



Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran

Oktavia Arliana Dewi¹, Laila Hayati², Nurul Hikmah¹, Ketut Sarjana¹

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Pendidikan MIPA, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>

Received: 10 Juni 2023

Revised: 13 Agustus 2023

Accepted: 15 Agustus 2023

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 13 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva dilakukan dengan prosedur penelitian pengembangan Sugiyono dengan 7 langkah yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan yang terakhir revisi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket validasi dan angket kepraktisan. Teknik analisis data kevalidan bahan ajar interaktif dilakukan dengan menggunakan rumus V aiken sedangkan kepraktisan menggunakan rumus persentase. Bahan ajar interaktif berbasis canva telah diujicoba siswa kelas VIII-G SMPN 13 Mataram. Hasil analisis bahan ajar interaktif berbasis canva dinyatakan valid dan praktis. Kevalidan bahan ajar diperoleh pada tahap validasi desain melalui analisis hasil angket validasi dengan skor 0,84 dan kategori sangat valid. Kepraktisan bahan ajar diperoleh pada tahap uji coba melalui analisis angket kepraktisan dengan skor 84% dan kategori sangat praktis.

Kata Kunci: Bahan ajar interaktif, Canva, Lingkaran.

Abstract: This study aims to determine the validity and practicality of Canva-based interactive teaching materials on the topic of circles in 8th grade students at SMPN 13 Mataram in the academic year 2022/2023. The development of canva-based interactive teaching materials follows Sugiyono's research and development procedure consisting of 7 steps: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and final product revision. Data collection techniques included interview, validation questionnaires and practicality questionnaires. The validity analysis of the interactive teaching materials was carried out using the V Aiken formula, while practicality was assessed using percentage formula. The Canva-based interactive teaching materials were tested on 8th grade students from class VIII-G at SMPN 13 Mataram. The analysis of the Canva-based interactive teaching materials indicates that they are valid and practical. The validity of the teaching materials was obtained during the design validation stage through an analysis of the validation questionnaire results with a score of 0,84 indicating a highly valid category. The practicality of the teaching materials was obtained during the testing phase through the analysis of practicality questionnaires with a score 84% indicating a highly practical category.

Keywords: Interactive teaching materials, Canva, Circle

Pendahuluan

Abad 21 mengharapkan guru mampu menggunakan informasi dan teknologi untuk mengembangkan potensi siswa agar dapat mewujudkan bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing di kancah Internasional (Hasibuan & Prastowo, 2019). Pendidikan abad 21 memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Yustiqvar, dkk., 2019). Salah satu komponen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP harus memuat 13 komponen yang dimana salah satunya ialah sumber belajar yang dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lainnya. Permendikbud Nomor 7 Tahun 2020 menyatakan sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi yang dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Adanya bahan ajar dalam berbagai jenis bentuknya, membuat guru dapat menghemat waktu dalam mengajar dan dapat mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator serta dapat meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif (Nana, 2019). Salah satu bahan ajar yang dapat melibatkan siswa secara aktif ialah bahan ajar interaktif. Badri, Nindiasari dan Fatah (2019) mengatakan bahan ajar interaktif diartikan sebagai bahan ajar yang menggunakan teknologi sehingga pengguna bisa melakukan interaksi atau sebuah aktivitas.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan bahan ajar interaktif untuk melibatkan siswa secara aktif ialah matematika. Salah satu materi pada mata pelajaran matematika ialah lingkaran. Sari dan Siswono (2020) mengatakan materi lingkaran ialah salah satu objek kajian geometri yang bersifat abstrak. Karena sifatnya yang abstrak masih banyak siswa yang mengalami kesulitan saat belajar materi lingkaran. Hal tersebut sejalan dengan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika di SMPN 13 Mataram. Guru SMPN 13 Mataram mengatakan kesulitannya dimulai ketika mendalami materi lingkaran seperti pada bagian sudut pusat, busur dan juring.

Selain itu, guru matematika SMPN 13 Mataram juga mengatakan sekolah masih menggunakan bahan ajar berupa buku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kurikulum 2013 terbitan tahun 2014. Sarana dan prasarana di Sekolah terbilang memadai untuk menggunakan

bahan ajar atau media pembelajaran yang interaktif, terdapat LCD dan juga sebagian besar siswa memiliki *smartphone* yang dapat dibawa dan digunakan saat dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru masih merasa sulit untuk menggunakan *smartphone* saat pelajaran dikarenakan siswa yang masih sering memilih membuka hal lain daripada pelajarannya. Hal tersebut membuat guru mata pelajaran matematika SMPN 13 Mataram sangat setuju jika bahan ajar sebelumnya dikembangkan menjadi bahan ajar interaktif pada materi lingkaran, karena diharapkan dengan menggunakan bahan ajar interaktif bisa memudahkan proses kegiatan belajar mengajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi lingkaran. Menurut Gunawan, dkk (2021) pembelajaran di sekolah masih jarang memanfaatkan media pembelajaran.

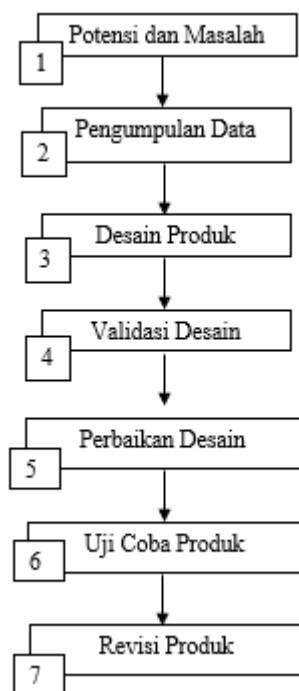
Banyak sekali cara untuk mengembangkan bahan ajar menjadi bahan ajar interaktif, salah satunya dengan menggunakan aplikasi canva. Canva adalah sebuah website dan aplikasi di bidang desain grafis dan *brand building* (Enterprise, 2021). Canva bisa diakses secara online serta dapat diakses dari *desktop* atau perangkat seluler sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva tentu dapat mempermudah penggunaan dan aksesibilitas bahan ajar tersebut.

Metode penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran kelas VIII. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian pengembangan (*Research and development*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMPN 13 Mataram.

Prosedur penelitian yang digunakan sesuai dengan rancangan penelitian dan pengembangan Sugiyono (2013) yang terdiri dari 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk dan (10) produksi masal. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya dilakukan langkah (1) sampai (7) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Alur penelitian dan pengembangan dalam memudahkan proses penelitian dengan

memuat tahapan untuk melakukan penelitian pengembangan seperti pada Gambar 1:



Gambar 1. Prosedur penelitian

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket validasi dan angket kepraktisan. Teknik analisis data dilakukan guna memperoleh media yang memadai serta memiliki kualitas dan mencapai kriteria valid dan praktis menurut data yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan yaitu bersifat kuantitatif dengan rincian sebagai berikut:

A. Analisis Validitas Bahan Ajar

Validitas bahan ajar didapatkan dengan menggunakan rumus koefisien V Aiken. Bahan ajar interaktif berbasis canva akan terus dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator. Bahan ajar interaktif dikatakan valid jika skor kevalidan adalah $\geq 0,61$ dengan kriteria valid dan sangat valid. Jika skor kevalidan $< 0,61$ maka bahan ajar interaktif akan direvisi dan dilakukan uji validitas ulang sampai bisa dikatakan valid.

B. Analisis Kepraktisan Bahan Ajar

Data kepraktisan bahan ajar interaktif yang diperoleh dari hasil angket kepraktisan oleh guru dan siswa akan dianalisis menggunakan rumus persentase. Bahan ajar interaktif berbasis canva dikatakan praktis jika angket kepraktisan berada pada persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria praktis dan sangat praktis. Jika persentasenya $< 61\%$ maka

bahan ajar interaktif akan direvisi dan dilakukan uji kepraktisan ulang sampai bisa dikatakan praktis.

Hasil dan Pembahasan

Hasil akhir yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah bahan ajar interaktif berbasis canva materi lingkaran kelas VIII yang dapat diakses melalui *website*. Bahan ajar interaktif digunakan untuk membantu siswa kelas VIII dalam mempelajari materi lingkaran. Tahapan dalam pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan langkah-langkah penelitian Sugiyono (2013) dijelaskan sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan. terdapat kesulitan yang dialami guru saat memberikan pengajaran materi lingkaran karena rendahnya minat membaca siswa khususnya dalam pelajaran matematika. Selain itu kesulitan juga dirasa pada saat mendalami materi lingkaran seperti sudut pusat, panjang busur dan luas juring. Pembelajaran di sekolah masih menggunakan bahan ajar yang belum interaktif seperti buku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sesekali guru menggunakan media seperti PPT dan pernah menggunakan *smartphone* dalam pembelajaran. Akan tetapi siswa sering kali membuka aplikasi lain dan tidak memperhatikan pelajaran. Hal ini bisa diatasi dengan penggunaan bahan ajar yang interaktif serta terdapat berbagai fitur didalamnya yang membuat siswa tertarik dan merasa belajar sambil bermain. Di SMPN 13 Mataram sudah tersedia prasarana yang mendukung untuk melakukan pembelajaran yang interaktif dan inovatif seperti LCD dan proyektor serta siswa diperbolehkan membawa *smartphone* saat dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data atau informasi sesuai kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva yang dilakukan dengan komunikasi bersama guru matematika SMPN 13 Mataram. Adapun beberapa informasi yang didapatkan dalam tahap ini ialah: a) Pembelajaran membutuhkan sesuatu yang bisa menarik perhatian siswa seperti gambar, audio atau video yang menarik dan mudah dipahami, b) Kurikulum yang digunakan untuk siswa kelas VIII saat ini ialah kurikulum 2013, c) Materi lingkaran yang diajarkan bersumber dari buku kementerian pendidikan dan kebudayaan terbitan tahun 2014, d) Kompetensi dasar yang digunakan KD 3.7:

menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring lingkaran serta hubungannya dan KD 4.7: menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring lingkaran serta hubungannya.

3. Desain Produk

Tahap desain dimulai dengan menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan digunakan dalam bahan ajar interaktif. Kompetensi inti yang digunakan dalam bahan ajar yang akan dikembangkan sama dengan kompetensi inti yang digunakan di SMPN 13 Mataram, sedangkan kompetensi dasar yang digunakan dalam bahan ajar yang dikembangkan ialah KD 3.7 yakni menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur dan luas juring lingkaran serta hubungannya. Dikarenakan siswa mulai mengalami kesulitan saat sudah mendalami materi lingkaran seperti sudut pusat, panjang busur dan luas juring maka perlu pengembangan untuk membuat materi tersebut menjadi lebih menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

4. Validasi Desain

Bahan ajar interaktif yang telah selesai dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah rancangan pengembangan produk sudah cukup valid untuk diuji cobakan. Bahan ajar interaktif berbasis canva dinilai oleh 4 orang ahli yang diantaranya 2 validator media dan 2 validator materi. Hasil akhir validasi dapat dilihat pada tabel 3 yang menyatakan rata-rata skor yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi.

Tabel 3 Hasil Rata-rata Validasi

No.	Penilaian	Skor Validitas	Kriteria
1.	Hasil validasi oleh ahli media	0,84	Sangat valid
2.	Hasil validasi oleh ahli materi	0,83	Sangat Valid
Skor rata-rata validasi		0,84	Sangat Valid

Dari tabel 4.3 dapat dilihat skor rata-rata validasi bahan ajar interaktif berbasis canva adalah 0.84 dengan kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran kelas VIII sangat valid untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

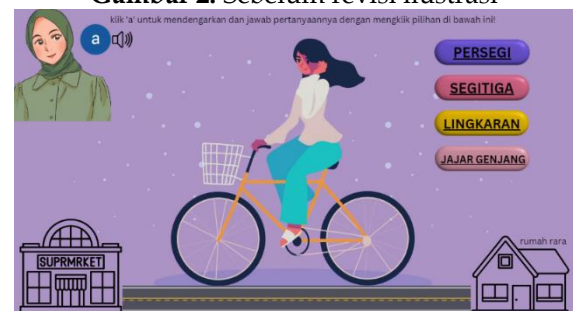
5. Perbaikan Desain

Setelah dilakukan validasi oleh beberapa validator maka akan dilakukan perbaikan sesuai

dengan masukan dan saran yang diberikan validator pada saat penilaian. Adapun beberapa perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media diantaranya adalah perbaikan pada bagian ilustrasi dan equation yang kurang jelas seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. Sebelum revisi ilustrasi



Gambar 3. Sesudah revisi ilustrasi



Gambar 4. Sebelum revisi equation



Gambar 5. Sesudah revisi equation

Selain perbaikan dari segi media, dilakukan pula perbaikan dari segi materi diantaranya penambahan latihan soal, menyesuaikan dengan istilah

matematika seperti ruas garis AB sama dengan \widehat{AB} dan menambahkan interaktif pada bagian video sebagai berikut:



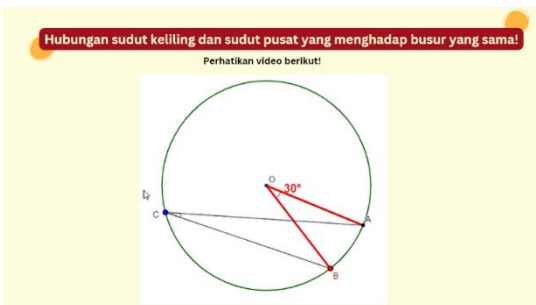
Gambar 6. Sesudah ditambahkan latihan soal



Gambar 7. Sebelum revisi simbol matematika



Gambar 8. Setelah revisi simbol matematika



Gambar 9. Sebelum revisi interaktif



Gambar 10. Sesudah revisi interaktif

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dan divalidasi dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Dilakukan uji coba kepada siswa kelas VIII-G di SMPN 13 Mataram sebanyak 23 orang siswa. Kepraktisan bahan ajar pada penelitian ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa sebagai pengguna. Berdasarkan perhitungan analisis data yang dilakukan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran ini mendapatkan skor kepraktisan 84% dengan kriteria sangat praktis.

Setelah diberikan angket kepraktisan, siswa juga diminta untuk menjawab latihan soal. Siswa mengerjakan soal secara individu dan dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis canva sebagai acuan dalam mengerjakan. Setelah dilakukan penilaian terkait pemecahan masalah siswa melalui latihan soal. Bahan ajar interaktif berbasis canva dinilai mampu membuat siswa menyelesaikan permasalahan matematis melalui latihan soal dengan rata-rata nilai adalah 86,61. Hal ini merupakan sesuatu yang baik dikarenakan rata-rata nilai siswa melebihi KKM yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75.

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba produk dan melihat respon guru maupun siswa terhadap bahan ajar interaktif berbasis canva berdasarkan penilaian dari angket kepraktisan didapatkan skor dengan kriteria sangat praktis. Hal ini membuat bahan ajar interaktif berbasis canva dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa melalui revisi.

Pendidikan abad 21 memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Salsabila dan Setyaningrum (2019) meningkatkan kualitas pembelajaran dengan

mengintegrasikan teknologi merupakan hal yang penting untuk dilakukan.

Salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Seperti yang dikatakan Hariyanti, Arjudin dan Baidowi (2021) penggunaan media dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan membantu siswa menyerap pelajaran lebih cepat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar ialah bahan ajar. Adapun empat jenis bahan ajar menurut Nur dan Masita (2022) salah satunya ialah bahan ajar interaktif seperti multimedia pembelajaran interaktif.

Warkintin dan Mulyadi (2019) berpendapat bahan ajar interaktif ialah bahan ajar yang bersifat aktif dengan desain yang dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan kata lain, bahan ajar interaktif mampu membuat siswa untuk bersikap lebih aktif. Sebagaimana menurut Nurmina, Sridana dan Junaidi (2021) guru dituntut dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa secara aktif dalam berpikir. Oleh karena itu telah dilakukan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva.

Aplikasi canva sangat tepat jika digunakan dalam mendesain media pembelajaran (Pramuditya, Nopriana & Yolanda, 2022). Hal itu dikarenakan dalam aplikasi canva terdapat template yang menarik, sajian bentuk, gambar dan warna yang lebih bervariasi sehingga bisa menunjang media pembelajaran matematika yang menarik pula. Hal ini tentu dapat membuat siswa semakin tertarik untuk belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Bahan ajar interaktif berbasis canva untuk materi lingkaran pada kelas VIII di SMPN 13 Mataram ini merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk *website*. Selain itu, bisa dioperasikan melalui desktop atau *smartphone*. Penyajian bahan ajar interaktif berbasis canva terdiri dari gabungan beberapa media seperti gambar, audio dan video. Sesuai dengan Putra (2022) yang mengatakan bahan ajar interaktif ialah kombinasi dari dua atau lebih media.

Bahan ajar interaktif berbasis canva dikembangkan menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2013). Tahap pertama yakni menemukan potensi dan masalah yang dilakukan dengan observasi dan wawancara. Didapatkan SMPN 13 Mataram membutuhkan media pembelajaran yang lebih

interaktif sehingga mampu membuat siswa tertarik dengan mata pelajaran matematika. Dilanjutkan dengan pengumpulan data untuk mendukung pembuatan bahan ajar interaktif. Setelah itu dilakukan desain produk bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi canva kemudian dilanjutkan dengan validasi desain.

Bahan ajar yang dikembangkan harus melalui proses validasi oleh ahli. Seperti yang dikatakan oleh Fahrurrozi dan Mohzana (2020) validasi bahan ajar merupakan upaya dalam menciptakan bahan ajar yang validitas tinggi dan layak untuk digunakan melalui uji coba validasi. Oleh karena itu, dilakukan validasi media dan materi yang dilakukan oleh 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh validator media, telah dihasilkan bahan ajar interaktif berbasis canva yang berkategori sangat valid dengan skor validitas 0,84. Adapun rincian aspek-aspek dalam validasi media bahan ajar interaktif berbasis canva ialah sesuai dengan Kurnia (2020) yakni aspek kegrafikan dan aspek penyajian. Aspek kegrafikan terdiri dari 7 poin dan aspek penyajian terdiri dari 5 poin. Rincian per aspek yang diberikan oleh ahli media sebagai berikut. (1) Aspek kegrafikan memiliki skor validitas 0,84 dengan kategori sangat valid, (2) Aspek penyajian memiliki skor validitas 0,83 dengan kategori sangat valid.

Materi pada bahan ajar interaktif berbasis canva mendapatkan skor validitas 0,83 dengan kategori sangat valid yang dinilai oleh validator ahli materi. Sesuai dengan Kurnia (2020) aspek-aspek dalam validitas materi mencakup aspek isi dan aspek kelayakan isi dan kebahasaan. Aspek kelayakan isi terdiri dari 6 poin dan aspek kebahasaan terdiri dari 5 poin. Rincian per aspek yang diberikan oleh validator materi ialah sebagai berikut. (1) Aspek kelayakan isi memiliki skor 0,77 dengan kategori valid, (2) Aspek kebahasaan memiliki skor 0,90 dengan kategori sangat valid.

Hasil penilaian validasi media dan materi mengindikasikan bahwa bahan ajar interaktif berbasis canva yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Pemimaizita (2022) dihasilkan e-modul berbasis canva untuk materi barisan layak digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. E-modul berbasis canva yang dikembangkan berdasarkan validasi oleh validator dinyatakan valid.

Setelah menilai kevalidan bahan ajar interaktif berbasis canva dilakukan ujicoba kepada

siswa kelas VIII G SMPN 13 Mataram untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Jiwa (2022) berpendapat terdapat dua hal yang ditinjau dalam mengetahui kepraktisan bahan ajar, yaitu keterlaksanaan bahan ajar dan respon siswa terhadap bahan ajar. Selanjutnya Nur dan Masita (2022) dalam bukunya menyatakan langkah-langkah yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar salah satunya ialah berdasarkan respon pendidik melalui angket kepraktisan. Oleh karena itu, uji kepraktisan bahan ajar interaktif berbasis canva pada penelitian ini dilakukan dengan melihat respon siswa serta guru sebagai pengguna. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pemimaizita (2020) dan Ceria, Afgani dan Paradesa (2022) dihasilkan e-modul serta bahan ajar elektronik berbasis canva berkategori praktis dengan hanya melihat respon siswa.

Saat ujicoba diberikan angket kepraktisan untuk melihat respon pengguna terhadap bahan ajar interaktif berbasis canva yang berisi beberapa komponen sesuai dengan komponen dalam angket kepraktisan menurut Annisa dkk. (2020). Angket diberikan kepada 23 siswa dan 1 orang guru sebagai pengguna. Setelah dilakukan analisis hasil respon siswa dan guru terhadap bahan ajar interaktif berbasis canva didapatkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahan ajar interaktif berbasis canva yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar interaktif berbasis canva mampu membuat siswa menyelesaikan permasalahan matematis melalui latihan soal dengan rata-rata nilai adalah 86,61. Hal ini merupakan sesuatu yang baik dikarenakan rata-rata nilai siswa melebihi KKM yang ditetapkan oleh sekolah yakni 75. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ceria, Afgani dan Paradesa (2022) dihasilkan bahan ajar elektronik berbasis canva yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan matematis melalui pemecahan masalah.

Penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva yang dilakukan pada materi lingkaran membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan juga tertarik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, siswa juga dirasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Dinnisa dan Sulistyowati (2023) menghasilkan e-modul interaktif berbasis canva pada materi kekongruenan dan kesebangunan membuat siswa menjadi lebih

bersemangat dan lebih tertarik dalam mengerjakan soal, lebih menguasai materi kesebangunan serta merasa percaya diri ketika mengerjakan soal.

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran kelas VIII sangat tepat untuk dilakukan. Sebagaimana yang dikatakan Sarjana dkk. (2020) pembelajaran Geometri memaksakan harus menggunakan media dikarenakan seperti yang dikatakan Hudoyo matematika tidak sekedar menyodorkan yang terkesan pasif dan statis, namun belajar itu harus aktif dan dinamis

Sripatmi dkk. (2023) mengatakan media pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting untuk membantu beberapa anak yang mengalami kendala dalam mempelajari materinya. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif berbasis canva dibuat dengan menyajikan gambar dan animasi yang konkrit dan dapat menarik perhatian sehingga memotivasi siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan. Selain itu, bahan ajar ini memiliki keunggulan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja serta dilengkapi dengan contoh soal dan latihan soal. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif berbasis canva dapat menjadi acuan dalam pembelajaran dan dapat digunakan untuk belajar secara mandiri.

Kesimpulan

Bahan ajar interaktif berbasis canva dapat diakses melalui link bit.ly/LingkaranInteraktif dan dapat disimpulkan sebagai bahan ajar yang layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran pada materi lingkaran kelas VIII SMPN 13 Mataram karena telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

Daftar Pustaka

- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *QUANTUM: Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Badri, Y., Nindiasari, H., & Fatah, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Dengan Scaffolding Metakognitif Untuk Kemampuan Dan Disposisi Berpikir Reflektif Matematis

- Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1). 156-172.
- Ceria, R. E., Afgani, M. W., & Paradesa, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Canva pada Materi Kubus dan Balok dengan Pendekatan PMRI Berorientasi Konteks Islam Melayu. *Jurnal of Education Matemtics*, 5(2), 82-94
- Enterprise, J. (2021). *Desain Grafis dengan Canva*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Selong: Universitas Hamzanwadi Press.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hariyanti, S., Arjudin., & Baidowi. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Mataram. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 3(1), 19-29.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26-50.
- Jiwa, I. N. (2022). *Cara Sukses Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Proses Sains*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Kurnia, Y. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Comic Book Ipa Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Kelas V Sdn 1 Todanan Kabupaten Blora*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Lakeisha.
- Nur, F., & Masita. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Matematika*. Makasar: PT. Nas Media Indonesia.
- Nurmina, S., Sridana, N., & Junaidi. (2021). Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Keterampilan Abad 21 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Muallimat NW Pancor. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 3(1), 1-8.
- Pemimaizita. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Canva Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi Man 1 Bungo. *Jurnal Pendidikan Matematika Mat-Edukasia*, 7(1), 15-21.
- Permendikbud. (2020). Permendikbud nomor 7 Tahun 2020. In *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2020*.
- Pramuditya, S. A., Nopriana, T., & Yolanda, O. M. (2022). *Mudah Membuat Bahan Ajar Matematika menggunakan Canva*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Putra, P. H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Kearifan Lokal*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Rahmat, & Irfan, D. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar di SMK. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(4), 30.
- Salsabila, N., H. & Setyaningrum, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game:Statistic in artic. *Mandalika Mathematics and educations journal*, 1(1)
- Sari, R. N., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran Di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 120-127.
- Sarjana, K., Baidowi, Arjudin & Hapipi. (2020). Perancangan Media Peraga dan Pedoman Operasionalnya Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(3), 229-233.
- Sripatmi, Junaidi, Wulandari, N., P., & Kurniawan, E. (2023). Efektifitas Buku Referensi Media Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 5(1), 79-87.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tampubolon, R., & Manurung, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Inspiratif*, 8(2), 67-85.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.