersebut. Adapun tujuan dari uji coba yang dilakukan kepada guru SMP SWASTA IRA Medan yaitu untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh penulis.

e. *Evaluasi (Evaluation)*

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh penulis.

b. Tingkat Kelayakan atau Kevalidan

Pada tingkat kelayakan ini dilakukan oleh kedua validator. Apabila dikatakan valid atau layak apabila media tersebut memenuhi kriteria cukup atau valid dari validator.

a. Validasi Media

Setelah media yang dikembangkan siap maka akan divalidasi kepada ahli validator yaitu kepada salah satu dosen matematika UINSU yaitu Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd dan Muhammad Hardi, S.Pd selaku guru matematika di SMP SWASTA IRA Medan. Dalam penilaian validasi media ada 3 aspek yang akan dinilai berdasarkan dari media yang dikembangkan yaitu dari segi tampilan, isi dan bahasa. Pemberian setiap butir pertanyaan dalam angket berdasarkan dari skala penilaian (*skala likert*) yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS) Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Berikut merupakan hasil data validasi media yang dikembangkan:

Tabel 3.16 Hasil data validasi media

No	Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
1	I	Tampilan	36	45	80%	Sangat Layak
		Isi Materi	29	40	72,5%	Layak
		Bahasa	12	15	80%	Sangat Layak
	JUMLAH		77	100	77%	Layak
2	II	Tampilan	42	45	93,3%	Sangat Layak
		Isi Materi	36	40	90%	Sangat Layak
		Bahasa	14	15	93,3%	Sangat Layak

	JUMLAH	92	100	92%	Sangat Layak
--	---------------	-----------	------------	------------	---------------------

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

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{77 + 92}{2} \times 100\% = 84,5\%$$

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva berdasarkan penilaian oleh kedua validator mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 84,5% atau dengan kriteria sangat baik atau valid di gunakan.

b. Revisi media

Apabila media sudah dinilai oleh validator maka akan di peroleh revisi atau masukan dan kritikan terhadap media yang dibuat. Berikut ini merupakan revisi media yang dilakukan oleh penulis:



Gambar 4.22 Perbaikan kata yang salah

Dari gambar tersebut yaitu perbaikan atau revisi berdasarkan dari masukan dari validator, dimana mana gambar pertama merupakan salah penulisan kata “tarbiyan” seharusnya kata “tarbiyah”. Maka dari itu dilakukan revisi pada gambar kedua dengan memperbaiki kata “tarbiyah”.

	
Sebelum direvisi	Setelah direvisi

Gambar 4.23 Perubahan menyelesaikan persamaan linier satu variabel

Dari gambar tersebut yaitu perubahan dalam menyelesaikan persamaan linier satu variabel. Pada gambar yang pertama belum di jelaskan maksud dari penyelesaian persamaan linier hanya langsung kepada sifat dari persamaannya. Sedangkan gambar yang kedua merupakan bagian yang sudah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator bagaimana cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel, digambar kedua di berikan contoh untuk menyelesaikan persamaan linier satu variabel.

<p>Jawab:</p> <p>Model matematikanya: Bilangan I = x Bilangan II = $x + 5$</p> <p>Dan penyelesaian model matematika diatas sebagai berikut:</p> $x(x + 5) = 29$ $2x + 5 = 29$ $2x + 5 - 5 = 29 - 5$ $2x = 24$ $x = 24/2$ $\mathbf{x = 12}$	<p>Jawab:</p> <p>Model matematikanya: Umur anaknya = x tahun Umur ibunya = $3x$ tahun selisih umur mereka 26 tahun</p> <p>Dan penyelesaian model matematika diatas sebagai berikut:</p> $3x - x = 26$ $2x = 26$ $x = \frac{26}{2}$ $x = 13$
Sebelum revisi	Setelah revisi

Gambar 4.24 Perubahan penyelesaian contoh dalam bentuk model matematika

Pada gambar pertama merupakan bagian yang belum direvisi karena sesuai dengan masukan dari validator merupakan contoh penyelesaian yang salah. Maka dari itu penulis merevisi seperti pada gambar kedua tersebut merupakan bagian yang sudah direvisi dan diganti dengan contoh soal dengan penyelesaian yang benar. Selain itu juga masukan dan saran dari validator terkait dengan pengecilan suara backsound musik video, penambahan durasi video.

c. Tingkat Keefektifan

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang dibuat dilakukan pemberian angket sebanyak 2 kali kepada peserta didik, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Angket yang digunakan yaitu tentang motivasi belajar peserta didik yang sudah divalidasi oleh validator yaitu bu Tanti Jumaisyarah Siregar, M.Pd. tujuan dari pemberian angket ini untuk melihat tingkat motivasi belajar peserta didik apakah terjadi peningkatan atau tidak.

Tabel 3.19 Analisis perbandingan antara Sebelum Menggunakan Media (*pre tes*) dan Setelah Menggunakan Media (*post tes*)

No	Indikator	Skor	
		Sebelum Menggunakan Media (<i>pre tes</i>)	Setelah Menggunakan Media (<i>post tes</i>)
1	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	210	270
2	Teliti dalam menghadapi kesulitan saat belajar	180	240
3	Berkeinginan terhadap pembelajaran	210	270
4	Senang belajar secara sendiri atau mandiri	180	240
5	Mudah bosan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru tugas	210	270
6	Bisa mempertanggung jawabkan atau mempertahankan jawaban atau pendapat sendiri	180	210
7	Tidak mudah goyah dalam dengan pendapat ataupun jawaban sendiri walaupun salah	150	240
8	Bisa menyelesaikan atau mencari solusi dari suatu permasalahan	180	240
Skor		1500	1980
Rata –rata		0.32	
Kategori		Sedang/ cukup efektif	

$$\text{skor rata – rata} = \frac{\text{jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$$

No	Perbandingan	$\frac{\text{jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$
1	<i>Pre tes</i> (sebelum menggunakan media)	$\frac{1500}{30}$ $= 50$

2	<i>Post tes</i> (setelah menggunakan media)	$\frac{1980}{30}$ $= 66$
---	---	--------------------------

Setelah perbandingan skor di peroleh selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara hasil *Pre tes* (sebelum digunakan media) dan *Post tes* (setelah digunakan media) dengan menggunakan rumus *g* faktor (*N-Gain*), sebagai berikut:

No	Perbandingan	$G = \frac{Spots - Spre}{100 - Spre}$
1	<i>Pre tes</i> (sebelum menggunakan media) dan <i>Post tes</i> (setelah menggunakan media)	$G = \frac{66 - 50}{100 - 50}$ $G = \frac{16}{50} = 0.32$
Kategori		Sedang/cukup efektif

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,32 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan dari kriteria dari perbandingan tersebut maka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

A. Pembahasan

1. Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV)

Cara mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini sama dengan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohmah dan Ummu Sholiha, Gita Permata Puspita dan Zulherman yaitu dengan cara menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasi dan mengevaluasi. Proses analisis bertujuan melihat karakteristik, materi dan media pembelajaran. Pada tahap desain peneliti merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan pernak-pernik yang mendukung media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini media yang digunakan adalah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan materi Sistem Persamaan linier Satu Variabel (SPLSV). Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media yang sudah dirancang atau di edit semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu kemudian divalidasi kepada validator, apakah media yang dikembangkan sudah layak atau valid diujicobakan pada peserta didik. Jika sudah peneliti langsung bisa menggunakannya pada peserta didik. Jika masih kurang, peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator.

Pada tahap implementasi peneliti mengujicobakan peserta didik. Dalam hal ini akan diperoleh data dari angket respon peserta didik setelah menggunakan media dan angket respon pendidik setelah menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap evaluasi bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada materi Sistem Persamaan Linier Satu variabel (SPLSV).

Sedangkan Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nini Dewi Eka Awawin Jamik, dkk bahwa cara mengembangkan media pembelajaran dengan cara *define*, mendesain, mengembangkan, dan disseminate. Dalam penelitian pengembangan ini berbagai jenis cara yang dilakukan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.

2. Tingkat Kevalidan

Pada tingkat kevalidan bertujuan untuk mengukur apakah media yang akan digunakan kepada peserta didik layak atau tidaknya. Untuk melihat tingkat kevalidan dari media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Pada penelitian ini tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 84,5% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu variabel (SPLSV) layak digunakan pada kelas VII A SMP SWASTA IRA Medan. Sedangkan

pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah yang membahas tentang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi bangun ruang limas tingkat kevalidan yang didapat mencapai rata-rata sebesar 3,50 dengan kriteria baik atau valid. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, dkk bahwa untuk tingkat kelayakan dari media yang dikembangkannya mencapai nilai rata-rata sebesar 65,45% dengan kategori baik atau valid digunakan. Dapat dikatakan bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian Ani Rohma dan Ummu Sholihah Gita Permata Puspita Hapsari, dkk.

3. Tingkat Keefektifan

Pada tingkat keefektifan pada penelitian ini adalah bertujuan untuk melihat apakah tingkat motivasi belajar dari peserta didik. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik dilakukan dengan 2 tahap, yaitu dengan *pre tes* pemberian angket sebelum menggunakan media (*pre tes* dan pemberian angket setelah menggunakan media (*post tes*). Dalam penelitian ini media yang dikembangkan terjadi peningkatan motivasi sekitar 16 skor. Dari hasil angket sebelum menggunakan media (*pre tes*) yang diperoleh mencapai nilai skor sebesar 50 sedangkan untuk hasil analisis data dari angket setelah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai skor sebesar 66. Setelah data diperoleh kemudian dibandingkan dan terakhir menghitung selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain*.

Berdasarkan hasil dari selisih/perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilai sebesar 0,32 dengan kategori sedang/cukup efektif. Maka dari itu bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* efektif digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari yang sebelumnya.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari, dkk tingkat keefektifan yang didapay yaitu sebesar 0,56 dengan kriteria sedang, bahwa media yang dikembangnya dengan menggunakan aplikasi *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi gaya dan gerak. Sedangkan dalam penelitian oleh ani Rohma dan Ummu Sholiha tingkat keefektifan yang diperoleh mencapai nilai sebesar 92,59% dengan kriteria sangat efektif digunakan pada pembelajaran pada materi bangun ruang limas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Cara mengembangkan media pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi *canva* ini yang *pertama* menganalisis materi, karakteristik siswa dan media pembelajaran, yang *kedua* mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang *ketiga* yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu divalidasi oleh validator apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, yang *keempat* yaitu mengujicobakan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, yang *terakhir* yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV).
2. Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan *canva* ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 84,5% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran.

3. Tingkat keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* ini terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi sebelum menggunakan media (*pre tes*) dan sesudah menggunakan media (*post tes*) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya bahwa dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilainya sebesar 0,32 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Adapun saran peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* ini bisa digunakan dengan baik tapi masih ada kekurangan baik dari penulisan kata, segi tampilan maupun isi. Maka dari itu perlu pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang menerapkan aplikasi *canva* ini untuk mengembangkan media yang jauh lebih baik dan sempurna.
2. Peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video. Maka dari itu alangkah baiknya cara mengajar guru dibarengi dengan penerapan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran.

3. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* ini bisa digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bisa menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
4. Adapun manfaat dari aplikasi *canva* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bisa membuat presentasi video pembelajaran, mengedit video, mengedit gambar pembelajaran dan lain sebagainya apalagi disaat sekarang pembelajaran dilakukan secara online atau daring.
5. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* bisa dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran. Dan untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan sejenis penelitian yang lain seperti 4D dan lain sebagainya dengan pembahasan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Dkk. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Aminudin. 2014. "Media Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Al-Munzir* Vol. 2, No. 2.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia.
- Elvira, Rahma. Tanjung dan Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 7, No. 2.
- Esa Nur wahyuni dan Baharuddin. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ruzzmedia.
- Faizal Amir, Mohammad dan Bayu Hari Prasajo. 2016. *Buku Ajar Matematika Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2, hlm 81-82.
- Husein Batubara, Hamdan. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Jaya, Indra. 2018. *Penerapan Statistika Untuk Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing.
- Jannah, Rodhoatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Anatasari Press.
- Lexy J dan Moeleong. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.

- Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Kota Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Negoro, ST dan B. Harahap. 2010), *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Galia Indonesia.
- Netriwati dan Mai Sri Lena. 2017. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Ngalim Purwanto, Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa I*. Surakarta: Cakra Books.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Umsida Press.
- Pelangi, Garris. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA". *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol. 8, No. 2.
- Rahmah, Nur . 2013. "Hakekat Pendidikan Matematika", *Jurnal Al-Khawarizmi*, Vol 2.
- Rahman As'ari, Abdur, dkk. 2013. *Matematika SMP/MTs Kelas VII*. Balitbang: Kemendikbud.
- Rahmayanti, Dela. 2020. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika". *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295, Vol. 8, No. 4.
- Ramli, Muhammad . 2012. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rangkuti, Ahmad Nizar. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan)*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi penyusunan Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

- Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research dan Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Simbolon, Erin Radien dan Fransiska Sudargi Tapilouw. 2015. "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Berpikir Kritis Siswa SMP". *Jurnal Eduasains*, ISSN: 1979-7281, Vol. VII, No. 01.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayanan, H. Rostina. 2013. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: ALFABETA.
- Syahrum dan Salim. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Tanjung, Rahma Elvira dan Delsian Faiza. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika". *Jurnal Vokasiona, Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol.7. No.2.
- Tegeh, I Made & I Made Kirna. 2016. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model", *Jurnal Dosenan*, ISSN 1829-5282.
- Triasina, Anita dan Wartoyo. 2016). "Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model Untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa Di Universitas Slamet Riyadi Surakarta". *Jurnal Program Studi PPKn FKIP UNISRI Surakarta*, Vol. 11, No. 1.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1.
- Widoyoko, Eko Putra. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, Munir. 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1


DOKUMENTASI





LAMPIRAN 2

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARRIBYAH DAN KEGURUAN
Jl. Wilhelm Iskandar Pasar V Medan Estate 20371
Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683

Nomor : B-15302/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/00/2021 06 Agustus 2021
 Lampiran : -
 Hal : Irtu Riset

Yth. Bapak/Ibu Kepala SMP SWASTA IRA

Assalamuladkum Wa Rahmatulilahi Wa Barakatuh

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:


Nama	: Asminar Siregar
NIM	: 4305171011
Tempat/Tanggal Lahir	: Aek Pastak, 14 September 1998
Program Studi	: Pendidikan Matematika
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: Desa Aek Pastak kecamatan barumon tengah kabupaten padang lawas Kelurahan Pangirkiran Dolok Kecamatan Barumon Tengah

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksanaan Riset di Jl.Pertwi, No.111/53 B Medan, Kec. Medan Tembung, Kab. Kota Medan, guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi (Karya Ilmiah) yang berjudul:

Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP SWASTA IRA Medan

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Medan, 06 Agustus 2021
 a.n. DEKAN
 Ketua Program Studi Pendidikan Matematika



Digitaly Signed

Dr. Yahfizham, S.T., M.Cs
 NIP. 197804182005011005

Tembusan:
 - Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Hal - Taklimat atau QRCode diatas dan ini hal yang resmi, untuk mengetahui keaslian surat

LAMPIRAN 3

SURAT BALASAN PENELITIAN

YAYASAN PERGURUAN IRA
SMP SWASTA IRA MEDAN
SIOP NO : 420 / 15224, DIKNAS - TGL. 20 JULI 2018
NSS : 204076009353 NDS : G.17082032 NPSN : 10257669
AKREDITASI BAIK

SURAT KETERANGAN
Nomor : /y27/SMP/IRA/VIII/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Swasta IRA Kecamatan Medan Tembung, Medan, menerangkan bahwa :

Nama	: Aminar Siregar
NIM	: 8305171011
Tempat/Tanggal Lahir	: Aek Pastak, 14 September 1998
Program Study	: Pendidikan Matematika
Semester	: VIII (Delapan)

Sesuai dengan surat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan No: IS-1330/ITK/TK.V.3-PP/00 9/08/2021, tanggal 06 Agustus 2021, untuk mengadakan Riset pada SMP Swasta IRA Medan.

Adalah benar nama tersebut diatas telah melakukan Penelitian di SMP Swasta IRA Medan untuk keperluan penulisan skripsi yang berjudul : " Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Swasta IRA Medan,.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya dan kami ucapkan terima kasih.

Medan, 30 Agustus 2021
Kepala Sekolah
YAYASAN PERGURUAN IRA
SMP SWASTA IRA MEDAN
Jl. M. YAN S. Sos. I

LAMPIRAN 3

LEMBAR HASIL VALIDASI ANGGKET TENTANG MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Cereu Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IKA Medan

Peneliti : Asminar Siregar

Validator : Tanti Jumaisyarah Siregar, M.Pd

Tanggal : 12 Juli 2021

Petunjuk:

1. Kattii memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Skala Penilaian Motivasi belajar siswa yang telah dibuat.
2. Dimohonkan agar Bapak/Ibu memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung memuliskannya pada pernyataan yang perlu direvisi atau memuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian					Keterangan
		SS	S	KS	TS	STS	
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru		✓				
2	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan tugas matematika tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang saya peroleh		✓				
3	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab		✓				
4	Jika nilai matematika saya jelek, saya		✓				

	akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik					
5	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran	√				
6	Saya selalu berbicara dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran	√				
7	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami	√				
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru dan akan berusaha semampu saya	√				
9	Dalam mengerjakan tugas maupun soal yang diberikan guru khususnya pelajaran matematika saya mencontoh jawaban teman	√				
10	Saya senang belajar matematika bila pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran	√				
11	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja dan saya mencatat saja	√				
12	Saya senang belajar matematika karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara	√				
13	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi	√				
14	Saat pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat	√				
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya	√				
16	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman	√				
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	√				
18	Saya selalu ragu-ragu menjawab pertanyaan	√				
19	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan	√				

	soal diberikan guru							
20	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit		√					

Komentar dan Saran

Dalam membuat angket kisi-kisinya harus di lampirkan, kemudian harus menyimbangkan pernyataan negatif dan pernyataan positifnya, perhatikan penulisan dalam kalimatnya yang mudah di pahami oleh siswa.

Kesimpulan

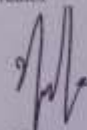
Berdasarkan penilaian diatas, instrumen motivasi siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan ini dinyatakan.

1.	Tidak baik, sehingga belum dapat dipakai
2.	Cukup baik, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi
③	Baik, dapat dipakai dengan sedikit revisi
4.	Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu angka yang sesuai dengan kesimpulan).

Medan, 12 Juli 2021

Validator



Tanti Jumaisyaroh Siregar, M. Pd
Nip. 198811252019032019

LAMPIRAN 4

**LEMBAR VALIDASI ANGKET TENTANG MOTIVASI BELAJAR
SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN TENTANG MOTIVASI BELAJAR
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Cowvi* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan

Peneliti : Asminar Siregar

Validator : Tanti Jumaisyaroh Siregar, M. Pd

Tanggal : 12 Juli 2021

Petunjuk:

1. Kami memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Skala Penilaian Motivasi belajar siswa yang telah dibuat.
2. Dimohonkan agar Bapak/Ibu memberikan tanda check (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung memilikannya pada pernyataan yang perlu direvisi atau memilikannya pada kolom saran yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian

SS = Sangat Setuju = 5
 S = Setuju = 4
 KS = Kurang Setuju = 3
 TS = Kurang Setuju = 2
 STS = Sangat Tidak Setuju = 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian					Keterangan
		SS	S	KS	TS	STS	
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru		√				
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh		√				
3	Saya selalu dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru		√				
4	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab		√				
5	Pembelajaran menyenangkan bila menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>cowvi</i>		√				
6	Saya lebih mudah mengingat materi		√				

	pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran menggunakan media <i>canva</i>						
7	Pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> tidak merangsang rasa ingin tahu saya	√					
8	Saya kurang suka mengerjakan soal yang diberikan guru secara mandiri	√					
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja	√					
10	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru	√					
11	Saat pembelajaran berlangsung saya tidak terlibat dalam mengungkapkan pendapat	√					
12	Saya yakin bahwa pendapat saya selalu benar dan tidak salah	√					
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya	√					
14	Saya tidak malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya	√					
15	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	√					
16	Saya yakin bahwa belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>canva</i> akan membuat pengetahuan saya bertambah	√					
17	Saya senang mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran <i>canva</i> dibanding ceramah saja	√					
18	Saya kurang senang ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> dalam hal memecahkan soal yang diberikan guru	√					
19	Saya merasa cepat bosan apabila pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung	√					
20	Pembelajaran akan menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran <i>canva</i>	√					

Komentar dan Saran**Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian diatas, instrumen motivasi siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan ini dinyatakan.

1. Tidak baik, sehingga belum dapat dipakai
2. Cukup baik, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi
<input checked="" type="radio"/> 3. Baik, dapat dipakai dengan sedikit revisi
4. Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu angka yang sesuai dengan kesimpulan).

Medan, 12 Juli 2020

Validator



Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd
Np. 198811252019032019

LAMPIRAN 5

LEMBAR HASIL VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan

Peneliti : Asminar Siregar

Validator : Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Matematika

Tanggal : 05 Agustus 2021

Petunjuk:

1. Kami memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Skala Penilaian Motivasi belajar siswa yang telah dibuat.
2. Dimohonkan agar Bapak/Ibu memberikan tanda check (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada pernyataan yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian

SS	= Sangat Setuju	= 4
S	= Setuju	= 3
KS	= Kurang Setuju	= 3
TS	= Tidak Setuju	= 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	= 1

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	1. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				√	
		2. Kesesuaian warna tulisan dengan warna <i>background</i>				√	
		3. Kejelasan dan warna teks				√	

		4. Ketepatan pemilihan jenis huruf				√	
		5. Kejelasan gambar				√	
		6. Ketepatan pemilihan warna teks				√	
		7. Gambar pada video <i>camva</i> sudah diletakkan dengan tepat sehingga dapat mendukung penyajian materi				√	
		8. Objek video <i>camva</i> yang ditampilkan membantu mengingat materi yang dipelajari				√	
		9. Penampilan media <i>camva</i> dapat menarik perhatian siswa				√	
2	Kejelasan isi materi	1. Kesesuaian materi sesuai dengan KI dan KD				√	
		2. Materi yang disajikan sudah jelas dan tepat			√		
		3. Contoh yang disajikan sesuai dengan materi				√	
		4. Penyajian materi sistematis			√		
		5. Kerenyamanan isi materi dalam memotivasi peserta didik			√		
		6. Kesesuaian materi dengan karakter siswa				√	
		7. Memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik				√	
		8. Kejelasan suara saat menjelaskan materi				√	
3	Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan EYD				√	
		2. Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah di pahami				√	
		3. Bahasa yang yang digunakan sederhana dan mudah dipahami				√	

Komentar dan Saran

1. Kesalahan penulisan kata Tarbiyah di awal video.
2. Volume background music dkecilkan.
3. Tidak ada penjelasan apa maksud "menyelesaikan persamaan linier"
4. Dalam sifat penambahan dan pengurangan belum ada penjelasan lebih lanjut mengenai

- bagaimana angka penambahan dan pengurangan itu muncul. Di sini adanya ambiguitas karena siswa tidak dapat memaknai pemilihan angka yang harus muncul.
5. Pada contoh di menit 6:36 suara tidak seirama dengan kalimat matematika yang muncul.
 6. Model matematika contoh pada menit 8:41 tidak dijelaskan bagaimana itu terbentuk. Dinyatakan bahwa: Selisih kedua bilangan adalah 5 dan jumlah kedua bilangan adalah 29. Tidak dijelaskan bagaimana Bilangan I = x dan Bilangan II = $x+5$.
 7. Jawaban pada contoh soal di menit 9:16 salah. Tampak $x(x+5)$ dijabarkan menjadi $2x+5$. Dan sebenarnya jawaban yang diberikan pada contoh ini salah karena ada operasi matematika yang salah apabila disesuaikan dengan pernyataan pada contoh soal.
 8. Sebaiknya video ini juga dibarengi oleh LKS/LKPS agar lebih tersistem dan siswa mendapat umpan balik yang baik.

Kesimpulan


Berdasarkan penilaian diatas, instrumen motivasi siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan ini dinyatakan.

1. Tidak baik, sehingga belum dapat dipakai
2. Cukup baik, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi
<input checked="" type="radio"/> 3. Baik, dapat dipakai dengan sedikit revisi
4. Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu angka yang sesuai dengan kesimpulan)

Medan, 05 Agustus 2021

Validator



Rusi Ulfa Hasanah, M.Pd

19921211 201903 2024

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMP SWASTA IRA Medan

Peneliti : Asminar Siregar

Validator : M. Hary, M.Pd

Jabatan : Guru Matematika

Tanggal : 29 Agustus 2021

Petunjuk:

1. Kami memohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Skala Penilaian Motivasi belajar siswa yang telah dibuat
2. Dimohonkan agar Bapak/Ibu memberikan tanda check (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu.
3. Untuk kesimpulan, dimohon Bapak/ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/ibu
4. Untuk saran-saran revisi, Bapak/ibu dapat langsung menuliskannya pada pernyataan yang perlu direvisi atau menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Keterangan Skala Penilaian

SS	= Sangat Setuju	= 5
S	= Setuju	= 4
KS	= Kurang Setuju	= 3
TS	= Tidak Setuju	= 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	= 1

No	Aspek	Kriteria	Nilai				
			5	4	3	2	1
			SS	S	KS	TS	STS
1	Tampilan	1. Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	✓				
		2. Kesesuaian warna tulisan dengan warna <i>background</i>	✓				

		3. Kejelasan dan warna teks	✓				
		4. Ketepatan pemilihan jenis huruf	✓				
		5. Kejelasan gambar	✓				
		6. Ketepatan pemilihan warna teks	✓				
		7. Gambar pada video <i>camva</i> sudah diletakkan dengan tepat sehingga dapat mendukung penyajian materi		✓			
		8. Objek video <i>camva</i> yang ditampilkannya membantu mengingat materi yang dipelajari		✓			
		9. Penampikan media <i>camva</i> dapat menarik perhatian siswa		✓			
2	Kejelasan isi materi	1. Materi yang disajikan sudah jelas dan tepat	✓				
		2. Kesesuaian materi sesuai dengan KD dan KI	✓				
		3. Contoh yang disajikan sesuai dengan materi	✓				
		4. Penyajian materi sistematis		✓			
		5. Kemerintahan isi materi dalam memotivasi peserta didik		✓			
		6. Kesesuaian materi dengan karakter siswa		✓			
		7. Memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik		✓			
		8. Kejelasan suara saat menjelaskan materi	✓				
3	Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang baku sesuai dengan EYD	✓				
		2. Menggunakan kalimat yang jelas	✓				
		3. Bahasa yang mudah dipahami	✓				

Komentar dan Saran

Kesimpulan


Berdasarkan penilaian diatas, instrumen motivasi siswa sebelum menggunakan media yang dikembangkan ini dinyatakan.

1. Tidak baik, sehingga belum dapat dipakai
2. Cukup baik, dapat dipakai tetapi memerlukan banyak revisi
3. Baik, dapat dipakai dengan sedikit revisi
4. Sangat baik, sehingga dapat dipakai tanpa revisi

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu angka yang sesuai dengan kesimpulan)

Medan, 24-08-2021

Validator



M. HARRI, S.Pd

LAMPIRAN 6

LEMBAR HASIL ANKET TENTANG MOTIVASI BELAJAR SEBELUM MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

**LEMBAR ANKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama L. A. + 120
Kelas √11 - A

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran dikelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *cosrua*.

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *cosrua* skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan Skala Penilaian

SS	= Sangat Setuju	= 5
S	= Setuju	= 4
KS	= Kurang Setuju	= 3
TS	= Tidak Setuju	= 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	= 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan tugas matematika tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang saya peroleh	✓				
3	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab			✓		
4	Jika nilai matematika saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓				
5	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran	✓				
6	Saya selalu berbicara dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran			✓		

7	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami					✓
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru dan akan berusaha semampu saya	✓				
9	Dalam mengerjakan tugas maupun soal yang diberikan guru khususnya pelajaran matematika saya mencontoh jawaban teman		✓			
10	Saya senang belajar matematika bila pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran	✓				
11	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja dan saya mencatat saja		✓			
12	Saya senang belajar matematika karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara	✓				
13	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi					✓
14	Saat pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat		✓			
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya		✓			
16	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman				✓	
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	✓		✓		
18	Saya selalu ragu-ragu menjawab pertanyaan					
19	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal diberikan guru	✓				
20	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit	✓				

Medan, 24 Agustus 2021

Latifa
Latifa

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama :

Kelas :

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran dikelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan Skala Penilaian

- SS = Sangat Setuju = 5
 S = Setuju = 4
 KS = Kurang Setuju = 3
 TS = Tidak Setuju = 2
 STS = Sangat Tidak Setuju = 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan tugas matematika tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang saya peroleh	✓				
3	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab				✓	
4	Jika nilai matematika saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓				
5	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran	✓				
6	Saya selalu berbicara dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran				✓	

7	Saya malu bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami					✓
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru dan akan berusaha semampu saya	✓				
9	Dalam mengerjakan tugas maupun soal yang diberikan guru khususnya pelajaran matematika saya mencermati jawaban teman				✓	
10	Saya senang belajar matematika bila pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran	✓				
11	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja dan saya mencatat saja		✓			
12	Saya senang belajar matematika karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara	✓				
13	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi			✓		
14	Saat pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat	✓				
15	Saya memilih untuk membiarkan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya		✓			
16	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan menguati jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman		✓			
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	✓				
18	Saya selalu ragu-ragu menjawab pertanyaan			✓		
19	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal diberikan guru	✓	✓			
20	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit	✓				

Medan, 24-08-2021



**LEMBAR ANKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama *Nabila Ardyza Lubis*
Kelas *V - A*

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran dikelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan Skala Penilaian

SS = Sangat Setuju = 5
S = Setuju = 4
KS = Kurang Setuju = 3
TS = Tidak Setuju = 2
STS = Sangat Tidak Setuju = 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Bagi saya yang terpenting adalah mengerjakan tugas matematika tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang saya peroleh	✓				
3	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab					✓
4	Jika nilai matematika saya jelek, saya akan terus rajin belajar agar nilai saya menjadi baik	✓				
5	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran	✓				
6	Saya selalu berbicara dengan teman dan tidak mendengarkan pada saat guru menjelaskan materi pelajaran			✓		

7	Saya malas bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak saya pahami.						✓
8	Saya lebih senang mengerjakan soal yang diberikan guru dan akan berusaha semampu saya.	✓					
9	Dalam mengerjakan tugas maupun soal yang diberikan guru khususnya pelajaran matematika saya mencontoh jawaban teman.				✓		
10	Saya senang belajar matematika bila pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran.	✓					
11	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja dan saya mencatat saja.		✓				
12	Saya senang belajar matematika karena guru mengajar dengan menggunakan berbagai cara.	✓					
13	Saya hanya diam saja dan tidak pernah memberikan pendapat saat diskusi.						✓
14	Saat pembelajaran berlangsung saya terlibat dalam mengungkapkan pendapat.	✓					
15	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya.		✓				
16	Jika jawaban saya berbeda dengan teman maka saya akan mengganti jawaban saya sehingga sama dengan jawaban teman.				✓		
17	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi.	✓					
18	Saya selalu ragu-ragu menjawab pertanyaan.				✓		
19	Saya senang mengikuti pembelajaran karena tertantang untuk memecahkan soal diberikan guru.	✓					
20	Saya lebih senang mengerjakan soal yang mudah daripada yang sulit.	✓					

Medan, 24.02.2021

Z. Ang.

LAMPIRAN 7

**LEMBAR HASIL ANGKET TENTANG MOTIVASI BELAJAR SISWA
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH
MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : SWARNI
Kelas : V₂ -A

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran di kelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Petunjuk Pengisian:
Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan Skala Penilaian

SS	= Sangat Setuju	= 5
S	= Setuju	= 4
KS	= Kurang Setuju	= 3
TS	= Tidak Setuju	= 2
STS	= Sangat Tidak Setuju	= 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	✓				
3	Saya selalu dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru			✓		
4	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab					
5	Pembelajaran menyenangan bila menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>canva</i>	✓				
6	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran menggunakan media <i>canva</i>	✓				
7	Pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> tidak merangsang rasa ingin tahunya saya				✓	
8	Saya kurang suka mengerjakan soal yang					

	diberikan guru secara mandiri			✓		
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja		✓			
10	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru	✓				
11	Saat pembelajaran berlangsung saya tidak terlibat dalam mengungkapkan pendapat				✓	
12	Saya yakin bahwa pendapat saya selalu benar dan tidak salah			✓		
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya	✓				
14	Saya tidak malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya	✓				
15	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	✓				
16	Saya yakin bahwa belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>canva</i> akan membuat pengetahuan saya bertambah	✓				
17	Saya senang mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran <i>canva</i> dibanding ceramah saja	✓				
18	Saya kurang senang ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> dalam hal memecahkan soal yang diberikan guru			✓		
19	Saya merasa cepat bosan apabila pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung	✓				
20	Pembelajaran akan menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran <i>canva</i>	✓				

Medan, 24-08-2021

K. Anas

**LEMBAR ANGGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama Amneta Nurizah Saq
Kelas VI A

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran dikelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan Skala Penilaian

SS = Sangat Setuju = 5
S = Setuju = 4
KS = Kurang Setuju = 3
TS = Tidak Setuju = 2
STS = Sangat Tidak Setuju = 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	✓				
3	Saya selalu dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru	✓		✓		
4	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab	✓				
5	Pembelajaran menyenangkakan bila menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>canva</i>			✓		
6	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran menggunakan media <i>canva</i>		✓			
7	Pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> tidak menantang rasa ingin tahu saya			✓		
8	Saya kurang suka mengerjakan soal yang					

	diberikan guru secara mandiri					
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja	✓		✓		
10	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru	✓				
11	Saat pembelajaran berlangsung saya tidak terlibat dalam mengungkapkan pendapat			✓		
12	Saya yakin bahwa pendapat saya selalu benar dan tidak salah			✓		
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya	✓				
14	Saya tidak malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya	✓				
15	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	✓				
16	Saya yakin bahwa belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>caswa</i> akan membuat pengetahuan saya bertambah	✓				
17	Saya senang mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran <i>caswa</i> dibanding ceramah saja	✓				
18	Saya kurang senang ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>caswa</i> dalam hal memecahkan soal yang diberikan guru			✓		
19	Saya merasa cepat bosan apabila pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung	✓				
20	Pembelajaran akan menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran <i>caswa</i>	✓				

**LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama LAHMAT JUNA MUBA
Kelas IV-A

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran dikelas, anda diminta untuk mengisi angket untuk memberi respon atau tanggapan terhadap kepuktuan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan apa yang dirasakan setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* skala penilaian sebagai berikut:

Keterangan Skala Penilaian

- SS = Sangat Setuju - 5
S = Setuju - 4
KS = Kurang Setuju - 3
TS = Tidak Setuju - 2
STS = Sangat Tidak Setuju - 1

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya berusaha menjawab soal yang diberikan oleh guru	✓				
2	Saya mengerjakan soal dengan sungguh-sungguh	✓				
3	Saya selalu dapat menjawab setiap soal yang diberikan oleh guru					
4	Ketika menghadapi soal yang sulit saya memilih untuk tidak menjawab			✓		
5	Pembelajaran menggunakan buku menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>canva</i>	✓				
6	Saya lebih mudah mengingat materi pelajaran jika pembelajarannya menggunakan media pembelajaran menggunakan media <i>canva</i>	✓				
7	Pembelajaran menggunakan media <i>canva</i> tidak menantang rasa ingin tahu saya			✓		
8	Saya kurang suka mengerjakan soal yang					

	diberikan guru secara mandiri									
9	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi pelajaran dengan berceramah saja								✓	
10	Saya merasa bosan jika setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru	✓								
11	Saat pembelajaran berlangsung saya tidak terlibat dalam mengungkapkan pendapat	✓								
12	Saya yakin bahwa pendapat saya selalu benar dan tidak salah								✓	
13	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya jika jawaban saya berbeda dengan teman saya								✓	
14	Saya tidak malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya								✓	
15	Saya yakin dengan rajin berlatih menjawab soal akan membuat saya lebih memahami materi	✓								
16	Saya yakin bahwa belajar matematika dengan menggunakan media pembelajaran <i>cosmo</i> akan membuat pengetahuan saya bertambah	✓								
17	Saya senang mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran <i>cosmo</i> dibanding ceramah saja	✓								
18	Saya kurang senang ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media <i>cosmo</i> dalam hal memecahkan soal yang diberikan guru								✓	
19	Saya merasa cepat bosan apabila pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung	✓								
20	Pembelajaran akan menyenangkan apabila menggunakan media pembelajaran <i>cosmo</i>	✓								

Medan, _____ 2021

LAMPIRAN 8

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU MATEMATIKA

Peneliti : sejauh pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan bapak selama ini, proses seperti apa yang ibu terapkan dalam kelas VII A?

Guru : proses pembelajaran yang saya terapkan selama ini seperti biasanya, hanya menjelaskan dan memberikan contoh dan penugasan tugas kepada peserta didik.

Peneliti : apakah dengan cara yang diterapkan bapak bisa membuat peserta didik terumpan balik dan paham yang bapak jelaskan?

Guru : iya, sebagian ada peserta didik paham dan aktif pada materi yang saya jelaskan dan sebagian ada yang kurang paham, maka dari itu saya terkadang harus mengulang-ulang menjelaskan materinya, dan untuk melatih kemampuannya dan tidak lupa dengan materinya saya sering memberikan tugas.

Peneliti : sejauh bapak melaksanakan pembelajaran, apa kendala yang bapak rasakan pada proses pembelajaran apalagi pada saat PPKM sekarang?

Guru : yang saya rasakan pada saat mengajar yaitu siswa sulit memahami materi yang saya jelaskan makanya harus berulang menjelaskannya, Apalagi pada saat PPKM sekarang pembelajaran dilakukan secara *bershift* dan satu les hanya 20 menit. Belum siap menyampaikan materi kepada peserta didik waktunya sudah habis.

Peneliti : dalam proses pembelajaran materi pelajaran yang bagaimana peserta didik sulit memahaminya pak?

- Guru : materi dengan perhitungan negatif atau *minus* dan soal berbentuk cerita, misalnya contoh soal variabel dengan bentuk $y + 4 = 8$, mereka sulit memahaminya. Makanya saya mengajarkan contoh yang mudah saja dan jarang menggunakan perhitungan yang negatif.
- Peneliti : dalam pembelajaran apakah bapak menggunakan RPP sebagai panduan dalam pembelajaran?
- Guru : iya, saya menggunakan RPP sebagai panduan saya dalam melaksanakan pembelajaran
- Peneliti : apa sumber belajar atau pegangan yang bapak gunakan dalam kelas?
- Guru : pegangan yang saya gunakan dalam kelas yaitu buku paket siswa atau LKS
- Peneliti : apakah bapak hanya menggunakan buku paket saja atau ada sumber belajar lainnya seperti internet atau hal lainnya pak?
- Guru : iya tapi saya jarang menggunakan sumber lain seperti internet
- Peneliti : dalam pembelajaran metode apa yang bapak gunakan dalam kelas khususnya di kelas VII A?
- Guru : saya menggunakan cara berceramah atau menjelaskan dan memberikan penugasan kepada peserta didik?
- Peneliti : apakah dengan cara yang bapak terapkan membuat siswa merasa bosan dan jenuh mengikuti pelajaran pak?
- Guru : bagaimana lagi, karena mereka yang sulit memahami pelajaran terpaksa saya menerapkan model pembelajaran itu.
- Peneliti : apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran dalam kelas khususnya dalam materi sistem persamaan linier satu variabel?
- Guru : kadang-kadang saya menggunakan media pembelajaran tapi tergantung materi yang dipelajari

Peneliti : bagaimana tingkat pemahaman siswa di kelas VII A pada pelajaran matematika pak?

Guru : tidak semua tingkat pemahaman siswa sama rata, ada yang tingkat pemahamannya tinggi, ada yang sedang dan ada juga yang rendah.

Peneliti : bagaimana karakteristik setiap peserta didik di kelas VII A dalam pembelajaran pak?

Guru : pada saat saya menjelaskan materi ada yang mudah memahami materinya, ada yang sulit memahaminya terkadang harus berkali-kali dijelaskan baru mengerti.

LAMPIRAN 9

HASIL WAWANCARA DENGAN PESERTA DIDIK

Peneliti : bagaimana sistem pembelajaran yang dilakukan gurumu?

Amanda: seperti sistem pembelajaran yang biasanya, dimana guru hanya menjelaskan materi dan kami hanya mendengarkan guru menjelaskan, jika ada yang kurang jelas kami bertanya

Peneliti : apa pegangan atau jadi sumber belajar khususnya dalam belajar matematika dikelasmu?

Amanda : buku paket atau LKS yang di sediakan oleh pihak sekolah

Peneliti : pernahkah guru memnggunakan sumber lain untuk pembelajaran?

Amanda: pernah tapi sangat jarang, kami hanya sering menggunakan buku paket atau LKS

Peneliti : metode apa yang diterapkan guru matematikamu pada saat pembelajaran?

Amanda: guru hanya menggunakan cara mengajar dengan berceramah, menjelaskan dan juga pemberian tugas kepada kami.

Peneliti : dengan cara metode guru mengajar apakah kamu pernah merasa bosan pada saat pembelajaran?

Amanda: saya terkadang merasa bosan dan jenuh dengan cara berceramah dan penugasan.

Peneliti : apa kesulitan kamu pada saat pembelajaran matematika?

Amanda : saya kurang memahami materi apa yang disampaikan oleh guru, apalagi pada saat sekarang PPKM sedang berlangsung dan pihak sekolah pun menyediakan waktu satu pelajaran hanya 20 menit, guru belum selesai menjelaskan semua materinya waktu sudah habis.

Peneliti : bagaimana kamu mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurumu?

Amanda : saya bertanya kembali kepada guru untuk menjelaskan ulang kembali

Peneliti : pernahkah guru matematikamu menggunakan media dalam pembelajaran baik itu video pembelajaran atau lainnya?

Amanda : sangat jarang dilakukan, tergantung materi yang dipelajari, dan untuk media yang berbentuk video tidak pernah apalagi pada saat covid dulu pun tidak pernah, karena kami juga keterbatasan dengan penggunaan android.

Peneliti: pernahkah kamu dirumah atau dimana menggunakan media pembelajaran jika kamu tidak mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru

Amanda : pernah, saya melihat dari youtube tentang pelajaran atau dari internet

Peneliti : dari yang kamu rasakan apakah kamu lebih menyukai dan lebih paham jika cara guru berceramah dan menjelaskan dibandingkan dengan melihat media pembelajaran?

Amanda : tergantung materinya, tapi dengan melihat media pembelajaran akan lebih baik di jelaskan terlebih dahulu materinya sedikit dan di barengi dengan buku.

LAMPIRAN 10**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMP SWASTA IRA Medan
Mata Pelajaran	: Matematika Wajib
Kelas	: VII (Tujuh)
Materi Pokok	: Persamaan Linier Satu Variabel
Alokasi Waktu	: 4 x 45 Menit (4 pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- K.1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- K.2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, (gotong – royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- K.3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang

spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- K.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam anah konket dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang di pelajarnya di sekolah secra mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

1. Memiliki motivasi internal, kemampuan, bekerjasama, konsisten, sikap, disiplin, rasa percaya diri, dan sikap toleransi dalam perbedaan strategi berpikir dalam memilih dan menerapkan strategi menyelesaikan masalah.
2. Mendeskripsikan konsep sistem persamaan linier satu variabel
3. Menjelaskan dan menentukan sifat dari sistem persamaan linier satu variabel
4. Mennyelesikan persamaan linier satu variabel
5. Menyajikan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linier satu variabel

C. Indikator

1. Mendefenisikan konsep sistem persamaan linier satu variabel
2. Menentukan nilai variabel dalam persamaan linier satu variabel
3. Mennyelesaikan sifat dari persamaan linier satu variabel
4. Mengubah masalah yang berkaitan dengan persamaan linier satu variabel menjadi model matematika.

D. Tujuan Pembelajaran

Selama dan setelah pembelajaran berlangsung di harapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan konsep sistem persamaan linier satu variabel.
2. Menentukan nilai variabel dalam persamaan linier satu variabel

3. Menyelesaikan sifat dari persamaan linier satu variabel
4. Mengubah masalah yang berkaitan dengan persamaan linier satu variabel menjadi model matematika.

E. Materi Pembelajaran

1. Defenisi persamaan linier satu variabel

Persamaan Linier Satu Variabel adalah kalimat terbuka yang dihubungkan oleh tanda sama dengan (=) dan mempunyai satu variabel berpangkat satu. Sistem persamaan yang memuat satu variabel berpangkat satu. Misalnya:

$$x = 9$$

$$4x + 2 = 20$$

$$2x - 6 = x + 12$$

Bentuk umum dari persamaan linear satu variabel (PLSV) adalah:

$$ax + b = 0$$

Dengan :

a adalah koefisien dari x

x adalah variabel

b dan 0 adalah konstanta

dimana a dan b bilangan bulat bukan 0

2. Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel

Contoh:

$$1. \quad 5x - 4 = x + 8$$

$$5x - x = 8 + 4$$

$$4x = 12$$

$$x = 3$$

$$2. \quad \frac{1}{4}(x - 5) = \frac{2}{3}(x - 5)$$

$$\left(\frac{1}{4} \cdot 12\right)(x - 5) = \left(\frac{2}{3} \cdot 12\right)(x - 5)$$

$$3(x - 5) = 8(x - 5)$$

$$3x - 15 = 8x - 40$$

$$-5x = -25$$

$$x = \frac{-25}{-5}$$

$$x = 5$$

$$3. \quad 2(4x + 1) = 3(x + 4)$$

$$8x + 2 = 3x + 12$$

$$8x - 3x = 12 - 2$$

$$5x = 10$$

$$x = 2$$

Ada beberapa sifat dari persamaan, yaitu sebagai berikut:

- 3) Sifat penambahan kedua ruas persamaan. Untuk sebarang bilangan real a , b dan c , jika $a = b$ maka berlaku:

$$a + c = b + c$$

$$a - c = b - c.$$

Jika kedua ruas ditambah dengan bilangan yang sama, maka akan diperoleh persamaan baru yang himpunan penyelesaiannya sama dengan persamaan semula. Contoh:

$$y - 4 = 10$$

$$y - 4 + 4 = 10 + 4 \text{ kedua ruas ditambah } 4$$

$$y = 14$$

- 4) Sifat pengurangan kedua ruas persamaan. Jika kedua ruang persamaan dikurangkan dengan bilangan yang sama, maka himpunan penyelesaiannya sama dengan persamaan semula.

Contoh:

$$y + 4 = 8$$

$$y + 4 - 4 = 8 - 4 \text{ kedua ruas dikurangi } 4$$

3. Menyelesaikan Persamaan Linier Satu Variabel Dengan Substitusi

Menyelesaikan persamaan dengan cara substitusi adalah mengganti variabel dengan bilangan-bilangan yang telah ditentukan sehingga persamaan tersebut menjadi kalimat benar.

Contoh: Tentukan penyelesaian dari persamaan $4x - 2 = 14$, x adalah variabel pada bilangan asli.

Jawab:

Untuk $x = 1$, maka $4 \times 1 - 2 = 2$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 2$, maka $4 \times 2 - 2 = 6$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 3$, maka $4 \times 3 - 2 = 10$ (merupakan kalimat yang salah)

Untuk $x = 4$, maka $4 \times 4 - 2 = 14$ (merupakan kalimat yang benar)

Jadi, penyelesaiannya adalah $x = 4$.

4. Model Matematika Persamaan Linier Satu Variabel

Aplikasi Persamaan Linier Satu Variabel banyak digunakan dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menentukan bilangan yang tidak diketahui, menentukan keliling dan luas tanah, harga suatu kendaraan dan lain sebagainya. Cara penyelesaian soal aplikasi Persamaan Linier Satu Variabel adalah dengan membuat model matematikanya.

Contoh : umur ibu 3 kali dari umur anaknya. Selisih umur mereka adalah 26 tahun. Tentukan umur masing-masing?

Jawab:

Model matematikanya;

Umur anaknya = x tahun

Umur ibunya = $3x$ tahun

Selisih umur mereka 26 tahun

Jadi penyelesaiannya adalah

$$3x - x = 26$$

$$2x = 26$$

$$x = 13$$

maka dapat disimpulkan bahwa

umur anaknya = 13, sedangkan umur ibunya $3x$ umur anaknya = 13×3
= 39 tahun

F. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan yaitu:

1. Pendekatan saintifik (scientific)
2. Model pembelajaran discovery learning
3. Metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan pemberian tugas

G. Media Pembelajaran

1. Papan Tulis dan spidol
2. Laptop dan *Infocus*

H. Sumber belajar

1. Buku siswa
2. Buku Pegangan Guru Matematika
3. Internet

I. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Discovery Learning	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Orientasi Simulation (pemberian rangasangan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengecek kehadiran siswa. 2. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. 	20 Menit

	Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengingatkan kembali materi mengenai sistem persamaan linier satu variabel berupa bentuk umum, sifat, cara menyelesaikan persamaan linier satu variabel. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 5. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya mempelajari konsep sistem persamaan linier satu variabel dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, kita dapat menentukan model matematika dari permasalahan nyata seperti dalam hal menentukan keliling dan luas tanah, menentukan bilangan yang tidak diketahui dan lain sebagainya. 	
Inti	Problem Statement (identifikasi masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mulai menyimak dan memperhatikan motivasi belajar peserta didik selama dalam pembelajaran 2. Guru meminta peserta didik untuk mengamati bentuk umum, sifat, cara penyelesaian dari persamaan linier satu variabel. 	140 Menit

	<p>Data Collection (pengumpulan data)</p> <p>Data Processing (pengolahan data)</p> <p>Verifikation (pembuktian)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Kemudian guru bertanya kepada peserta didik tentang persamaan linier satu variabel, bentuk umum, sifat dan cara penyelesaiannya. 4. Bila tidak mampu menjawab guru menjelaskan kepada peserta didik. 5. Kemudian guru memberikan angket tentang motivasi belajar kepada peserta didik dan meminta untuk mengisinya. 6. Siswa mengisi angket yang diberikan guru sebelum menggunakan 7. Guru mengumpulkan angket yang telah di isi oleh siswa. 8. Guru menampilkan video pembelajaran tentang persamaan linier satu variabel 9. Guru menyuruh siswa untuk menyimak dan memperhatikan 10. Setelah video selesai ditayangkan, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait dengan materi yang dijelaskan dalam video 	
--	---	---	--

	Generalization (kesimpulan)	<p>11. Guru memberikan angket kepada seluruh peserta didik untuk mengisi dan memberikan respon setelah melihat video yang ditampilkan.</p> <p>12. Guru mengumpulkan angket yang telah diisi oleh peserta didik.</p>	
Penutup	Umpan Balik Tindak Lanjut	<p>1. Guru meninjau kembali materi pelajaran yang telah disampaikan.</p> <p>2. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik.</p> <p>3. Guru dan peserta didik bersamasama membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.</p> <p>4. Pendidik mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar dan mengucapkan salam.</p>	20 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik Penilaian: Pengamatan, Tes Tertulis
2. Prosedur Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
----	--------------------	------------------	-----------------

1	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran. b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Keterampilan a. Terampil menerapkan konsep/pinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan persamaan linier satu variabel	Pengamatan	Selama pembelajaran berlangsung

3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

- a. Lembar penilaian sikap (lampiran 1)
- b. Lembar penilaian keterampilan (lampiran 2)

Lampiran 1

Lembar Pengamatan Penilaian Sikap

Satuan Pendidikan : SMP SWASTA IRA Medan
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas : VII (Tujuh)
 Waktu Pengamatan : Pada saat pelaksanaan Pembelajaran

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Peserta Didik	Sikap								
		Aktif			Bekerjasama			Toleran		
		KB	B	SB	KB	B	SB	KB	B	SB

Keterangan:

KB : Kurang Baik

B : Baik

SB : Sangat Baik

Lampiran 2

Lembar Pengamatan Penilaian Keterampilan

Satuan Pendidikan : SMP SWASTA IRA Medan
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas : VII (Tujuh)
 Waktu Pengamatan : Pada saat pelaksanaan Pembelajaran

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama	Keterampilan			Jumlah Skor	Nilai
		KT	T	ST		

Keterangan:

KT : Kurang Terampil
 T : Terampil
 ST : Sangat Terampil

Keterangan Sikap

KT : 1
 T : 2
 ST : 3

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang dinilai}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kepala Sekolah



Tumiya, S.Sos.I

Mengetahui,

Guru Matematika

Muhammad Hardi, S.Pd

Peneliti

Asminar Siregar
0305171011