

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
BERBANTUAN APLIKASI CANVA DITINJAU DARI KEMAMPUAN
BERFIKIR KREATIF**

Putri Khairunnisa¹, Eva Margaretha Saragih, S.Pd.,M.Pd²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: 1putrikhairunnisa463@gmail.com

Informasi Artikel:

Dikirim: 12 November 2024 Direvisi: 15 Desember 2024 Diterima: 4 Januari 2025

Abstract

This research aims to find out the developers of audio-visual learning media assisted by the Canva application in terms of creative thinking skills that are valid, practical and effective. The type of research taken is development with a 4D model, the population in this assessment are student at VIII-4 Class UPTD SMPN 5 Kisaran, totaling 31 students. The results the validity analysis of learning media have a percentage 90,83% with a very valid category. The results of analysis of the practicality of learning media obtained from the teacher questionnaire has a percentage of 100% in the very practical category. And the student questionnaire was 83,43% in the very practical category. The results of media effectiveness analysis obtained from the mathematical creative thinking ability test has a percentage of 87,10% in the very effective category. It can be concluded that the development of audio-visual learning media assisted by the Canva review application for mathematical creative thinkingskills has proven to be valid, practical, and effective

Keywords: **Canva, Learning Media, Audio Visual**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangam media pembelajaran audio visual berbantuan aplikasi *canva* ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang diambil ialah pengembangan dengan model 4D. Populasi yang dalam penenilian ini ialah siswa kelas VIII-4 UPTD SMPN 5 Kisaran yang berjumlah 31 orang. Hasil dari analisis kevalidan media pembelajaran memiliki persentase 90,83% dengan kategori sangat valid. Hasil dari analisis kepraktisan media pembelajaran yang diperoleh dari angket guru memiliki persentase 100% dengan kategori sangat praktis, dan angket peserta didik 83,43% dengan kategori sangat praktis. Hasil dari analisis keefektifan media yang diperoleh dari tes kemampuan berpikir kreatif matematis memiliki persentase 87,10% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbantuan aplikasi *canva* ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif matematis terbukti valid, praktis, dan efektif.

Kata kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Audio Visual*

PENDAHULUAN

Mendapatkan pendidikan yang mencukupi adalah hal terpenting dapat dilaksanakan seseorang guna dirinya sendiri sekaligus di sekitarnya. Jika sistem pendidikan suatu negara maju, maka sumber daya manusianya juga akan berkembang dengan baik, dan negara tersebut akan maju dan sejahtera. Pendidikan mempunyai kekuatan untuk membentuk karakter individu dan menjadikan mereka anggota masyarakat yang lebih baik dan berharga. Dalam perjuangan untuk meningkatkan taraf hidup dan potensi setiap individu, pendidikan mempunyai posisi yang menonjol dan diuntungkan (Alifah 2021). Pendidikan yang baik dan setara adalah hak asasi manusia yang mendasar. Di sisi lain, ketimpangan pendidikan merupakan permasalahan nyata di Indonesia. Tujuan sistem pendidikan dan pelaksanaan sebenarnya seringkali bertentangan karena beberapa kesalahan sederhana. Pada akhirnya, hal ini menghalangi implementasi dan pencapaian semua tujuan tersebut dengan benar. (Fitri, 2021)

Pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang sudah dikenalkan dari sekolah dasar, kemudian dikembangkan lagi hingga ke perguruan tinggi. Namun matematika tidak mungkin dapat dihilangkan dalam aspek pembelajaran apapun, karena dengan matematika semua akan berpengaruh, contohnya dalam hal perdagangan dikehidupan sehari hari. Dengan begitu, perolehan pengetahuan matematika mempunyai arti penting dalam kemajuan masa kini, mengingat meluasnya penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan. Tujuan pengajaran matematika adalah memberi pembelajaran pada peserta didik terkait keterampilan mana yang dibutuhkan guna menavigasi dunia yang terus berkembang dengan terlibat dalam pemikiran logis, kreatif, kritis, dan rasional. Hal ini memungkinkan mereka untuk menumbuhkan pola pikir kreatif dan mengembangkan kepercayaan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. (Rafi et al., 2020)

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif diungkapkan (Dalilan & Sofyan, 2022)“ Yang penting, jalan yang harus ditempuh manusia masih panjang sebelum mereka bisa berpikir kreatif dan kuantitatif. Temuan penelitian Humaeroh (dalam Number et al., 2022) mendukung klaim tersebut. Ditemukan bahwa dari 28 peserta didik, 1 peserta didik dianggap memiliki keterampilan berpikir kreatif yang memadai, 17 peserta didik ditemukan kurang, dan 10 peserta didik dinilai sangat buruk. Terdapat kategori cukup sebesar 3,57%, kategori kurang sebesar 60,71%, dan kategori sangat sedikit sebesar 35,71% jika dinyatakan dalam persentase. Dari segi pembelajaran, terlihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik berkurang.

Berdasarkan hasil temuan di sekolah dan melakukan wawancara dengan guru matematika SMPN 5 Kisaran, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut sudah menggunakan teknologi yaitu media

pembelajaran visual berupa powerpoint. Oleh karena itu perlu dikembangkan lagi media pembelajaran berbasis teknologi yaitu media audio visual. Media pembelajaran audio visual lebih efektif dan praktis untuk digunakan. Karena media pembelajaran audio visual lebih mudah digunakan dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan bahan pembelajaran yang sesuai relevansi rutinitas sehari – hari.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan studi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Aplikasi Canva ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis di SMPN 5 Kisaran**“

METODE

Untuk menjamin materi pembelajaran berkualitas tinggi, pengembang harus memperhatikan bentuk pengembangannya. Dengan menggunakan metodologi pembuatan media pembelajaran yang menyelaraskan pengajarannya dengan teori, kita dapat memastikan bahwa isi materi pembelajaran berkualitas (Nurmawarni, 2019) . Bentuk tersebut ialah bentuk 4D menurut (Tegeh et al., 2019) yaitu bentuk pengembangan perangkat pembelajaran, yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Designe* (Perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (penyebaran)

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk menentukan kevalidan produk yang berupa media pembelajaran audio visual berbasis *Canva*. Adapun dalam proses analisis data kevalidan, validator diberikan lembar validasi. Setiap instrumen pada lembar validasi diisi dengan tanda *checklist* pada skala likert 1 – 5.

Tabel 1. Persentase Kriteria Kevalidan

Interval Skor	Kriteria
$82\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Valid
$63\% \leq P \leq 81\%$	Valid
$44\% \leq P \leq 62\%$	Tidak Valid
$25\% \leq P \leq 43\%$	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan kriteria tersebut maka dikatakan valid apabila persentasenya mencapai 63% atau lebih.

Kategori kepraktisan dari angket respon guru dan peserta didik sebagai berikut.

Tabel 2. Persentase Kriteria Kepraktisan

Interval Skor	Kriteria
$82\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$63\% \leq P \leq 81\%$	Praktis
$44\% \leq P \leq 62\%$	Tidak Praktis
$25\% \leq P \leq 43\%$	Sangat Tidak Praktis

Berdasarkan kriteria tersebut maka dikatakan praktis apabila persentasenya mencapai 63% atau lebih.

Kategori keefektifan media pembelajaran dari tes kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media Pembelajaran

Interval Skor	Kriteria
$82\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Efektif
$63\% \leq P \leq 81\%$	Efektif
$44\% \leq P \leq 62\%$	Tidak Efektif
$25\% \leq P \leq 43\%$	Sangat Tidak Efektif

Berdasarkan kriteria tersebut maka dikatakan efektif apabila persentasenya mencapai 63% atau lebih.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil topik penelitian pengembangan; secara spesifik fokus pada pembuatan materi pembelajaran keterampilan berpikir kreatif matematika di UPTD SMP N 5 Kisaran, dengan bantuan aplikasi Canva. Luaran penelitian dari penelitian ini berupa bahan ajar audio visual yang menunjang kreativitas matematika siswa melalui penggunaan aplikasi Canva. Empat fase penelitian ini berbentuk empat dimensi yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

Tahap definisi merupakan tempat dimulainya perlakuan pengembangan pembelajaran. Persyaratan untuk proses pembelajaran terapan diperiksa di sini. Analisis pertama dan terakhir, analisis siswa dan ide, analisis tugas, dan pembuatan tujuan pembelajaran semuanya termasuk dalam langkah ini. Analisis awal dan akhir digunakan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi sekolah di lokasi penelitian; analisis siswa digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa; analisis materi digunakan untuk menyesuaikan ujian konsep-konsep utama yang diajarkan; dan spesifikasi hasil belajar disesuaikan dengan gambaran konsep.

Tahap selanjutnya yaitu Perancangan (*Design*). Penyususan tes disusun untuk menghasilkan tes yang dapat disusun menjadi desain awal dari isi media pembelajaran berupa Modul ajar dsn medis pembelajaran audio visual berbantuan aplikasi *canva* ditinjau dari kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, rencana awal dibuat untuk dua sesi, yang pertama menggunakan materi pembelajaran dengan menampilkannya sesuai dengan Modul Pengajaran; sesi kedua diakhiri dengan pembagian tes kemampuan berpikir kreatif dan angket respon siswa.

Tahap terakhir yaitu penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini apabila pada pengembangam memiliki hasil validasi yang baik maka tahap ini dapat dilakukan, dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran matematika agar dapat diguanakan pada kesempatan yang lain.

DOKUMENTASI

Untuk mengukur kevalidan media yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh 2 dosen ahli, dan 1 guru mata Pelajaran matematika. Seluruh instrument penelitian divalidasi, instrument penelitian tersebut berupa Modul ajar, LKPD, Media Pembelajaran, angket respon guru, angket respon peserta didik, dan tes kemampuan. Hasil penilaian validator kemudian di analisis dengan menggunakan kriteria yang tercantum pada table berikut.

Tabel 7 Hasil uji Kevalidan Instrumen penelitian

Aspek	Penilai			Percentase	Kategori
	Validato 1	Validator 2	Validator 3		
Modul ajar	93,33%	93,33%	96,66%	94,44%	Sangat valid
LKPD	93,73%	93,75%	96,84%	94,79%	Sangat valid
Media	85%	92%	95%	90,83%	Sangat valid
Angket guru	90%	90%		90%	Sangat valid
Angket peserta didik	90%	90%	95%	91,66%	Sangat valid
Tes kemampuan	92,85%	92,85%	96,42%	94,04%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi instrument diatas maka dapat disimpulkan bahwa seluruh instrument penelitian tergolong **sangat valid**.

Selanjutnya untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran dengan menggunakan angket respon guru yaitu 1 orang guru bidang studi matematika dan peserta didik yang berjumlah 31 orang. Hasil persentase kepraktisan dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 8. Hasil kepraktisan Angket

Responden	Percentase	Kategori kepraktisan
		Guru
Guru	100%	Sangat praktis
Peserta didik	83,43%	Sangat praktis

Setelah menggunakan media pembelajaran peserta didik diminta untuk mengerjakan tes kemampuan berpikir kreatif yang telah peneliti bagikan. Tes ini sebagai bahan untuk menguji kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dalam menyelesaikan soal – soal terkait dengan materi SPLDV. Hasil tes akan dijadikan sebagai data yang kemudian dilakukan perhitungan untuk melihat tingkat keefektifan media pembelajaran matematika tersebut. Tabel berikut ini menampilkan hasil tes kemampuan peserta didik :

Tabel 9 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Responden	Aspek Penilaian					Skor	Nilai	Total
	1	2	3	4	5			
1	9	8	10	10	10	47	94	Tuntas
2	10	10	10	8	8	46	92	Tuntas
3	10	7	8	10	10	45	90	Tuntas
4	10	10	10	10	8	48	96	Tuntas
5	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas

Vol. 3 No. 1 Januari 2025, hlm. 60 – 69

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

6	10	8	10	8	8	44	88	Tuntas
7	10	10	10	9	10	49	98	Tuntas
8	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
9	10	10	8	9	10	47	94	Tuntas
10	10	7	10	10	10	47	94	Tuntas
11	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
12	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
13	10	10	7	7	7	41	82	Tuntas
14	10	10	7	10	10	47	94	Tuntas
15	10	10	10	8	10	48	96	Tuntas
16	10	10	10	7	10	47	94	Tuntas
17	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
18	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
19	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
20	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
21	10	8	10	7	10	45	90	Tuntas
22	10	7	7	7	7	38	76	Tidak Tuntas
23	10	10	8	7	7	42	84	Tuntas
24	10	10	10	10	10	50	100	Tuntas
25	10	8	10	7	7	42	84	Tuntas
26	10	8	10	10	10	48	96	Tuntas
27	8	7	7	7	8	37	74	Tidak Tuntas
28	8	7	6	7	7	35	70	Tidak Tuntas
29	10	10	7	7	8	42	84	Tuntas
30	7	7	10	10	8	42	84	Tuntas
31	8	8	7	7	7	37	74	Tidak Tuntas
Banyak Peserta Didik Yang Tuntas	27							
Banyak Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	4							
Persentase	87,10%							
Kategori Kepraktisan	Sangat Efektif							

Berdasarkan hasil analisis data ketuntasan tes kemampuan peserta didik secara klasikal diperoleh dengan persentase 87,10% dengan kategori **Sangat Efektif**.

SIMPULAN

Beberapa temuan diajukan dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisis dan pembahasan. Ini termasuk yang berikut:

1. Temuan penelitian mengenai validitas bahan pembelajaran menggunakan lembar validasi yang dinilai oleh dua orang ahli materi pelajaran dan satu orang guru matematika. Persentase penilaian validitas media pembelajaran sebesar 90,83% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi pendidikan dianggap andal dan sesuai untuk digunakan dalam pengajaran matematika di kelas.
2. Nilai penggunaan respon guru dan siswa dari survei untuk mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran. Berdasarkan hasil angket diketahui bahwa kategori sangat praktis mempunyai persentase jawaban siswa sebesar 83,43% dan proporsi tanggapan instruktur sebesar 100%. Persentase ini menunjukkan tanggapan keseluruhan dari guru dan siswa setelah menggunakan sumber daya pendidikan yang dimungkinkan oleh perangkat lunak Canva yang dikembangkan secara praktis.
3. Keefektifan media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* menggunakan hasil tes kemampuan. Berdasarkan analisis tes kemampuan terhadap media pembelajaran memiliki persentase 87,10% dengan kategori **sangat efektif**. Ada kemungkinan bahwa alat pembelajaran yang telas digunakan **efektif**.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapkan terima kasih saya sampaikan semua pihak yang membantu dalam penelitian ini, kepada Ibu dosen pembimbing saya Eva Margaretha Saragih, S.Pd.,M.Pd Ketua Prodi Pendidikan Matematika Ibu Syahriani Sirait, S.Pd, M.Pd. Bapak Dekan FKIP Universitas Asahan Bapak Drs. Dailami, M.Pd, Bapak/Ibu Dosen FKIP Universitas Asahan dan para staf Universitas Asahan. Serta kepada Sabam Malautua Naiggolan, S. Pd., M. Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 5 Kisaran yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Dalilan, R., & Sofyan, D. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP ditinjau dari Self Confidence. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 141–150. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1585>
- Farida, I. (2021). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Brain Based Learning (Bbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematiks Terhadap Siswa. *TEACHING : Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(4), 245–251. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i4.751>

Vol. 3 No. 1 Januari 2025, hlm. 60 – 69

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharrahah.v18i2.303>
- Maryanto, N. R., & Siswanto, R. D. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Dan Gender. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i1.6171>
- Nadhiroh, S. U., Kristanti, F., & Suprapti, E. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Matematika berdasarkan Aspek Munandar. *JET:Journal of Education and Teaching*, 4(1), 98–109. <https://doi.org/10.51454/jet.v4i1.135>
- Nurmawarni, S. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual dalam Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. *ScienceEdu*, 2013, 44. <https://doi.org/10.19184/se.v1i1.9492>
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116–1126. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.599>
- Rafi, I., Nurjannah, F. F., Fabella, I. R., & Andayani, S. (2020). Peluang dan Tantangan Pengintegrasian Learning Management System (LMS) dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 229–248. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.229-248>
- Siswanto Rizki, R. R. (2020). Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Pemecahan Masalah Pda Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 96–103. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Syafirah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Pada Materi Zat Aditif Dan Zat Adiktif Untuk Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 9 Jember. *Skripsi*. http://digilib.uinkhas.ac.id/24451/1/AZZA MYLAH ULA SYAFIRAH_T201810067.pdf
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata

Vol. 3 No. 1 Januari 2025, hlm. 60 – 69

Available online www.jurnal.una.ac.id/index.php/diskrit/index

- Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Umar, W., & Abdullah, S. (2020). Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Disertai Penerapannya. *Konferensi Nasional Matematika XV*, 7(2), 39–48. ejournal.unkhair.ac.id/index.php/pedagigk/article/view/2689
- Wardana, A., & Nurfuadi, N. (2023). Pembentukan Kreativitas Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Peran di SD Alam Perwira Purbalingga. *Journal on Education*, 6(1), 1614–1627.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3122>
- Witjaksono, S. T. (2020). Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas III SDN Setia Asih 06 Bekasi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1–20.