

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “DEFRACTION” BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA MAGIC AI UNTUK MATERI PECAHAN SMP

Dea Oktazisa Risky¹, Soraya Djamilah², Ahmad Lazwardi^{3*}

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Banjarmasin, Indonesia

riskyoktazisadea@gmail.com¹

soraya29.sd@gmail.com²

lazwardiahmad@gmail.com^{3*}

| | | |
|-------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| Submitted: 23 Juli 2024 | Accepted: 15 November 2024 | Published: 13 Desember 2024 |
|-------------------------|----------------------------|-----------------------------|

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan bagaimana proses pengembangan, uji kevalidan, dan kepraktisan dari media pembelajaran interaktif “Defraction” berbasis *website* menggunakan aplikasi *Canva Magic AI* untuk materi pecahan SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan teknik pengumpulan data dilakukan melalui uji validitas dan uji kepraktisan. Data hasil penelitian diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan uji validitas dan uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persentase validitas pengembangan media sebesar 95% dari ahli media 1, 90% dari ahli media 2, dan 85% dari ahli materi yang berada pada kriteria sangat valid. Kepraktisan media telah memenuhi kriteria sangat praktis, berdasarkan respon guru diperoleh 96% dan respon siswa diperoleh persentase 93,6% pada uji kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa kelas VIII A dan 86,33% pada uji kelompok besar sebanyak 24 orang siswa kelas VII E.

Kata kunci : Defraction, website, canva magic AI

Abstract

This research explains the development process, validity and practicality of the website-based interactive learning media "Defraction" using the Canva Magic AI application for junior high school fraction material. This research is development research with a research model using ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation), and data collection techniques are carried out through validation sheets and practicality sheets. The research data obtained was then processed using validity tests and practicality tests. The research results showed that the percentage of media development validity was 95% from media expert 1, 90% from media expert 2, and 85% from material experts, which were very valid criteria. The practicality of the media has met the very practical criteria, based on teacher responses obtained at 96% and student responses received at a percentage of 93.6% in the small group test of 5 students in class VIII A and 86.33% in the large group test of 24 students in class VII E.

Keywords : Defraction, website, canva magic AI application

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi dan kepribadian siswa, khususnya mengenai generasi penerus bangsa, sebagaimana tertuang dalam UU No. 2 Tahun 1989, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang akan berperan di masa depan. Matematika merupakan ilmu yang menjadi landasan berbagai bidang ilmu pengetahuan dan sangat menarik dalam dinamika perkembangan saat ini, khususnya di era globalisasi yang memberdayakan seluruh lapisan masyarakat agar terus dapat menyesuaikan diri dengan perubahan mekanis yang semakin cepat (Hamidah & Susilawati, 2023). Mengingat pentingnya matematika, harus dipahami dan didominasi oleh seluruh lapisan masyarakat, khususnya di sekolah (Dila & Zanthly, 2020).

Salah satu materi matematika yaitu materi operasi hitung pecahan. Jika dibandingkan dengan bilangan bulat, operasi penghitungan pecahan lebih sulit (Fendrik & Putra, 2016). Hasil penelitian dari Nasiruudin & Hayati (2019) mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menghitung perkalian, pengurangan, penambahan, dan pembagian pecahan. Mereka juga mengalami kesulitan dalam mengumpulkan gagasan dan memahami pembilang dan penyebut. Namun, penguasaan operasi penghitungan pecahan sangat penting untuk mempelajari matematika dan bidang lain secara keseluruhan. Selain itu, kecermatan, ketepatan, ketelitian, kemampuan memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir logis adalah semua aspek yang dipengaruhi oleh pecahan, kemampuan berpikir analitis dan disiplin. Artinya, jika siswa tidak memahami konsep bilangan dengan baik, mereka akan gagal memahami berbagai konsep dasar matematika. Karena pembelajaran matematika didominasi dengan metode formal, pemahaman siswa tentang konsep pecahan akan menjadi buruk (Zabeta dkk., 2015).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Juniarti dkk (2022), salah satu jenis kesulitan yang dihadapi siswa saat menyelesaikan soal materi operasi bilangan pecahan kelas VII SMP yaitu kesulitan konsep, hal ini sejalan dengan temuan pengamatan yang didapatkan bahwa siswa tidak memahami konsep pecahan, peristiwa ini didukung dengan hasil wawancara dengan guru matematika di kelas VII di SMP Negeri 2 Alalak yang menyatakan kurangnya pelibatan media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah khususnya yang menggunakan teknologi, kebanyakan guru menggunakan metode ceramah saja ketika mengajar, sekolah belum mempunyai fasilitas yang memadai, subjek yang mempunyai kendala adalah kelas VII, materi yang memiliki nilai rata-rata 49,74 adalah pecahan dimana nilai ini tergolong rendah, hal ini menunjukkan siswa-siswi masih kesulitan dalam memahami konsep pecahan.

Dari paparan di atas diketahui bahwa perlu adanya tindakan atau solusi untuk pembelajaran materi pecahan di SMP. Perubahan dalam pola pembelajaran sangat dibutuhkan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Miarso menyatakan bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan informasi dan mampu memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dianggap sebagai media pembelajaran (Fikri dkk., 2018). Siswa lebih tertarik dan timbul motivasi belajarnya berkat adanya media. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai sangat berdampak pada hasil pembelajaran. Cara ini sering kali dijadikan salah satu alternatif untuk mengatasi kebosanan belajar siswa, pemanfaatan media secara efektif dapat menjamin siswa memahami apa yang diajarkan oleh guru (Tamaela dkk., 2021).

Zaman sekarang media pembelajaran tidak hanya berupa alat peraga tetapi salah satunya ada juga yang berbentuk *website*. Pada penelitian ini produk atau media yang akan dikembangkan berbentuk *link website* yang mana hemat ruang karena tidak perlu mengunduh aplikasi serta dapat diakses dimana saja menggunakan *handphone*, laptop, tablet, komputer, dan sebagainya. Media pembelajaran interaktif berbasis *website* bisa digunakan selama ada kuota dan jaringan internet. Perangkat pembelajaran *website* berguna bagi siswa dan guru diantaranya: (1) mampu menolong siswa mendalami pembelajaran; (2) siswa tidak bergantung pada orang lain; (3) mendukung guru dalam proses pembelajaran interaktif; (4) membantu memajukan kualitas pengajaran di sekolah. Berdasarkan penelitian Hafizah & Samosir (2023) media pembelajaran interaktif berbasis *Canva (website)* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dengan validitas ahli media sebesar 94,17% dan ahli materi 92,36%. Namun dalam penelitian ini tidak melibatkan guru sebagai validator ahli media. Adapun kebaruan dari penelitian ini yaitu jenjang yang dipilih, materi kurikulum merdeka, dan keterlibatan fitur *AI Canva*.

Latar belakang yang sudah dipaparkan di atas memberikan gambaran bahwa perlu dilakukan pembuatan *website* untuk membantu siswa dalam belajar materi pecahan. *Website* ini nantinya diharapkan dapat membantu siswa agar lebih mudah dan nyaman dalam belajar. Sehingga perlu dibuat media pembelajaran interaktif "*Defraction*" berbasis *website* menggunakan aplikasi *Canva Magic AI* untuk belajar materi pecahan SMP.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, yang merupakan jenis penelitian yang menghasilkan produk. Penelitian ini membuat media pembelajaran interaktif berbasis *website* bernama "*Defraction*" dengan menggunakan aplikasi *Canva Magic AI* untuk materi pecahan bagi siswa SMP. Penelitian dilakukan pada Januari 2023 sampai Mei 2023. Subjek penelitian yaitu siswa SMP Negeri 2 Alalak.

Tahapan model pengembangan ini sesuai dengan produk yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *web*. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) digunakan dalam penelitian ini. Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan, karena banyak peneliti merasa cocok menggunakannya dalam penelitian mereka. Berikut rangkaian tahapan pada model ADDIE:

Tahap Analisis (*Analyze*)

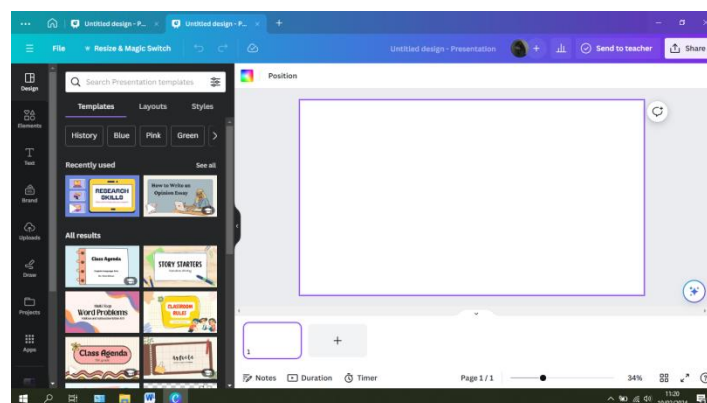
Tahap analisis dilakukan penentuan derajat legitimasi dan pengaturan yang diharapkan untuk perbaikan media, materi dan kurikulum yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Proses analisis yang dilakukan adalah menganalisis apa yang terjadi dan keadaan sekolah, media pembelajaran yang digunakan, kurikulum dan materi.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan pergerakan dalam proses perencanaan media pembelajaran interaktif. *Storyboard* yang dibuat mencakup materi yang akan diperkenalkan, format *slide*, dan beberapa contoh pertanyaan dan jawaban. Berikut ini

adalah proses pembuatan media menggunakan *Canva* (Pelangi, 2020):

- 1) Kunjungi situs web <https://www.canva.com> untuk mendapatkan aplikasi *Canva* versi desktop.
- 2) Buat akun *Canva*. Pilihan untuk mendaftar akun melalui *Facebook*, *Google*, atau *Email* akan muncul jika aplikasi sudah terinstal. Langkah selanjutnya adalah memilih salah satu opsi dan ikuti instruksinya.
- 3) Buatlah rencana melalui *Canva*. Rancangan dan tata letak yang diperkenalkan bervariasi dan menarik, siswa dan guru dapat memilih sesuai kebutuhan mereka dengan menggunakan format dan mengubah komposisi atau gambar. Berikut beberapa contoh yang dapat digunakan:
 - Untuk mulai mengedit desain baru, klik tombol ungu "*Create a design*" di pojok kanan atas. Kemudian dipilih desain yang sesuai keinginan seperti dokumen, presentasi, video, *website*, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Membuat desain *Canva*

- Pelajari cara menggunakan elemen-elemen yang ada di *Canva*, khususnya fitur *magic studio AI*, agar lebih mahir dalam mengaplikasikannya.
 - Jika ingin memakai *template* yang tersedia, klik desainnya, maka akan muncul tulisan "*Customize this template*". Studio pengeditan *Canva* kemudian akan membawa pengguna ke sana.
- 4) Jika ingin menyimpan desain di perangkat, klik *Share* dan pilih jenis desain yang ingin disimpan. Desain kemudian akan diunduh dan dikonversi ke perangkat. Namun menyimpan desain biasanya akan otomatis tersimpan di *website*.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Canva Magic AI akan digunakan untuk mengembangkan dan menghidupkan *storyboard* dan desain sebelumnya, lalu media akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Temuan penelitian berdasarkan para ahli ini akan dimasukkan ke dalam upaya peningkatan media. Uji validitas media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan skala *likert*. Media akan diperbaiki dengan bantuan temuan penilaian ahli sehingga layak untuk diujicoba pada subjek penelitian. Instrumen berupa lembar validasi dan lembar praktikalitas media pembelajaran digunakan dalam penilaian. Informasi yang diperoleh dari hasil lembar validasi dan kepraktisan dihitung nilai rata-ratanya dan diubah menjadi kriteria kevalidan dan kepraktisan.

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

(Chandra dkk., 2023)

Keterangan:

 P : Persentase kevalidan $\sum X$: Skor yang diperoleh N : Skor maksimal

Hasil perhitungan ini dikelompokkan sesuai dengan kriteria yang ada dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria uji validitas

| Kriteria | Kategori | Keterangan |
|------------------------|--------------|--------------------------|
| $75\% < P \leq 100\%$ | Sangat valid | Pengembangan dilanjutkan |
| $50\% < P \leq 75\%$ | Valid | Revisi skala kecil |
| $25\% < P \leq 50\%$ | Kurang valid | Perbaikan |
| $0\% \leq P \leq 25\%$ | Tidak valid | Perbaikan |

(Diadaptasi dari Nasution, 2020)

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan lalu diujicobakan kepada guru dan siswa. Instrumen yang digunakan berfungsi untuk mengamati respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran melalui lembar kepraktisan. Selain itu, dilakukan juga uji coba pada kelompok kecil untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat dibaca dengan jelas dan diakses di semua perangkat, sebelum akhirnya dilaksanakan uji coba pada kelompok besar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan dari awal tahap analisis sampai implementasi untuk melihat bagaimana validator, guru dan siswa menanggapi media pembelajaran yang digunakan. Setelah pengolahan data dari lembar kepraktisan guru dan siswa sebelumnya, hasil evaluasi ini akan dijadikan landasan untuk menunjang kualitas dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Kualitas media pembelajaran diukur dari kemudahan penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif “Defraction” berbasis *website* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva Magic AI* untuk materi pecahan siswa SMP. Media ini diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran yang dapat diakses melalui *handphone, laptop*, maupun komputer. Uji kevalidan media dilakukan pada saat proses pengembangan (*Development*), sedangkan uji kepraktisan dilakukan pada saat implementasi (*Implementation*).

Tahap Analisis (*Analyze*)

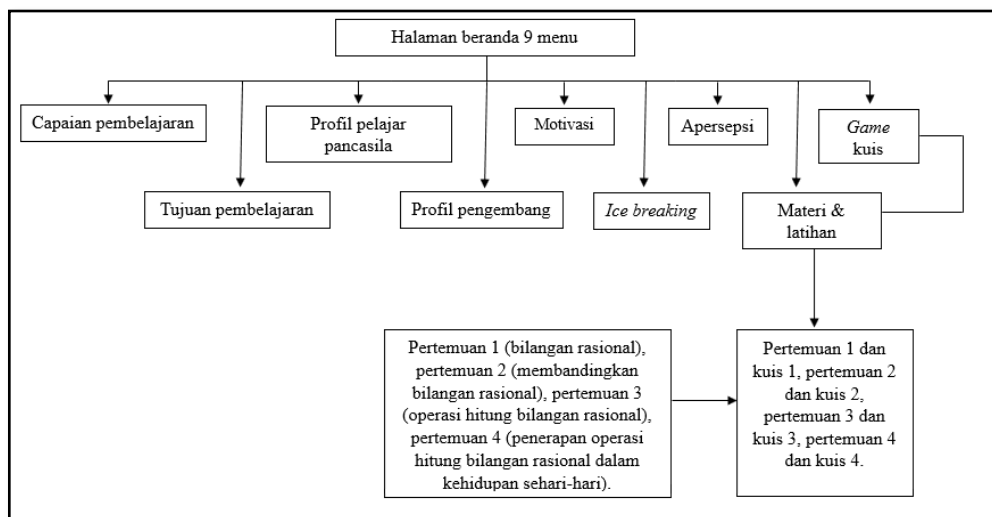
Tahap ini dimulai sejak penyusunan proposal penelitian sampai pada bulan Januari 2023. Pada tahap ini, sebelum menetapkan produk yang akan dibuat, ada beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis melalui wawancara dengan guru mengenai: situasi dan keadaan sekolah, media pembelajaran, kurikulum, dan materi.

Apa kendala yang dihadapi sekolah, Bagaimana keadaan dan situasi sekolah, Apa saja fasilitas sekolah yang digunakan untuk mengajar, Apakah ada keterlibatan media pembelajaran dalam proses mengajar, Siapa subjek yang mempunyai kendala dalam pembelajaran, materi apa yang sulit dipahami, kurikulum apa yang digunakan oleh sekolah, serta buku apa yang digunakan sekolah. Hasil dari analisis adalah kurangnya pelibatan media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah khususnya yang menggunakan teknologi, kebanyakan guru cenderung menggunakan metode ceramah, sekolah mempunyai fasilitas yang memadai, subjek yang mempunyai kendala adalah kelas VII, materi yang memiliki nilai rata-rata 49,74 adalah pecahan dimana nilai ini tergolong rendah, kurikulum yang digunakan oleh sekolah adalah kurikulum merdeka dan buku yang digunakan adalah buku Matematika kelas VII kurikulum merdeka karya Tezar Arnenda dan Putri Wahyu Wulandari. Berdasarkan hasil analisis kemudian dievaluasi maka perlu adanya pengembangan media yang melibatkan teknologi untuk membantu peserta didik khususnya kelas VII yang memuat visualisasi untuk memahami materi pecahan.

Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan perangkat dilakukan pada bulan Februari 2023. Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi produk secara jelas dan terperinci. Adapun spesifikasi produk yang ingin dibuat yakni berupa media pembelajaran interaktif berbasis *website* atau dalam bentuk *link* yang apabila diklik akan muncul media pembelajaran menyerupai aplikasi. Pada tampilan awal atau beranda, terdapat beberapa tombol serta menu utama. Beberapa tombol lain diantaranya tombol *start*, *home*, *next*, dan *back*. Menu utama terdapat 9 tombol diantaranya tombol capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar pancasila, profil pengembang, motivasi, *ice breaking*, apersepsi, materi & latihan, serta *game* kuis. Pada saat menekan tombol materi dan latihan akan keluar subbab yang sudah dikelompokkan per-pertemuan beserta kuisnya.

Pada tahapan ini dibuat *storyboard* yang bertujuan untuk memberikan gambaran rangkaian deskripsi atau alur pada setiap *scene* sehingga mudah untuk dimengerti oleh pengguna. Gambar 2 berikut ini merupakan *Storyboard* dari produk yang dikembangkan.



Gambar 2. *Storyboard* dari produk yang akan dibuat

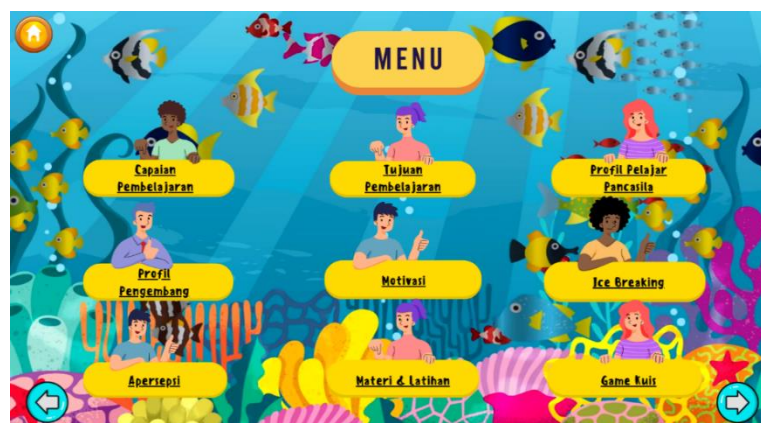
Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilaksanakan pada bulan Maret – April 2023. Tahap ketiga ini merupakan tahap pengembangan keseluruhan media pembelajaran. Bahan utama yang dibutuhkan adalah gambar, teks, dan audio (Baihaki dkk., 2022). Tahap ini diawali dengan pembuatan tampilan awal pada *scene 1* dengan memasukkan *background*, *backsound/music*, tombol *start* dan *D-ID AI presenters*. Selanjutnya pada *scene 2* memasukkan tombol *next*, *back*, *home*, dan menu yang kemudian tombol-tombol tersebut ditautkan menggunakan *hyperlink* untuk nantinya apabila diklik akan menuju ke *frame* atau halaman berikutnya yang telah ditentukan. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



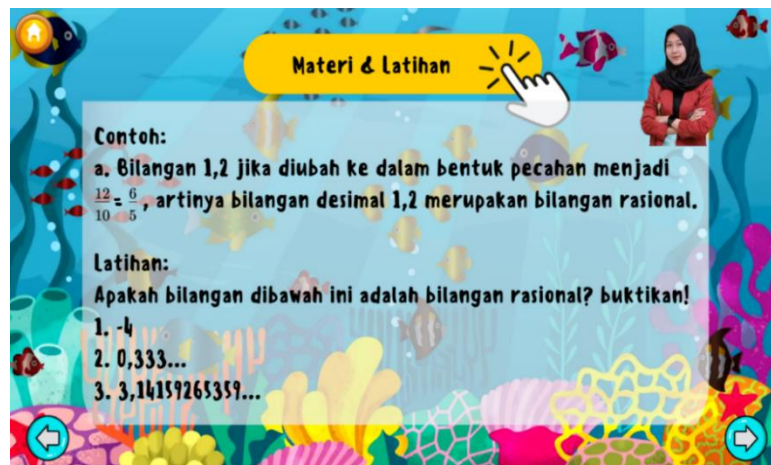
Gambar 3. Tampilan awal Defraction

Jika tombol *start* diklik maka akan masuk ke halaman menu yang mempunyai 9 tombol terdiri dari tombol capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pelajar pancasila, profil pengembang, motivasi, *ice breaking*, apersepsi, materi & latihan, dan *game kuis*. Tampilan halaman menu dapat dilihat pada gambar 4 berikut.



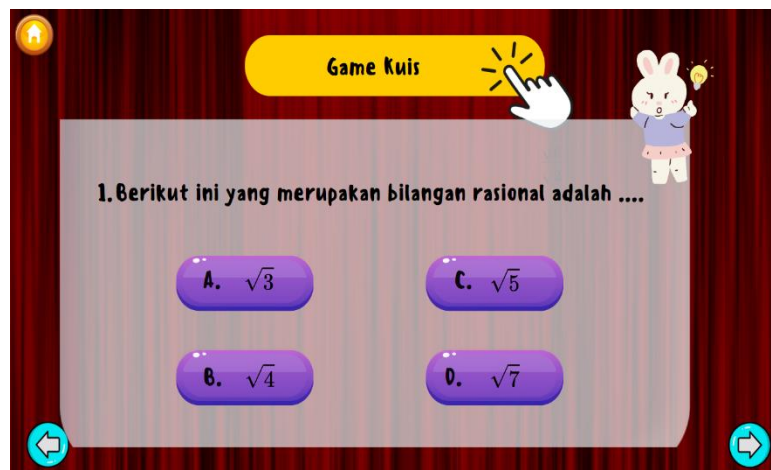
Gambar 4. Tampilan menu

Adapun tombol materi & latihan apabila diklik akan muncul materi pecahan yang terdiri dari 4 subbab yang sudah dikelompokkan menjadi 4 pertemuan beserta contoh soal dan pembahasan serta latihan soal. Tampilan tombol materi & latihan untuk contoh soal dan latihan bisa dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Tampilan contoh soal materi & latihan

Kemudian tampilan soal *game* kuis sesuai dengan pertemuan yang diklik. Adapun salah satu tampilan *game* kuis dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



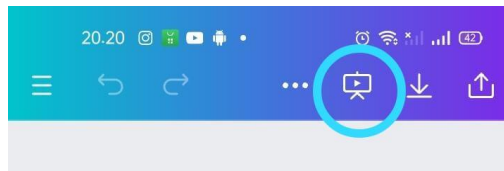
Gambar 6. Tampilan soal kuis Defraction

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan pada bulan Mei 2023. Uji coba kelompok besar dan kelompok kecil dilakukan pada tahap keempat. Salah satu tujuan dari tahapan ini adalah untuk menerapkan atau menguji media yang telah dibuat untuk guru dan siswa yang dibuat pada tahap pengembangan. Sebuah uji coba yang melibatkan lima siswa kelas VIII A dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *web* ini dapat dijalankan dengan baik pada berbagai perangkat dan untuk menghitung tingkat kepraktisannya, sedangkan uji coba kelompok besar dilaksanakan terhadap siswa satu kelas VII E berjumlah 24 orang dimana media diaplikasikan saat situasi pembelajaran dengan satu kali pertemuan untuk mengetahui tingkat kepraktisannya.

Adapun sasaran dari media pembelajaran ini adalah guru dan siswa-siswi kelas VII untuk materi pecahan pada kurikulum merdeka. Berikut cara mengakses media pembelajaran interaktif *Defraction*:

- a. Hidupkan jaringan internet menggunakan komputer, *laptop*, maupun *handphone* (data seluler/wifi)
- b. Buka *chrome* ketik <https://bit.ly/MediaDefraction> atau *scan QR Code* yang sudah disediakan
- c. Klik mode *presentation* di *handphone* dan *full screen* di pojok kanan bawah seperti gambar yang dilingkari di bawah ini pada komputer atau laptop untuk memainkan media



Gambar 7. Tampilan mode *presentation* Canva pada *handphone*



Gambar 8. Tampilan *full screen* pada komputer atau laptop

- d. Media pembelajaran sudah siap untuk dimainkan

Media juga tersedia dalam bentuk *E-book* jika dalam penerapannya terdapat kendala jaringan, *E-book* bisa diunggah pada *google drive* dengan mengetik link <https://bit.ly/EbookDefraction> pada *chrome* atau *scan QR Code* yang sudah tersedia.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap kelima yang dilakukan dari bulan Januari-Mei 2023. Hasil dari analisis melihat keadaan sekolah, pengembangan yang akan dilakukan ini akan berjalan dengan lancar karena fasilitas sekolah memenuhi walaupun guru masih mengajar dengan metode ceramah. Kemudian pada saat perancangan dibuat *design* semenarik mungkin, mencocokkan kombinasi warna dan kesesuaian *font*. Pada saat pengembangan mencari *background* yang sesuai juga berbeda antara materi dan kuis, kemudahan pengoperasian pada tombol yang dibuat, peletakan *AI Presenters* pada materi, serta beberapa animasi yang membantu pemahaman siswa. Pada tahap implementasi melalui uji coba kelompok kecil ada beberapa kendala yang dihadapi yaitu dalam menggunakan media ini *link* harus lebih singkat dan media harus terstruktur agar memudahkan guru dalam mengajar. Evaluasi dilaksanakan dari awal pengembangan media sampai media dinyatakan valid dan praktis. Pada tahap ini, media pembelajaran tersedia *offline* dan *online*, *offline* digunakan untuk membantu siswa belajar dan jika ketika ada gangguan jaringan, materi tersedia berbentuk *e-book pdf* yang bisa diunggah pada *google drive* dengan mengetik pada *chrome link* berikut ini: <https://bit.ly/EbookDefraction>. Kemudian untuk media pembelajaran interaktif “*Defraction*” bisa diakses pada tautan berikut ini: <https://bit.ly/MediaDefraction>.

Selain tautan di atas, *e-book* pdf dan media bisa langsung di *scan* atau diakses melalui *QR code* pada gambar 9 dan 10 berikut ini.



Gambar 9. *QR Code Ebook Defraction*

Gambar 10. *QR Code Media Defraction*

Hasil Validasi Media Pembelajaran

Berikutnya media divalidasi oleh dua orang ahli media yaitu dosen yang berpengalaman dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dan guru yang mengajar matematika pada tingkat sekolah menengah pertama, serta satu orang ahli materi yaitu dosen pendidikan matematika. Media akan diperbaiki dengan bantuan hasil penilaian ahli sehingga layak untuk diujicoba pada subjek penelitian baik dari segi tampilan maupun isi. Penilaian dilakukan menggunakan lembar kepraktisan media pembelajaran. Penilaian ahli media oleh Bapak Ryan Angga Pratama, M.Pd seorang dosen pendidikan matematika Universitas Balikpapan, diperoleh kriteria validitas sebesar 95% yang berarti sangat valid.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli media 1

| No | Indikator | Skor |
|----------|--|--------------|
| 1. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” memiliki kualitas isi yang sesuai dengan materi SMP kelas VII | 5 |
| 2. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” memiliki evaluasi/latihan yang lengkap dengan pembahasan | 5 |
| 3. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 4 |
| 4. | <i>Storyboard</i> media pembelajaran interaktif “Defraction” mudah dipahami | 5 |
| Total | | 19 |
| Kriteria | | 95% |
| Kategori | | Sangat valid |

Selanjutnya penilaian dari ahli media oleh Bapak Chandra Dini Saputra, S.Pd seorang guru matematika kelas VII SMPN 2 Alalak, diperoleh kriteria validitas sebesar 90% yang berarti sangat valid. Hasil dari penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil penilaian ahli media 2

| No | Indikator | Skor |
|----|--|------|
| 1. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” memiliki kualitas isi yang sesuai dengan materi SMP kelas VII | 5 |
| 2. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” memiliki evaluasi/latihan yang lengkap dengan pembahasan | 5 |

| | |
|--|--------------|
| 3. Media pembelajaran interaktif “Defraction” menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 4 |
| 4. <i>Storyboard</i> media pembelajaran interaktif “Defraction” mudah dipahami | 4 |
| Total | 18 |
| Kriteria | 90% |
| Kategori | Sangat valid |

Selanjutnya penilaian dari ahli materi oleh Ibu Iin Ariyanti, M.Pd seorang dosen pendidikan matematika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, diperoleh kriteria validitas sebesar 85% yang berarti sangat valid. Hasil dari penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil penilaian ahli materi

| No | Indikator | Skor |
|----------|--|--------------|
| 1. | Materi dan soal media pembelajaran interaktif “Defraction” disajikan dengan jelas | 4 |
| 2. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar | 5 |
| 3. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” menyajikan materi dengan tepat | 4 |
| 4. | Garis besar materi pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif “Defraction” telah tersaji dan sesuai dengan buku teks | 4 |
| Total | | 17 |
| Kriteria | | 85% |
| Kategori | | Sangat valid |

Adapun persentase validitas gabungan ketiga ahli sebesar 90% yang berarti sangat valid atau produk yang dibuat dapat digunakan hanya saja perlu revisi kecil. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan beberapa saran perbaikan yang menjadi bahan pertimbangan (Nurmeidina dkk., 2021).

Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil penilaian kepraktisan pada uji coba kelompok kecil dan besar dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil penilaian uji kelompok kecil dan besar

| No | Indikator | Kecil | | | Besar | |
|----|--|-------|--------|-----------|-----------|-----------|
| | | Skor | Skor | Skor dari | Skor dari | Skor dari |
| | | 5 | 24 | guru yang | guru yang | guru yang |
| | | siswa | siswa | mengajar | mengajar | mengajar |
| 1. | Media pembelajaran interaktif “ <i>Defraction</i> ” memiliki tampilan yang menarik | 96% | 87,5% | 100% | | |
| 2. | Media pembelajaran interaktif “ <i>Defraction</i> ” | 92% | 85,83% | 100% | | |

| | | | | |
|----------|--|----------------|----------------|----------------|
| 3. | mudah untuk dimainkan Media pembelajaran interaktif “Defraction” membuat pembelajaran menjadi variatif dan menyenangkan | 88% | 90% | 100% |
| 4. | Motivasi pembelajaran interaktif “Defraction” membantu siswa belajar secara mandiri | 96% | 80% | 80% |
| 5. | Media pembelajaran interaktif “Defraction” membantu siswa dalam memahami materi bilangan pecahan, membandingkan bilangan pecahan, operasi hitung bilangan pecahan, dan penerapan operasi hitung bilangan pecahan dalam kehidupan sehari-hari | 96% | 88,33% | 100% |
| Total | | 468% | 431,66% | 480% |
| Kriteria | | 93,6% | 86,33% | 96% |
| Kategori | | Sangat praktis | Sangat praktis | Sangat praktis |

Pada uji coba kelompok kecil, ada beberapa kendala *wifi* sekolah sedang bermasalah, *link* terlalu panjang, dan ada satu tombol yang tidak sinkron ketika diklik sehingga perlu menyediakan *hotspot* agar uji coba tetap berjalan tetapi setelah itu uji coba berjalan dengan baik pada 5 perangkat yang digunakan siswa serta memperoleh nilai dari 5 responden dengan nilai kepraktisan 93,6% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sedangkan pada uji coba kelompok besar, media pembelajaran digunakan dalam satu pertemuan atau dua jam pembelajaran kemudian siswa maupun guru memberikan penilaian melalui lembar kepraktisan yang diberikan. Pertemuan tersebut membahas subbab bilangan pecahan. Pada pelaksanaan uji coba kelompok besar ini diperoleh nilai dari 24 siswa dengan nilai kepraktisan sebesar 86,33% termasuk dalam kategori sangat praktis. Terakhir dari responden guru yang mengajar nilai kepraktisan sebesar 96% termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Adapun secara keseluruhan termasuk ke dalam kategori sangat praktis dengan nilai kepraktisan sebesar 91,98%.

Kemudian siswa juga memberikan beberapa komentar positif terkait media pembelajaran yang telah dibuat, berikut di antaranya:

- 1) Sangat menarik untuk dipelajari dan sangat mudah untuk dipahami, dari video/pembelajaran ini membuat siswa merasa senang dan bisa berpikir secara kritis untuk bisa menjawab dari beberapa tampilan. Hal ini sangat menarik selain bisa belajar siswa juga masih bisa bermain game kuis yang sangat menyenangkan dan juga terdapat motivasi “belajar” yang bisa membuat siswa semangat ke depannya dalam “belajar” dan meraih apa yang siswa inginkan/capai.
- 2) Media belajar interaktif sangat menarik dan memudahkan untuk belajar, sangat

mudah dipahami.

- 3) Pembelajaran ini sangat menyenangkan. Sementara itu, siswa juga memberikan saran semoga pembelajaran seperti ini bisa lebih dikembangkan lagi.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* menggunakan aplikasi *Canva Magic AI* materi pecahan SMP dengan menggunakan model ADDIE diperoleh bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat valid dengan persentase 90%. Hal ini berarti media pembelajaran yang telah dibuat dapat dikatakan sudah valid hanya saja perlu sedikit revisi kecil. Kemudian berdasarkan penelitian Kamila & Kowiyah (2022) hal tersebut berarti berdasar pada penilaian validator, media interaktif yang dibuat sudah memenuhi dan sesuai dengan aspek dan indikator serta sangat layak untuk digunakan. Menurut Rangko (2022) media yang telah dikembangkan akan divalidasi agar diketahui kelayakan media tersebut. Jika produk yang diuji dianggap layak untuk pembuatan massal, produksi massal ini akan dilakukan. Lalu untuk meningkatkan tingkat validitas dalam penerapan dilakukan uji kepraktisan.

Pada uji kepraktisan, diperoleh secara keseluruhan kategori sangat praktis dengan persentase 91,98% . Hal tersebut berarti media pembelajaran yang dibuat dapat dikatakan praktis untuk digunakan baik oleh siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Kemudian dengan kategori sangat praktis dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan mudah saat situasi pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan media yang dihasilkan bersifat valid dan praktis, hal ini sejalan dengan penelitian Hafizah & Samosir (2023) dimana media pembelajaran yang dinyatakan sangat valid dan sangat praktis bisa disebut sangat layak digunakan, media praktis karena mudah digunakan oleh guru dan siswa serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, media pembelajaran interaktif memenuhi kategori praktis, ditinjau dari respon guru dan siswa. Pengembangan media interaktif *Canva* didasari oleh pemikiran bahwa proses pembelajaran akan berhasil jika konten pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga siswa dapat mengimplementasikan atau mengoperasikannya sendiri.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk *website* yang bernama “*Defraction*” pada materi pecahan kelas VII SMP dengan proses pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase penilaian ahli media 1 sebesar 95%, ahli media 2 sebesar 90%, dan ahli materi 85%. Media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk kelas VII SMP pada materi pecahan kurikulum merdeka memiliki kategori sangat praktis dimana persentase uji kelompok kecil sebesar 93,6%, uji kelompok besar 86,33%, dan penilaian guru sebesar 96%. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya agar dapat dilakukan pengukuran keefektifan menggunakan media pembelajaran interaktif “*Defraction*” berbasis *website* materi pecahan SMP ini atau melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan materi dan kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaki, Djamilah, S., & Lazwardi, A. (2022). Developing Interactive Learning Media Based On Adobe Animate Applications For Geometry Transformation. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 191-206.
- Chandra, F. N., Rahaju, & Yuwono, T. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Himpunan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 90-101.
- Dila, O. R. & Zanthi, L. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Aritmatika Sosial. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 5(1), 17-26.
- Fendrik, M. & Putra, Z. H. (2016). Penerapan Pendekatan Model Method Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau dalam Pemecahan Masalah Pecahan. *Journal Sport Area Penjaskesrek FKIP Universitas Islam Riau*, 1(2), 43-52.
- Fikri, H., Sri Madona, A., & Morelent, Y. (2018). The Quality of Interactive Multimedia in Indonesian Language Learning at the 5th Grade of Elementary School: The Practicality and Effectiveness after Wide-Scale Tryout. *Asia Proceedings of Social Sciences*, 2(4), 105-109.
- Hafizah, Z. & Samosir, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42-51.
- Hamidah, I. & Susilawati, S. (2023). Pembelajaran Matematika Berintegrasi Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(1), 29-36.
- Juniarti, S., Fitrianti, Y., & Paradesa, R. (2022). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas VII SMP. *Jurnal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 5(2), 95-102.
- Kamila, Z. & Kowiyah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 72-83.
- Nasiruudin, F. A. & Hayati. (2019). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Operasi Hitung Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar di Makassar (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN Inpres Panaikang II/1 Makassar). *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 1(2), 23-31.
- Nasution, N. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Penyajian Data di Kelas VII MTs Ex Pga UNIVA Medan T.A 2019/2020. *Skripsi*. Universitas Negeri Medan.
- Nurmeidina, R., Lazwardi, A., & Nugroho, A. G. (2021). Pengembangan Modul Trigonometri untuk Mengembangkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 15-27.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rangko, A. M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Tamaela, E. S., Kdise, I. I., & Huwae, V. D. (2021). Penerapan Model Asesmen Problem Based Learning dengan Pendekatan STEM Guna Melatih Kemampuan

Berpikir Tingkat Tinggi. *Public Policy Jurnal Aplikasi Kebijakan Publik & Bisnis*, 2(1), 159-170.

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
<https://bphn.go.id/data/documents/89uu002.pdf>

Zabeta, M., Hartono, Y., & Putri, R. I. I. (2015). Desain Pembelajaran Materi Pecahan Menggunakan Pendekatan PMRI di Kelas VII. *Jurnal Beta*, 8(1), 86-99.