

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Matematika*

Oleh :

SITI NURHALIZAH
NPM. 1902030046



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, Tanggal 26 Mei 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

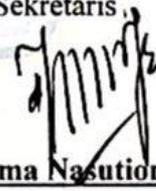
Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd.
2. Dr. Irvan, M.Si.
3. Dr. Zainal Azis, M.M., M.Si.

1.

3.

2.





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
II. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Nurhalizah
N.P.M : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi
Canva pada Materi Aritmatika Sosial

sudah layak disidangkan.

Medan, 22 Mei 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Dr. Zainal Azis, MM., M.Si.

Diketahui oleh :



Dekan

Dr. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi
Canva pada Materi Aritmatika Sosial.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang *berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial* bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Medan, 05 Juni 2023

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Siti Nurhalizah

ABSTRAK

Siti Nurhalizah, 1902030046, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial. Skripsi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial yang difokuskan pada tingkat SMP terutama kelas VII Mtss Al-Washliyah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* berbentuk video pembelajaran pada materi aritmatika sosial. Selain itu, untuk mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial, serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Implementation* peneliti membatasi uji coba dalam skala kecil dengan jumlah 10 orang peserta didik. Hasil dalam penelitian ini memperoleh nilai sebesar 96,25% ahli materi menyatakan sangat valid, 91,25% ahli media menyatakan sangat valid, 97,4% peserta didik menyatakan tertarik yang artinya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial ini layak menjadi bahan atau media pembelajaran.

Kata Kunci : Canva, Audio Visual, Media, Pembelajaran, Matematika.

ABSTRACT

Siti Nurhalizah, 1902030046, Development of *Canva* Application Based Audio Visual Learning Media on Social Arithmetic Material. Skripsi : Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah North Sumatra.

This research is a research on developing audio-visual learning media based on the *Canva* application on social arithmetic material that focuses on the junior high school level, especially class VII Mtss Al-Washliyah. The purpose of this study is to create audio-visual learning media based on the *Canva* application in the form of learning videos on social arithmetic material. In addition, this is to find out the feasibility of the *Canva* application-based learning videos on social arithmetic material, as well as to find out students' responses to *Canva* application-based learning videos on social arithmetic material. The development model used in this study is the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. In the Implementation stage, researchers limited the trial on a small scale to 10 learners. The results in this study obtained a score of 96.25%, material experts stated that it was very valid, 91,25% media experts stated it was very valid, 97.4% of students expressed interest, which means that the development of audio-visual learning media based on the *Canva* application on social arithmetic material is worthy of being learning materials or media.

Keywords : Canva, Audio Visual, Media, Learning, Mathematics.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT. karena berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, dan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial”**. Shalawat dan salam tidak lupa kita sampaikan kepada baginda nabi Muhammad SAW. yang telah menghantarkan kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Dengan penuh kesadaran dan ketulusan hati, penulis menyampaikan bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan ataupun bantuan dari semua pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta Bapak **Syahrul** dan Ibunda tercinta Ibu **Ummi Kalsum** yang telah mendidik, merawat, membesarkan, dan membimbing penulis dengan selalu berusaha memberikan yang terbaik dan penuh kasih sayang. Kalian adalah orang tua yang paling terbaik di dunia. Tokoh yang sangat berperan penting dalam proses pertumbuhan penulis. Penulis sangat menyayangi dan bangga dengan keluarga yang begitu luar biasa, terhadap motivasi serta dukungan selama penulis berproses meraih kesuksesannya. Semoga Ayahanda dan Ibunda tercinta senantiasa dilindungi oleh Allah AWT. Aamiin.

Adapun ucapan terima kasih khusus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak **Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.** selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Dr. Zainal Azis, MM, M.Si** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dan berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dengan sabar selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Semoga bapak senantiasa diberikan kesehatan, keberkahan, dan kemudahan dalam segala urusannya serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
7. Kepada abangda tersayang **Wildhan Bukhori dan istri**, kakanda tersayang **Erni Lestari dan suami**, kakanda tersayang **Devi Permatasari A.Md.Kom dan suami**, diri sendiri, adik tersayang **Rezeky** dan **abang adek** yang disayangi, terima kasih sebanyak-banyaknya karena senantiasa bersama dengan

peneliti untuk meraih kesuksesan penulisan ini dalam keadaan dan kondisi apapun.

8. Kepada orang terdekat dan sahabat penulis yang selalu membantu, menasehati, memberikan saran, dan kritik yang membangun untuk penulis, semoga kalian senantiasa dalam lindungan Allah SWT.
9. Kepada sahabat penulis Acha, Ainun, Nabila, Bubu, Niken, Beby, Lisa, Ayu, Nurul, dan semuanya yang selalu membantu, menasehati, memberikan saran, dan kritik yang membangun untuk penulis, semoga kalian senantiasa dalam lindungan Allah SWT.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca serta menambah pengetahuan bagi setiap pembaca. Penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik.

Semoga Allah SWT. selalu melimpahkan taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal'Alamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, Januari 2023
Penulis

Siti Nurhalizah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Media pembelajaran	8
2. Media Audio Visual	13
3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika	16
4. Aplikasi Canva	16
5. Aritmatika Sosial.....	20
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Konseptual.....	28

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Waktu dan Tempat Penelitian	32
1. Waktu Penelitian	32
2. Tempat Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
1. Subjek Penelitian.....	32
2. Objek Penelitian	32
D. Model Penelitian dan Pengembangan	33
E. Prosedur Penelitian	33
1. Analisis (Analysis)	33
2. Perancangan (Design)	34
3. Pengembangan (Development)	34
4. Implementasi (Implementation)	35
5. Evaluasi (Evaluation)	35
F. Instrumen Penelitian	36
1. Angket Penilaian oleh ahli media.....	36
2. Angket Penilaian oleh ahli materi	38
3. Angket Penilaian oleh peserta didik	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	40

B. Pembahasan Penelitian.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	542
A. Kesimpulan	54
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan aplikasi <i>canva</i> dan halaman desain pertama aplikasi.....	19
Gambar 2.2 Tampilan semua template dalam <i>canva</i>	20
Gambar 2.3 Tampilan video untuk desain video dalam <i>canva</i>	20
Gambar 2.4 Tampilan untuk menyimpan hasil desain video <i>canva</i>	20
Gambar 2.5 Penyajian Kerangka Konseptual	31
Gambar 3.1 Diagram Alir Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Tampilan Intro dan Outro Video Pembelajaran	36
Gambar 4.2 Tampilan salah satu penjelasan materi aritmatika sosial	36
Gambar 4.3 Tampilan salah satu soal dan penyelesaian materi aritmatika sosial ..	36
Gambar 4.4 Diagram batang hasil perolehan respon peserta didik.....	361

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3.3 Lembar instrumen penilaian peserta didik.....	38
Tabel 3.4 Pedoman kevalidan media	41
Tabel 3.5 Kriteria nilai respon peserta didik.....	42
Tabel 4.1 Biodata Validator	42
Tabel 4.2 Hasil perolehan validasi ahli media	42
Tabel 4.3 Hasil perolehan validasi ahli materi.....	42
Tabel 4.4 Hasil Revisi.....	42
Tabel 4.5 Hasil perolehan respon peserta didik	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses transformasi pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku individu maupun sekelompok individu melalui cara pengajaran dan pelatihan. Guru salah satu faktor untuk menentukan keberhasilan belajar seseorang, karenanya guru harus memiliki keterampilan mengajar yang baik dan penguasaan materi yang luas (Kadarisma, Senjayawati, & Amelia, 2019). Teknologi informasi pada saat ini sangat berkembang, termasuk di dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi informasi seharusnya sejalan guna terciptanya pendidikan yang berkualitas (Abdul Razak, Zulfi Amri & Tua Halomoan, 2023).

Sebagian besar guru hanya menjadikan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, sebagai panduan utama yang cakupannya sangat terbatas (Nagge et al., 2018; Putri et al., 2020). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang ada pada semua jenjang Pendidikan. Matematika merupakan ilmu universal yang memiliki peranan penting dalam berbagai ilmu sehari-hari (Rofiah & Aripin, 2020). Berdasarkan perkembangannya, maka masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika semakin lama semakin rumit dan membutuhkan struktur analisis yang lebih sempurna (Azis Zainal & Indra Prasetya, 2021).

Aritmatika sosial merupakan suatu mata pelajaran yang sering di gunakan pada kehidupan sehari-hari yang membahas tentang perhitungan keuangan dalam perdagangan pada kehidupan sehari-hari beserta aspek sosialnya (Sari, Susanti, & Rahayu, 2018). Dengan demikian aritmatika sosial merupakan materi pelajaran yang penting untuk di kuasai dan dipelajari. Sejatinnya matematika menjadi pengetahuan yang mendasari perkembangan teknologi modern yang berpengaruh terhadap bidang ilmu lainnya (Erlina Atika, Irvan, & Ismail Hanif Batu Bara, 2020). Pelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan peserta didik (Tri Umi Faridah Hayati, 2022).

Kesulitan belajar merupakan kendala yang mempengaruhi keberhasilan siswa saat mempelajari materi yang lebih tinggi termasuk salah satunya mempelajari matematika (Yusmin, 2016). Siswa mengalami kesulitan karena soal yang di berikan biasanya berbentuk soal cerita, siswa kesulitan untuk memahami maksud dan sulit menerjemahkan ke dalam bentuk matematika (Widyaningrum, 2016). Hal ini menimbulkan rasa jenuh dan bosan siswa pada pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika, khususnya pada materi aritmatika sosial. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dipahami dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara guru dan siswa.

Media audio visual sangat berguna bagi peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat diciptakan dengan pengembangan ini, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik secara tidak langsung tergugah

untuk menyaksikan media audio visual tersebut. Kelebihan media audio visual yaitu dapat menciptakan minat untuk belajar pada peserta didik, menghemat waktu karena penjelasan ide dengan mudah dan tepat, membantu dan memusatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari pelajaran (Akram dkk., 2012; Daniel, 2013). Selain itu media ini juga dapat memberikan pengertian secara lebih jelas dengan gambaran yang unik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan (Cakir, 2006; Fujiyanto dkk., 2016).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *Canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar berbasis online. Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis (Tanjung & Faiza, 2019). *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak jenuh dan membosankan (Pelangi, 2020). Dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam mendesain media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, media pembelajaran matematika yang dirancang yaitu audio visual didesain menggunakan aplikasi

canva dikembangkan dengan menambahkan animasi bergerak untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dimana animasi yang terdapat pada video pembelajaran tersebut terlalu minim, tidak terdapat unsur suara hanya musik saja dan minimnya unsur gambar pada video pembelajaran tersebut. Video pembelajaran berperan penting dalam mengkomunikasikan pesan yang disampaikan kepada peserta didik berkisaran 12-13 tahun dan lebih mudah memahami yang disampaikan sehingga diperlukannya unsur gambar, unsur suara, serta penambahan animasi terhadap peningkatan proses pembelajaran. Maka fokus penelitian ini untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektifitas serta respon dari penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi aritmatika sosial. Sehingga media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* khususnya pada materi aritmatika sosial ini diharapkan dapat memudahkan siswa pada proses pembelajaran terkhusus pelajaran matematika. Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran matematika semakin kompleks dan membutuhkan struktur analisis yang lebih baik.
2. peserta didik menemukan pembelajaran matematika kurang menarik dan membosankan
3. Kualitas media pembelajaran audio visual bisa jadi terlalu rendah, seperti animasi yang digunakan, unsur suara dan unsur gambar yang kurang, musik saja.
4. Buku pegangan sebagai sumber utama informasi dan soal-soal latihan, ruang lingkupnya sangat terbatas.
5. Peserta didik mengalami kesulitan memahami maksud soal dan menjelaskan secara matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pada penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini menjadi lebih terarah. Adapun batasan masalahnya antara lain :

1. Materi yang disajikan pada penelitian ini dibatasi hanya pada materi aritmatika sosial.
2. Pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran yang dibantu menggunakan aplikasi *canva*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan masalah, yaitu:

1. Bagaimana kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial yang di hasilkan?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial yang di hasilkan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* berbentuk video pada materi aritmatika sosial. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat membangun pengetahuan peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi aritmatika

sosial, sehingga peserta didik mampu mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan materi aritmatika sosial.

2. Bagi Guru, sebagai informasi yang diharapkan dapat menimba kreatifitas diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan aplikasi *canva* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas sehingga suasana kelas yang menyenangkan dapat menarik minat siswa untuk belajar dan tidak membosankan.
3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang edukatif dan menarik sehingga meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
4. Bagi peneliti, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran matematika yang memanfaatkan informasi dan teknologi sehingga dapat lebih produktif dan kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media pembelajaran

1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki arti sebuah alat bantu proses pembelajaran di luar maupun di dalam kelas (Azhar, 2011). Pemanfaatan media harusnya bagian terpenting yang mendapatkan perhatian oleh guru dan juga fasilitator pada setiap pembelajaran di dunia pendidikan. Media pembelajaran mampu menghidupkan suatu hasil tujuan dari pembelajaran.

Media itu merupakan “bahasa guru”. Dapat diartikan dalam penyampaian informasi materi, guru diharapkan pandai menentukan “bahasa apa” yang sangat mudah dipahami oleh peserta didik (Indah, 2012). Secara umum media biasa diartikan sebagai penghubung pesan yang berawal dari sebuah sumber informasi agar diterima oleh seorang penerima. Media dikelompokkan menjadi 7 macam dimulai yang sederhana sampai ke kompleks yang dimulai dari model, realita, teks, audio, visual, video, bahkan multimedia (Yaumi, 2018). Selain itu, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Artinya “media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi”

Pembelajaran melalui media adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya. “Media merupakan pengemasan materi pembelajaran dengan memadukan berbagai ragam media untuk dipelajari siswa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai” Sanjaya (2012).

Pemakaian istilah “pembelajaran” sebagai penukaran dari istilah dulu “proses kegiatan belajar mengajar”. Tidak hanya mengubah perumpamaan, namun mengubah peran dari seorang guru pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran guru tidak cukup “mengajar” tetapi “membelajarkan” peserta didik untuk tertarik dan minat belajar (Asyhar, 2012). Lain dari itu, seorang guru diharuskan dapat mengembangkan media pembelajaran serta menggunakan bermacam jenis dari media atau sumber belajar serta mampu memberikan sebuah motivasi dengan tujuan peserta didik minat mengikuti pembelajaran.

Arti dari media pembelajaran menurut beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yaitu peralatan yang biasa digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Rudy & Hisbiyatul, 2017).
- b. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang biasa digunakan dipembelajaran dengan membawa sejumlah pesan berupa materi pelajaran dari pendidik ke peserta didik sehingga peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan (Usep, 2016).

Disimpulkan media pembelajaran memiliki arti sebagai sesuatu yang mampu menyalurkan, menyampaikan serta menghantarkan pesan informasi dari

sumber secara terencana dan akan disampaikan ke penerima pesan. Dimana media pembelajaran ialah bagian sarana suatu pendidikan yang digunakan sebagai penghubung antara guru dengan peserta didik yang berisikan materi ajar yang disusun secara terencana agar mencapai tujuan pembelajaran.

Secara luas, pengertian media pembelajaran yaitu alat, teknik, serta metode yang biasa digunakan lebih mengefektifkan interaksi komunikasi antara pendidik dengan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat dirangkum definisi media pembelajaran ialah media kreatif yang biasa digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi tertentu ke peserta didik agar menimbulkan pembelajaran yang efisien dan efektif.

1.2 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi beberapa yaitu sebagai berikut (Sanjaya dalam Sundayana, 2015) :

a. Media Auditif

Media Auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.

b. Media Visual

Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong kedalam media visual adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

c. Media Audio visual

Media Audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Adapun sanjaya memaparkan beberapa manfaat media pembelajaran untuk siswa sebagai subjek belajar dan untuk guru yang menggunakan media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Manfaat penggunaan media pembelajaran untuk siswa sebagai subjek belajar, yaitu :
 - Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat melayani perbedaan gaya belajar.
 - Proses Pembelajaran akan terasa lebih bermakna, artinya media pembelajaran memungkinkan mengajak siswa belajar lebih aktif belajar.
 - Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran indivisual, yang berarti dalam hal tertentu sebagian tugas guru khususnya yang berhubungan dengan menanamkan pengetahuan (*imparting knowledge*) dapat diwakili dengan media pembelajaran.
 - Media pembelajaran dapat memberikan wawasan yang lebih luas untuk mempelajari suatu topik tertentu.

- Media pembelajaran dapat mengemas berbagai jenis materi pelajaran. Artinya melalui media pembelajaran siswa dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori dan keterampilan.
- b. Manfaat media pembelajaran untuk guru yang menggunakan media pembelajaran, yaitu :
 - Guru dapat memanfaatkan waktu belajar untuk memberikan materi pembelajaran dengan luas.
 - Dapat merangsang siswa untuk belajar untuk belajar lebih lanjut diluar waktu belajar khususnya untuk memberikan wawasan yang lebih luas sesuai dengan topik terkait.
 - Dengan waktu yang terbatas, guru dapat membelajarkan siswa lebih optimal.
 - Pelayanan terhadap setiap individu siswa akan lebih terkontrol.
 - *Self evaluation* yang dilakukan siswa, bagi guru akan lebih mudah mengontrol keberhasilan proses pembelajaran dan umpan balik dapat diberikan dengan segera dengan demikian kontrol terhadap pencapaian tujuan dapat dilakukan lebih cepat.

1.4 Ragam Media yang digunakan dalam Multimedia

a. Teks

Teks adalah rangkaian tulisan yang tersusun sehingga memiliki makna sebagai informasi yang hendak disampaikan.

b. Suara (Audio)

Suara (Audio) merupakan unsur penting yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan multimedia.

c. Animasi

Animasi merupakan efek gambar bergerak yang dapat berupa bagian yang tidak terpisahkan dari multimedia itu sendiri atau hanya sebagai pelengkap.

d. Bagan dan Grafik

Fungsi bagan dan grafik adalah untuk menyajikan ide atau gagasan yang sulit bila hanya disampaikan melalui teks atau suara saja.

2. **Media Audio Visual**

Media audio visual adalah bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap dan ide (Suprijono, 2009). Terkait dengan menyampaikan pengetahuan diperlukan adanya pemahaman konsep dan pemecahan masalah dari siswa. Selain media audio visual, alat peraga adalah salah satu dari media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Alat peraga berperan besar dalam kesuksesan sebuah proses pembelajaran. Penggunaan alat peraga harus dilakukan dengan tepat, demikian juga pemilihan jenisnya yang harus relevan dengan materi pendidikan yang akan dipelajari. Konsep pembelajaran menuntut dua unsur yang sama-sama aktif, yaitu siswa dan guru. Keduanya sama berposisi sebagai subjek-objek secara timbal balik.

Media audio visual adalah media yang mampu merangsang indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2006). Media audio visual adalah media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Herlina, 2012).

Manfaat Penggunaan Media Audio Visual menurut Arsyad (2007) yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang
3. Waktu dan daya indera
4. Menggunakan media pembelajaran secara tepat
5. Bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik
6. Sifat yang unik pada setiap siswa
7. Lingkungan dan pengalaman yang berbeda
8. Kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa

Media Video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal video dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa (Adkhar, 2016). Video merupakan salah satu dari bahan ajar non cetak yang berisi informasi. Selain itu, video juga efisien karena mampu menyampaikan informasi secara langsung pada siswa. Video termasuk media audio visual karena disamping adanya suara (audio) juga disertai dengan gambar bergerak (animasi).

Kelebihan dan kekurangan dari media video dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran (Saadah, 2018), diataranya adalah:

Kelebihan dari video sebagai media pembelajaran diantaranya:

- a. Mengatasi jarak dan waktu.
- b. Mampu menggambarkan peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat, dan dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu kenegara lainnya, dari masa yang satu ke masa yang lain.
- c. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- d. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- e. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- f. Mengembangkan imajinasi, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis serta mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Sedangkan kekurangan dari video sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Video terlalu menekan pentingnya materi dari pada proses pengembangan materi tersebut.
- b. Pembuatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah.
- c. Peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia dibeberapa sekolah.

3. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pendidikan matematika. Dengan menggunakan media pembelajaran, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga membantu siswa dalam memahami konsep matematika. Media pembelajaran matematika yang menarik juga dapat menambah minat siswa dalam mempelajari matematika, yang dalam kenyataannya matematika adalah salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan kemampuan siswa dalam belajar, tanpa itu tujuan belajar tidak akan tercapai (Saadah, 2018). Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus dipilih sehingga sewaktu mempelajari matematika dapat berlangsung dengan lancar. Misalnya mempelajari konsep B yang didasarkan pula pada konsep A, seseorang tidak akan memahami konsep B tanpa mempelajari konsep A. Mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan sesuai dengan pengalaman belajarnya, karena semua materi pada mata pelajaran matematika saling berkaitan satu sama lain.

4. 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. Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi *canva*, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya.

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.

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.

2. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai macam *template* 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. Aplikasi *canva* ini ada juga *template*, animasi, tulisan yang berbayar dan ada juga yang tidak berbayar

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva

1. Mendownload aplikasi *canva* melalui *playstore* untuk mendapatkan aplikasi *canva*.

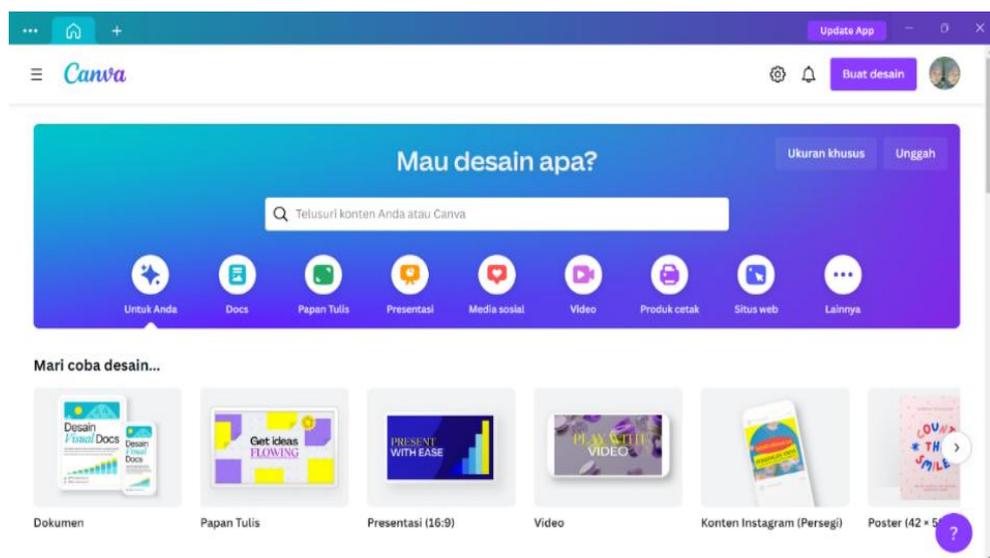
2. Membuat akun *canva* setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada ponsel maupun laptop, berikutnya buka aplikasi *canva*, akan muncul pilihan pendaftaran *google*, *facebook*, ataupun lanjut dengan *email*.

3. Setelah membuat akun pada aplikasi *canva*, berikutnya kita dapat membuat desain melalui aplikasi *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, photo, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Templat yang menarik juga sudah tersedia di aplikasi

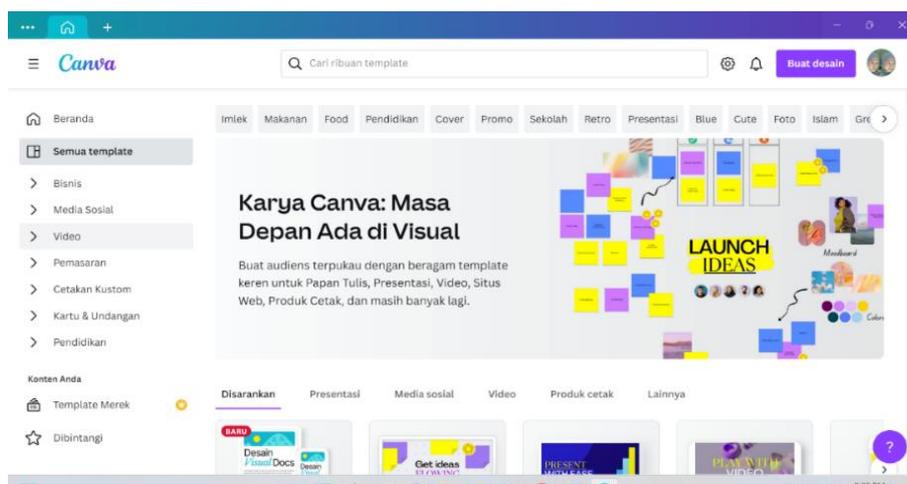
canva, guru dan peserta didik bisa gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan.

4. Setelah selesai dengan hasil desain yang telah dibuat, selanjutnya dapat menyimpan hasil desain dengan mengklik titik tiga di sebelah kanan atas lalu klik kata menyimpan atau mengunduh pada *canva*, sehingga desain yang sudah kita buat dapat tersimpan secara otomatis ke dalam galeri ponsel ataupun file laptop.

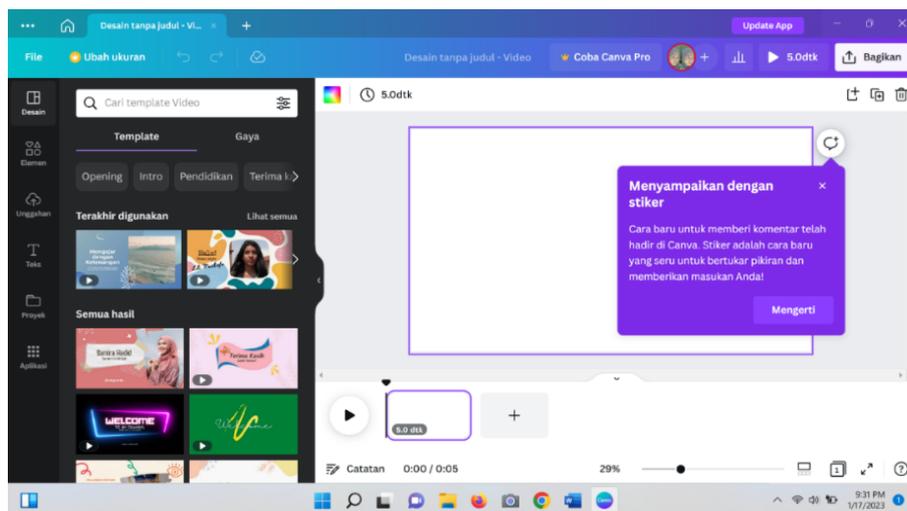
e. Tampilan Aplikasi *Canva*



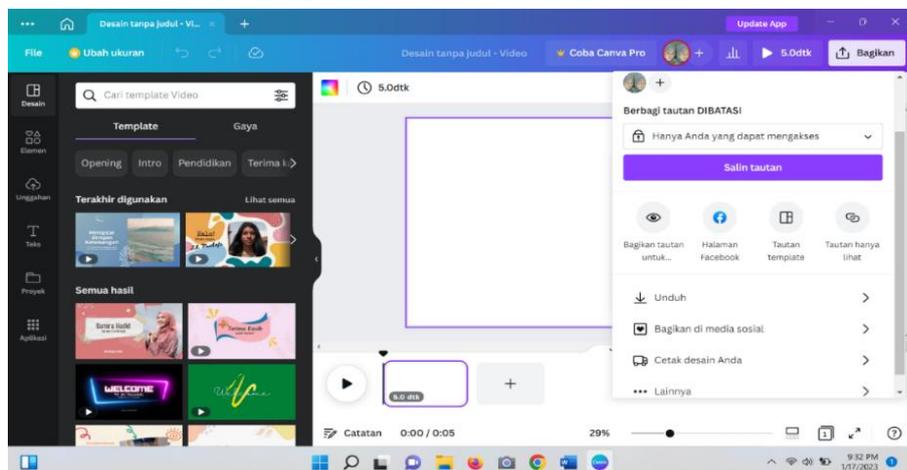
Gambar 2.1 Tampilan dari aplikasi canva dan halaman desain pertama aplikasi



Gambar 2.2 Tampilan semua template dalam canva



Gambar 2.3 Tampilan video untuk desain video dalam canva



Gambar 2.4 Tampilan untuk menyimpan hasil desain video canva

5. Aritmatika Sosial

Aritmatika sosial adalah penerapan dari dasar-dasar perhitungan matematika dalam kehidupan sosial sehari-hari seperti perdagangan, perbankan dan

lain-lain. Sebelum kita memahami aritmatika sosial terlebih dahulu kita harus memahami materi aljabar, operasi hitung pecahan dan persen sehingga lebih mudah dalam pembahasan materi ini.

a. Harga Pembelian, Harga Penjualan, Untung, dan Rugi

Harga pembelian adalah nilai uang dari suatu barang yang dibeli. Adapun harga penjualan adalah nilai uang dari suatu barang yang dijual. Ketika harga penjualan lebih dari harga pembelian, seorang penjual dikatakan memperoleh laba. Sebaliknya, seorang penjual dikatakan memperoleh kerugian bilamana harga penjualan kurang dari harga pembelian.

Besar keuntungan atau kerugian dapat dinyatakan dalam bentuk persentase.

Persentase untung atau rugi dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

Contoh Soal

1. Ibu Uty membeli buku dengan harga Rp. 2.400.000,00. Setelah beberapa bulan, buku-buku tersebut di jual dengan harga Rp. 2.100.000,00. Hitunglah persentase kerugian yang diderita oleh Ibu Uty!

Penyelesaian :

$$\text{Harga pembelian} = \text{Rp. 2.400.000}$$

$$\text{Harga penjualan} = \text{Rp. 2.100.000}$$

$$\text{Rugi} = \text{Harga pembelian} - \text{Harga penjualan}$$

$$= 2.400.000 - 2.100.000 = 300.000$$

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{300.000}{2.400.000} \times 100\% = \frac{1}{8} \times 100\% = 12,5\%$$

Jadi, Ibu Uty memiliki kerugian sebesar 12,5%.

b. Rabat dan Diskon

Rabat dan diskon memiliki arti yang sama, yaitu potongan harga. Namun terdapat perbedaan penggunaan antara istilah rabat dan diskon. Rabat adalah potongan harga yang diberikan penjual kepada pembeli karena membeli barang yang banyak. Sedangkan diskon adalah potongan harga yang diberikan penjual kepada pembeli karena membeli barang secara tunai atau membeli barang dalam jangka pendek.

Contoh Soal

1. Sebuah toko pakaian sedang mengadakan promo akhir tahun. Ibu Devi membeli baju dengan harga Rp. 180.000,00 berlabel diskon sebesar 30%. Berapa harga baju tersebut setelah mendapatkan diskon?

Penyelesaian :

Harga sebelum diskon = Rp. 180.000

Diskon = 30% x 180.000 = 54.000

Harga setelah diskon = 180.000 – 54.000 = 126.000

Jadi, harga baju yang di beli oleh Ibu Devi setelah mendapatkan diskon sebesar Rp. 126.000.

c. Bruto, Neto, dan Tara

Berikut Pengertian bruto, neto, dan tara.

1. Bruto adalah berat kotor atau berat isi beserta bungkusnya
2. Neto adalah berat bersih atau berat isi saja tanpa bungkusnya
3. Tara adalah selisih antara neto dan bruto

Berdasarkan pengertian tersebut dapat dituliskan sebuah hubungan berikut.

$$\text{Bruto} = \text{Neto} + \text{Tara}$$

Contoh Soal

1. Ummi membeli 5 karung beras. Pada karung beras tersebut terdapat informasi bruto 40kg dan tara 0,25%. Jika harga 1 kg beras Rp. 10.500,00, berapakah harga yang harus di bayar Ummi?

Penyelesaian :

$$\text{Bruto} = 5 \times 40\text{kg} = 200 \text{ kg}$$

$$\% \text{ tara} = 0,25\%$$

$$\text{Tara} = 0,25\% \times 200 = 0,5 \text{ kg}$$

$$\text{Neto} = \text{Bruto} - \text{tara}$$

$$= 200 \text{ kg} - 0,5 \text{ kg}$$

$$= 199,5 \text{ kg}$$

$$\text{Harga yang harus dibayar} = 199,5 \times 10.500,00 = 2.094.750$$

Jadi, harga yang harus di bayar oleh Ummi sebesar Rp. 2.094.750,00.

d. Bunga Tunggal dan pajak

1. Bunga Tunggal

Bunga bank adalah balas jasa yang diberikan bank kepada nasabah atas dana yang di simpan di bank. Besarnya bunga bank biasanya dinyatakan dalam bentuk persentase dan dinamakan suku bunga.

$$\text{Bunga n bulan} = \frac{n}{12} \times \text{suku bunga} \times \text{pokok tabungan}$$

Contoh Soal

1. Arief menabung di bank sebesar Rp. 7.500.000,00 dengan suku bunga 6% per tahun. Hitunglah tabungan Arief setelah 9 bulan!

Penyelesaian :

$$\begin{aligned} \text{Bunga 9 bulan} &= \frac{9}{12} \times 6\% \times 7.500.000 \\ &= 337.000 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Tabungan setelah 9 bulan} &= 7.500.000 + 337.000 \\ &= 7.837.500 \end{aligned}$$

Jadi, besar tabungan Arief setelah 9 bulan adalah Rp. 7.837.500,00.

2. Pajak

Pajak adalah iuran yang wajib dibayarkan warga negara kepada negara berdasarkan undang-undang dengan tidak mendapat balas jasa secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi kemakmuran rakyat. Beberapa jenis pajak yang berlaku di Indonesia, antara lain pajak penghasilan (PPh), pajak pertambahan nilai (PPN), pajak bumi dan bangunan (PBB), dan pajak kendaraan bermotor (PKB). Pada bahasan ini hanya akan memberikan contoh perhitungan PPh dan PPN.

➤ Pajak Penghasilan (PPh)

Pajak dikenakan terhadap orang atau badan yang berkeenaan dengan penghasilan yang diterima atau diperoleh selama satu tahun pajak. Ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam menghitung PPh, yaitu penghasilan kena pajak (PKP), penghasilan tidak kena pajak (PTKP), dan tarif PPh.

Contoh Soal

1. Pak Wildhan bekerja disuatu perusahaan swasta. Besar penghasilan kena pajak yang diterimanya setiap tahun adalah Rp. 3.200.000,00. Jika tarif PPh 5%. Berapakah PPh yang harus dibayar Pak Wildhan?

Penyelesaian :

$$\text{Besar PPh} = 5\% \times 3.200.000 = 160.000$$

Jadi, PPh yang hars dibayar Pak Wildhan sebesar Rp. 160.000,00.

➤ Pajak Pertambahan Nilai (PPN)

Pajak yang dikenakan atas setiap pertambahan nilai dari barang atau jasa dalam peredarannya dari produsen ke konsumen. Indonesia menganut system tarif tunggal untuk PPN, yaitu sebesar 10%.

Contoh Soal

1. Erni membeli makanan di restoran siap saji. Harga menu yang dipilih Erni Rp. 64.000,00 dan dikenakan pajak pertambahan nilai (PPN) sebesar 10%. Berapa harga yang harus dibayar Erni?

Penyelesaian :

Harga makanan = 64.000

PPN = 10% x 64.000 = 6.400

Harga setelah PPN = 64.000 + 6.400 = 70.400

Jadi, harga yang harus dibayar Erni sebesar Rp. 70.400,00.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan dan memiliki keterkaitan antara penelitian ini sebagai berikut:

1. Temuan Penelitian (Ani Rohma & Ummu Sholihah, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Bangun Ruang Limas”. Dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas VIII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Hasil uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil persentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif.

2. Temuan penelitian (Syarifah Raisa, Adlim, dan Rini Safitri, 2017) dengan judul “Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual”. Dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik di SMP terhadap pengembangan media audio-visual. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh SMP di Banda Aceh yang dipilih secara cluster random sampling, dan diperoleh sampel peserta didik kelas IX sebanyak 71 orang dari SMPN 2, 6 dan 8. Data dikumpulkan dengan memberikan angket respon peserta didik SMP Negeri 2, 6 dan 8 berturut-turut adalah 77, 78, dan 86 dengan respon keseluruhan sebesar 81%. Hal ini memberikan kesimpulan bahwa media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran yang ditandai dengan sangat baiknya tanggapan peserta didik terhadap media audio-visual yang dikembangkan.
3. Temuan Penelitian (Ana Robiatul Zanah, Desy Lusiyana, dan Jajang Rahmatudin, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis”. Dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis youtube untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Sindangwangi. Penentuan subjek tersebut menggunakan teknik *purposive sampling* serta teknik pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 100% dan validasi ahli media mendapatkan persentase nilai 90% sehingga termasuk kedalam kriteria

penilaian “Sangat Baik”. Jadi, media pembelajaran audio visual berbasis youtube ini layak digunakan oleh siswa.

4. Temuan Penelitian (Herlina Friska Eka, Dwi Oktaviana, dan Rahman Haryadi, 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Dengan tujuan untuk melihat tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media pembelajaran video animasi menggunakan *software powtoon* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam materi sistem persamaan linear dua variable (SPLDV). Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Pontianak dengan jumlah 12 orang siswa. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan diperoleh bahwa (1) hasil validasi media pembelajaran video animasi menggunakan *software powtoon* diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid maka tidak perlu dilakukan revisi dan para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan *software powtoon* yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dan dapat diujicobakan di lapangan, (2) respon siswa dan guru terhadap video animasi menggunakan *software powtoon* diperoleh hasil rata-rata penilaian sebesar 92,12% dengan kategori sangat praktis, dan (3) hasil dari pengerjaan *posttest* siswa didapatkan hasil sebesar 83,33% dengan kriteria efektif.

C. Kerangka Konseptual

Pentingnya peran media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di era digital saat ini, sebuah pembelajaran butuh inovasi agar pembelajaran lebih bervariasi. Pembelajaran di sekolah rata-rata hanya menggunakan media dengan sumber buku ataupun LKPD. Hal ini membuat para peserta didik merasa sangat bosan karena tidak ada pembaharuan di dunia pendidikan. Maka dari itu, guru dituntut lebih kreatif, inovatif, dan solutif untuk mengembangkan media pembelajaran. Tujuannya, agar peserta didik mampu belajar secara aktif dalam pembelajaran di kelas ataupun pembelajaran di luar kelas (belajar secara mandiri).

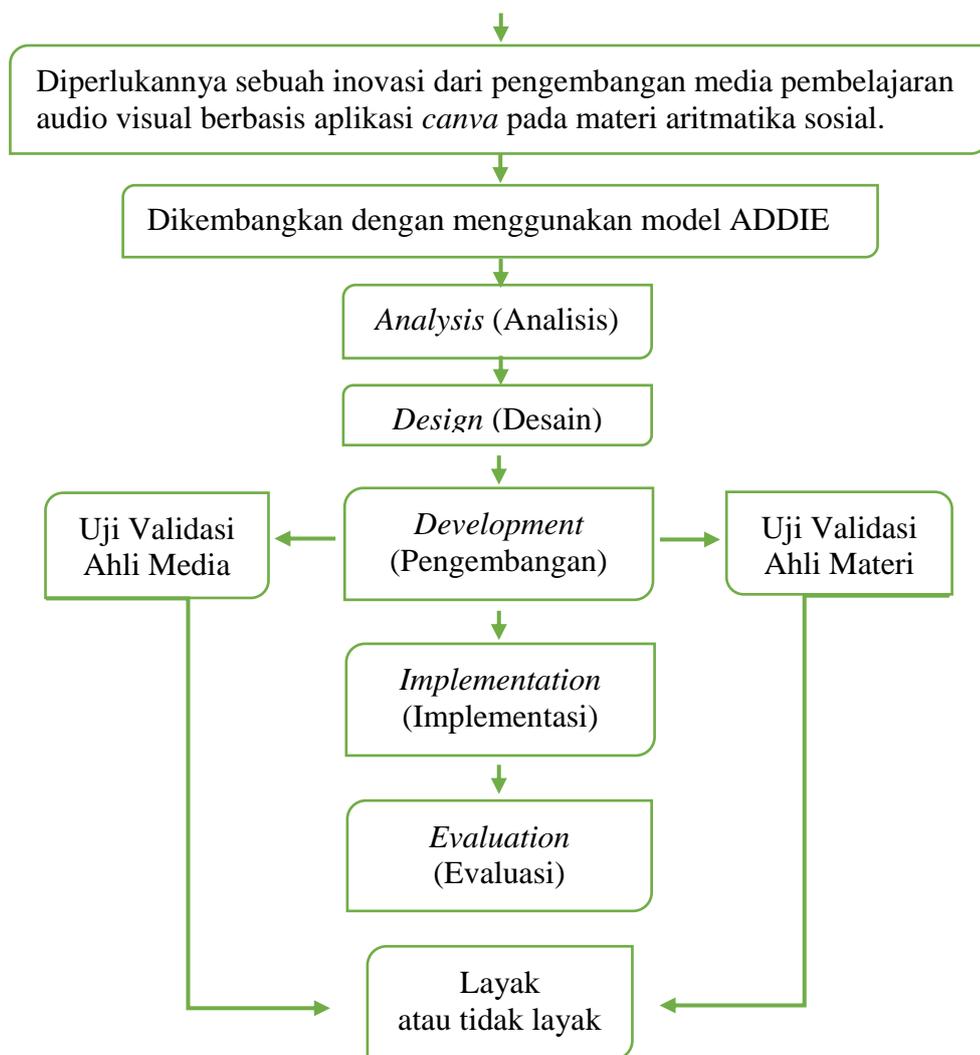
Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial dapat dijadikan solusi bagi pembelajaran di masa sekarang. Hal tersebut didukung dari keadaan dan potensi di dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran audio visual salah satunya ialah media video sebagai perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pendengaran (audio) dan pandangan (visual), sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

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 merancang (desain) yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan dalam

media pembelajaran ini adalah aritmatika sosial, dimana pada materi ini berhubungan dengan dengan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Kerangka konseptual dari peneliti di jelaskan pada bagan di bawah ini :

1. Pembelajaran matematika semakin kompleks dan membutuhkan struktur analisis yang lebih baik.
2. peserta didik menemukan pembelajaran matematika kurang menarik dan membosankan.
3. Kualitas media pembelajaran audio visual bisa jadi terlalu rendah, seperti animasi yang digunakan, unsur suara dan unsur gambar yang kurang, musik saja.
4. Buku pegangan sebagai sumber utama informasi dan soal-soal latihan, ruang lingkupnya sangat terbatas.
5. Peserta didik mengalami kesulitan memahami maksud soal dan menjelaskan secara matematika.



Gambar 2.5 Penyajian Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan yang biasanya dikenal sebagai R&D (*Research and Development*). Metode ini memiliki tujuan yang menghasilkan sebuah produk dan menguji kelayakan hasil produk yang akan dikembangkan. Adapun hasil produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di sekolah Mtss Al-Washliyah Medan dan melaksanakan uji hasil produk pada kelas VII-A.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Peneliti dalam penelitiannya ini memiliki subjek yaitu peserta didik di kelas VII-A dalam skala kecil berjumlah 10 orang tahun ajaran 2022/2023.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial.

D. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

“Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2012). Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah media video pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.

E. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan melalui tahap-tahapan *R&D* (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis informasi tentang permasalahan dalam proses pembelajaran matematika yang ada di kelas VII-A Mtss Al-Washliyah Medan dan potensi yang dapat dikembangkan. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui pengamatan (observasi) di Mtss Al-Washliyah dan khususnya di kelas VII-A. Tujuan analisis ini yaitu untuk membantu peneliti mengetahui kebutuhan belajar siswa serta teknologi yang digunakan, sarana dan prasarana yang tersedia serta program apa saja yang mampu dikuasai siswa maupun guru.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perencanaan (*design*) ini dilakukan setelah tahap analisis. Dari hasil analisis informasi yang didapatkan dengan observasi di Mtss Al-Washliyah, kemudian dilanjutkan dengan tahap desain produk. Produk yang akan didesain berupa media dalam bentuk video pembelajaran melalui aplikasi *canva*. Kegiatan dalam tahap desain ini yaitu menentukan bagian-bagian materi yang akan dimasukkan sesuai dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, membuat animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran dan menggunakan backsound yang sesuai.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*), peneliti mulai membuat media pembelajaran yang sesuai dengan hasil analisis dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media video pembelajaran selesai dikembangkan, kemudian peneliti melakukan tahapan berikutnya yaitu menunjukkan hasil pengembangan media video pembelajaran ini kepada dosen pembimbing dan validator ahli untuk

memberikan penilaian terhadap hasil pengembangan media yang dibuat sebelum diujicobakan di kelas VII-A Mtss Al-Washliyah Medan.

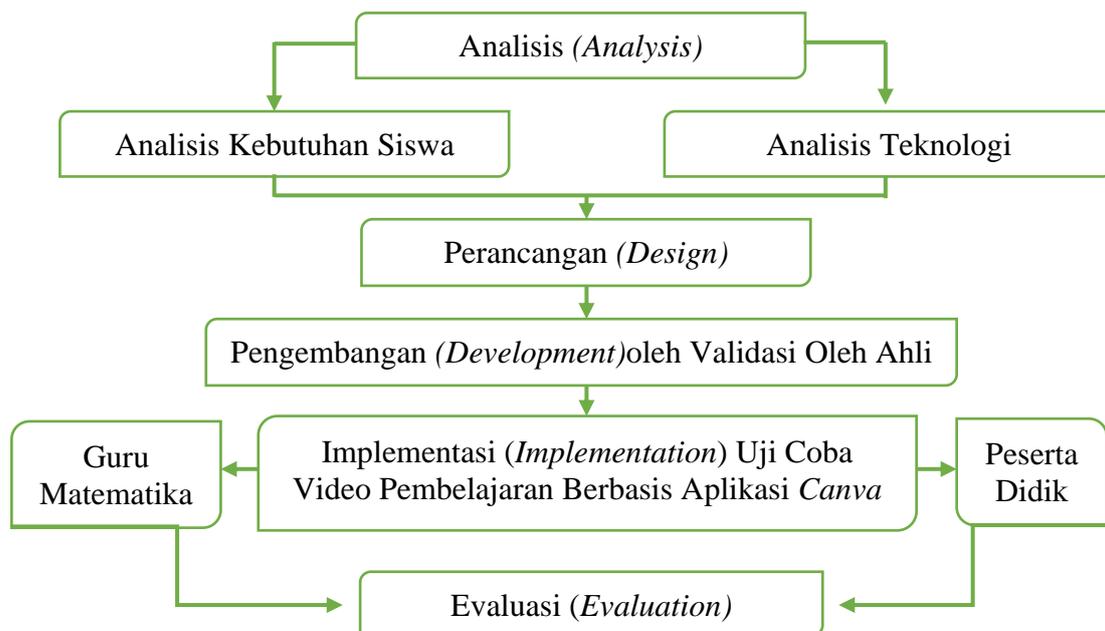
4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap untuk uji coba media video pembelajaran yang telah dikembangkan. Setelah dinilai oleh validator, kemudian peneliti melakukan perbaikan sehingga media video pembelajaran tersebut menjadi layak untuk diuji coba pada siswa. Uji coba media video pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas VII-A Mtss Al-Washliyah. Setelah proses pembelajaran dengan media video pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membagi angket respon siswa pada 10 orang siswa dan meminta siswa untuk mengisi angket tersebut.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah keempat tahap yaitu analisis, desain, pengembangan dan implementasi selesai dilakukan, maka tahap terakhir yaitu tahap evaluasi. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui layak/tidak layaknya media video pembelajaran yang sudah dibuat dan digunakan dalam proses pembelajaran matematika dikelas VII-A Mtss Al-Washliyah. Pada Tahap evaluasi ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil penilaian oleh validator (dosen ahli), guru matematika kelas VII-A dan hasil pengisian angket respon siswa terhadap media video pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas VII-A Mtss Al-Washliyah Medan.

Adapun tahap penelitian dan pengembangan media video pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada diagram alir berikut :



Gambar 3.1 Diagram Alir Model ADDIE

F. Instrumen Penelitian

“Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono dalam aslamiah, 2018). Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan informasi data berupa angket yang digunakan untuk melihat kelayakan media dari validator dan respon penilaian peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah Lembar instrumen penilaian yang terdiri dari lembar instrumen penilaian ahli media, ahli materi dan lembar angket respon siswa.

1. Angket Penilaian oleh ahli media

Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.					
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.					
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.					
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.					
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.					
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.					
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.					
	c. Tampilan teks yang menarik.					
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.					
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.					
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.					
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.					
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.					
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.					
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.					

	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.					
--	--	--	--	--	--	--

2. Angket Penilaian oleh ahli materi

Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.					
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.					
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.					
	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.					
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-hari.					
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.					
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.					
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.					
	b. Kemenarikan materi pembelajaran.					
	c. Materi yang disajikan secara berurut.					
Pendukung Penyajian	Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.					
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.					
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.					
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.					

Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.					
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.					

3. Angket Penilaian oleh peserta didik

Tabel 3.3 Lembar instrumen penilaian peserta didik

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					

	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					
--	--	--	--	--	--	--

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Validasi

Data yang diperoleh adalah data perihal kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada pembelajaran. Teknik yang dilaksanakan ialah memberikan lembar validasi kepada validator dengan tujuan untuk diberi penilaian. Validasi dikerjakan oleh ahli media dan materi.

2. Angket respon peserta didik

Data yang diperoleh berupa tanggapan dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* dalam pembelajaran. Teknik yang dilaksanakan adalah memberikan lembar angket penilaian ke peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

Teknik yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran berkualitas tinggi dan mencapai kevalidan maka dilakukan analisis data.

1. Analisis data validasi media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.
 - a. Memberikan penilaian berupa skor nilai dengan indikator berdasarkan skala

- b. Menentukan jumlah nilai tertinggi dengan cara,
 Nilai tertinggi = jumlah validator x jumlah indikator x nilai maksimum.
- c. Menentukan jumlah skor setiap validator dengan cara menjumlahkan semua skor penilaian yang didapat dari setiap indikator.
- d. Menentukan skor yang sudah didapat dengan mentotalkan jumlah skor dari setiap validator.
- e. Menentukan nilai validitas dimodifikasi oleh purwanto (2010) dengan cara di bawah ini:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Tabel 3.4 Pedoman kevalidan media

Interval	Kriteria Kevalidan
$\leq 54\%$	Sangat Tidak Valid
55% - 64%	Kurang Valid
65% - 79%	Cukup Valid
80% - 89%	Valid
90% - 100%	Sangat Valid

2. Analisis data nilai respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva*

Angket respon peserta didik berfungsi untuk mengetahui tingkat ketertarikan peserta didik dan perasaan senang, serta kemudahan memahami

komponen isi media. Data respon peserta didik yang telah diperoleh dari angket penilaian dengan skala persentase.

Tabel 3.5 Kriteria nilai respon peserta didik

Rentang Presentase	Kriteria
< 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

Skor nilai yang diperoleh akan dihitung menggunakan rumus dibawah ini :

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Nilai kategori skala respon

S = Jumlah skor yang diperoleh

N = Skor maksimum

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Seperti yang terlihat pada bab III, penelitian ini termasuk penelitian R&D (*Research and Development*) yang memakai pengembangan model ADDIE. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial. Berlandaskan penelitian dan pengembangan yang selesai dilaksanakan, maka mendapatkan hasil penelitian seperti berikut ini:

1. Tahap *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan pendataan atau pengumpulan informasi yang akan dijadikan pendukung untuk membuat produk. Pengumpulan informasi yang didapat berupa informasi analisis kebutuhan dan analisis teknologi yang digunakan di Mtss Al-Washliyah. Sehingga dapat mempermudah dalam proses mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran matematika. Adapun hasil analisisnya yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Hasil dari analisis kebutuhan dengan melaksanakan observasi serta hasil wawancara dengan guru matematika dikelas VII-A Mtss Al-Washliyah. Pada hasil wawancara tersebut diperoleh bahwa pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan buku pegangan peserta didik berupa LKS dan proses pembelajaran juga sangat jarang menggunakan komputer, sehingga peserta didik masih kurang terlihat aktif dalam pembelajaran.

b. Analisis Teknologi

Aplikasi *canva* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan karena mempunyai kemampuan untuk membuat sajian visual, seperti video, animasi, gambar dan suara.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang dibuat peneliti yaitu:

a. Pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data, dilakukan pengumpulan berbagai data perihal materi yang akan dibuat yaitu materi aritmatika sosial. Selanjutnya penentuan animasi, background, musik, gambar, suara, intro/outro pembuka dalam video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* serta referensi materi yang digunakan.

b. Desain media pembelajaran

Setelah pengumpulan data, Pada tahap selanjutnya yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah perancangan atau *design*. Dengan membutuhkan bantuan aplikasi *canva* untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. **Pertama**, yang akan dilakukan yaitu menyiapkan buku referensi berupa Matematika untuk SMP/MTs kelas VII Semester 2. **Kedua**, menyusun desain media pembelajaran audio visual. **Ketiga**, menyusun desain instrumen kevalidatan berupa lembar instrumen validasi oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini yaitu merealisasikan apa saja yang dibuat pada tahapan sebelumnya untuk menjadi sebuah produk dengan kualitas terbaik.

Kemudian tahap berikutnya yaitu melakukan uji coba pada kelayakan produk yang akan divalidasi pada proses pembelajaran.

a. Pengembangan Desain Produk

Berikut hasil produk yang dihasilkan sebagai berikut :



Gambar 4.1. Tampilan Intro dan Outro Video pembelajaran

The image shows a slide titled "a. Harga Pembelian, Harga Penjualan, Untung, dan Rugi". The slide has a white background with a black border and a grid pattern. It contains the following text and formulas:

a. Harga Pembelian, Harga Penjualan, Untung, dan Rugi

Harga pembelian adalah nilai uang dari suatu barang yang dibeli. Adapun harga penjualan adalah nilai uang dari suatu barang yang dijual.

$$\text{Persentase Untung} = \frac{\text{Untung}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Rugi} = \frac{\text{Rugi}}{\text{Harga Pembelian}} \times 100\%$$

The slide is decorated with a butterfly in the top right corner and a green grass border with small pink flowers at the bottom.

Gambar 4.2. Tampilan salah satu penjelasan materi aritmatika sosial

Contoh Soal b

1. Sebuah toko pakaian sedang mengadakan promo akhir tahun. Ibu Devi membeli baju dengan harga Rp. 180.000.00 berlabel diskon sebesar 30%. Berapa harga baju tersebut setelah mendapatkan diskon?

Penyelesaian

Harga sebelum diskon = Rp. 180.000
 Diskon = $30\% \times 180.000 = 54.000$
 Harga setelah diskon = $180.000 - 54.000 = 126.000$
 Jadi, harga baju yang di beli oleh Ibu Devi setelah mendapatkan diskon sebesar Rp. 126.000.

Gambar 4.3 Tampilan salah satu soal dan penyelesaian materi aritmatika sosial

b. Validasi Produk

Produk yang sudah dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh tim ahli. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mendapatkan sebuah kelayakan media dan saran masukan guna memperbaiki kelemahan produk yang telah dikembangkan. Aktivitas validasi dilakukan dengan cara memberikan atau memperlihatkan produk dilengkapi dengan lembar validasi ke validator untuk mengukur tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebelum dilakukan ke tahap uji coba pada siswa. Adapun data validator media dan materi ini sebagai berikut:

Tabel 4.1. Biodata Validator

No.	Nama Validator	Jabatan Validator
-----	----------------	-------------------

1.	Dr. Lilik Pulungan, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UMSU
2.	Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UMSU
3.	H. Muhammad Saleh	Guru Matematika Mtss Al-Washliyah

1. Hasil validasi oleh ahli media

Validasi media dilakukan oleh 2 orang ahli media yaitu Dr. Lilik Pulungan, S.Pd., M.Pd dosen pendidikan matematika UMSU sebagai validator 1, dan Surya Wisada Dachi, S.Pd., M.Pd. dosen pendidikan matematika UMSU sebagai validator

2. Berikut ini hasil validasi media produk.

Tabel 4.2. Hasil perolehan validasi oleh ahli media

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai	
		V1	V2
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.	5	5
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.	5	5
	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.	4	4
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.	4	4
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.	4	5
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.	4	4
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.	4	4
	c. Tampilan teks yang menarik.	5	5
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.	4	5
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.	4	5

	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.	5	4
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.	5	4
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.	5	4
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.	5	5
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.	5	5
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.	5	5
Jumlah Skor		73	73
Nilai Validasi $\rightarrow NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$		91,25%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator 1 memperoleh nilai 73 dari skor tertinggi 80 dan jumlah nilai validator 2 memperoleh nilai 73 dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 91,25% artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva pada materi aritmatika sosial ini masuk kategori sangat valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

2. Hasil perolehan validasi oleh ahli materi

Validasi materi dikerjakan oleh 1 orang ahli materi yaitu H. Muhammad Saleh guru matematika Mtss Al-Washliyah sebagai validator. Berikut hasil validasi materi media produk pada tabel ini.

Tabel 4.3. Hasil perolehan validasi ahli materi

Aspek	Indikator Pernyataan	Validator
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.	5
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.	5
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.	5
	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.	4
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-hari.	5
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.	5
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.	5
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.	5
	b. Kemenarikan materi pembelajaran.	4
	c. Materi yang disajikan secara berurut.	5
Pendukung Penyajian	Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.	5
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna.	5
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.	5
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.	5
Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.	4
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.	5
Jumlah Skor		77
Nilai Validasi NP = $\frac{R}{SM} \times 100\%$		96,25%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jumlah nilai validator memperoleh nilai 77 dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 96,25% artinya materi aritmatika sosial pada media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* ini masuk ke dalam kategori valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Revisi

Tabel 4.4 Hasil Revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan Intro dan Outro Video Pembelajaran terlalu polos dan kurang cerah. 2. Tidak ada logo kampus. 	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan Intro dan Outro menjadi lebih menarik dengan elemen pendukung. 2. Terdapat logo kampus.
 <ol style="list-style-type: none"> 1. Hanya menggunakan unsur suara, bagroud terlalu polos dan tidak menarik. 	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Telah menggunakan animasi karakter berbicara dan baground lebih menarik.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

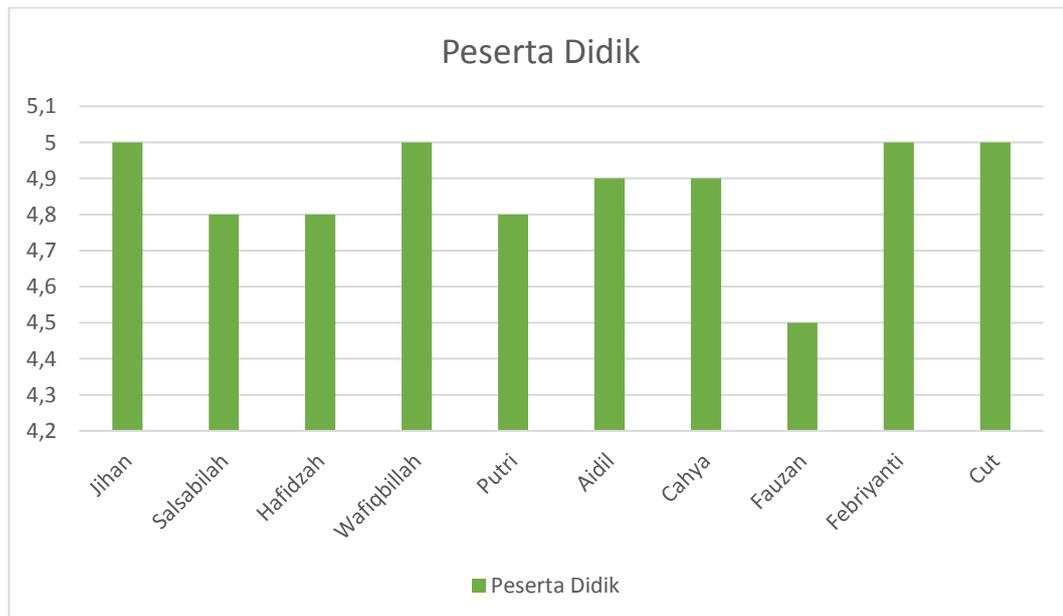
Setelah produk selesai divalidasi oleh validator dan sudah direvisi, maka tahapan berikutnya adalah peneliti melakukan implementasi yaitu tahap uji coba dalam skala kecil yang dilaksanakan di sekolah Mtss Al-Washliyah, dengan jumlah peserta didik 10 orang. Setelah itu, peneliti menyebarkan angket respon peserta

didik guna untuk mendapatkan respon para peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.

Tabel 4.5 Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

Peserta Didik	Indikator Pernyataan										Total Skor	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
PD1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PD2	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	4.8
PD3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	4.8
PD4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PD5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	4.8
PD6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	4.9
PD7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	4.9
PD8	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	45	4.5
PD9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
PD10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5
Total Skor Keseluruhan											487	
Rata-Rata Skor Total											4.8	
Persentase Ps = $\frac{S}{N} \times 100\%$											97,4%	
Kategori											Sangat Baik	

Berdasarkan tabel di atas, bahwa rata-rata skor total 10 orang peserta didik yang berpartisipasi menjadi sampel telah mendapatkan skor rata-rata total sebesar 4,8. kemudian dihitung kelayakan bahan ajar berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial mendapatkan hasil sebesar 97,4 %. Artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial ini masuk dalam kategori “sangat baik”.



Gambar 4.4 Diagram Batang Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir pada pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Dimana tahap evaluasi dilaksanakan setelah uji coba kecil dan dilihat dari respon peserta didik. Produk akan diperbaiki jika terdapat keluhan peserta didik terhadap produk. Namun dalam tahap sebelumnya, peserta didik merespon sangat baik dan mereka paham dan senang dengan adanya produk. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap evaluasi ini tidak ada perbaikan akhir dari produk yang sudah dikembangkan. Produk tersebut sudah termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan memperoleh kategori “sangat valid”.

B. Pembahasan Penelitian

Pada pembahasan ini peneliti akan menjawab rumusan masalah yang dipaparkan berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan pemaparan yang dibahas pada bagian hasil, pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial ini memiliki tujuan guna mengetahui kelayakan terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial dan mengetahui respon peserta didik terhadap video pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial dimana peneliti melakukan penelitiannya di sekolah Mtss Al-Washliyah. Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial ini menggunakan model pengembangan jenis *ADDIE* dengan 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap *analysis* peneliti melakukan kegiatan berupa analisis kebutuhan dan analisis teknologi. Dimana pada tahap ini memperoleh bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap *design* peneliti melakukan kegiatan berupa menyiapkan referensi buku dan menyusun desain produk. Dimana pada tahap ini agar perancangan media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum pada materi aritmatika sosial.

Pada tahap *development* peneliti melakukan kegiatan berupa pengembangan produk, validasi, dan uji coba. Dimana pada tahap ini memperoleh penilaian oleh

para ahli, guru matematika dan respon peserta didik yang menentukan kelayakan pada media pembelajaran yang dikembangkan tersebut valid atau tidak.

Pada tahap *Implementation* peneliti membuat uji coba kecil yang dilaksanakan di sekolah Mtss Al-Washliyah dengan target 10 orang peserta didik. Di tahap ini peneliti mencoba pengenalan produk dan pengajaran singkat, setelah itu peneliti menyebarkan angket yang berisi respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan.

Pada tahap *evaluation* ini peneliti akan melakukan perbaikan produk jika terdapat kendala yang dihadapi peserta didik. Namun pada hasilnya, peserta didik sangat memahami dalam penggunaan produk karena produk sangat sederhana dan mudah dimengerti.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai validasi oleh ahli materi yaitu 96,25 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil nilai validasi oleh ahli media yaitu 91,25% dengan kriteria “sangat valid”, dan hasil nilai respon peserta didik berjumlah 97,4% dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan keberhasilan peneliti dalam melakukan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial, dan kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP terutama VII Mtss Al-Washliyah, serta peserta didik sangat tertarik dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan yang telah dipaparkan, ditarik sebuah kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE telah layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Pada hasil validasi persentase rata – rata penilaian oleh ahli media 91,25% sehingga media yang digunakan layak. Dan hasil validasi persentase rata – rata oleh ahli materi 96,25 % sehingga dinyatakan layak media yang digunakan layak. Serta hasil uji coba yang dilaksanakan di kelas VII-A Mtss Al-Washliyah dengan memperoleh penilaian persentase rata – rata 97,4% sehingga Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

Saran yang hendak di sampaikan, yaitu :

1. Untuk pendidik, media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* pada materi aritmatika sosial hendaknya digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran terkhusus materi aritmatika sosial.

2. Untuk para peserta didik, video pembelajaran ini dapat dijadikan bahan atau sumber belajar yang bisa digunakan kapanpun tanpa batasan waktu.
3. Untuk para peneliti selanjutnya, semoga bisa membuat penelitian sejenis menggunakan materi lain dan mata pelajaran lain agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang baik, berkualitas dan lebih disempurnakan kembali untuk memperoleh kualitas yang lebih baik dari pada sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI*.
- Arsyad. (2018). Metode Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 3 nomor 2.
- Arsyad, A. (2011). *Pembelajaran Audio Visual*.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (G. Persada Press, Ed.; Cet.1, Ed.1). 2012.
- Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*.
- Aziz Zainal & Indra Prasetya. (2021). Model Pembelajaran Creative Problem Solving dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal EduTech*. Vol. 7.
- Çakir, I., Universitesi, K., & Fakultesi, E. (2006). The use of video as an audio - visual material in foreign language teaching classroom. In *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET* (Vol. 5).
- Dachi Wisada Surya, (2018). Pengaruh Penggunaan Multimedia Power Point Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*.
- Daniel, J. (2007). Audio-Visual Aids in Teaching of English. In *International Journal of Innovative Research in Science, Engineering and Technology (An ISO)* (Vol. 3297). www.ijirset.com
- Djamarah, S. B. dkk. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v2i1.136>
- Erlina A., Irvan, Ismail Hanif Batu Bara. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dan Etnomatematik Berbantuan Geogebra Untuk meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Journal Mathematics Education Sigma (JMES)*.
- Fujiyanto, A., Kurnia Jayadinata, A., Kurnia, D., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J. L., & 211 Sumedang, A. N. (2016). *Penggunaan Media Audio*

Visual Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk hidup (Vol. 1, Issue 1).

Haryoko, S. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.*

Kadarisma, G., Senjayawati, E., & Amelia, R. (2019). Pedagogical Content Knowledge Pre-Service Mathematics Teacher. *Journal of Physics: Conference Series*, 1315 (1).

Komsiyah, I. (2012). *Belajar dan pembelajaran.*

Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini / Drs. Usep Kustiawan, M.Sn.* Penerbit Gunung Samudera.

Lestari, L., Alberida, H., & Rahmi, Y. L. (2018). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Materi Kingdom Plantae Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(2), 170. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss2/245>

Lestari, W. dkk. (2018). Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Matematika. *Aksioma*, 9.

Malik, S. K. (2012). *Use of audio visual aids for effective teaching of biology at secondary schools level.*

Mayang Sari, A., Susanti, N., Rahayu Program studi Matematika, C., Matematiaka, J., & Muhammadiyah Pagaralam, S. (2018). Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi aritmatika sosial kelas VII. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 61–68.

Mu'minin, M. I., & Humaisi, M. S. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Pembelajaran IPS Terpadu PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DALAM MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU.*

Nomleni, F. T., Sarlotha, T., & Manu, N. (2018). *Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah.*

Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. In *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Issue 2).

- Puji Lestari, S., Nufus, H., Muhandaz, R., Studi Pendidikan Matematika, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim HR Soebrantas Km, U. J., & Baru-Tampan Pekanbaru, S. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Materi Himpunan untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 05(01), 183–201.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020b). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>
- Rahmatullah dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2). www.canva.com.
- Raisa, S., Adlim, A., & Safitri, R. (2018). Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 82–86. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>
- Razak A, Zulfi Amri, Tua Halomoan. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL DENGAN MODEL ADDIE BERBASIS FLIPPDF PROFESSIONAL MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG KELAS IX SMP JAMBI MEDAN. *Journal Mathematics Education Sigma*.
- Rofiah, S. dkk. (2020). PERSPEKTIF GENDER SISWA SMK POKOK BAHASAN BARISAN DAN DERET. *MATEMATICS PAEDAGOGIC*, IV.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI BANGUN RUANG LIMAS. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Saadah, I. D. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* / Sugiyono. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian*.

- Sumartiwi, N. M., & Ujianti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230.
- Sundayana. (2015). *Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran*.
- Tanjung, R. E. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.
- Tarmizi. (2008). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X*.
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (2022). *ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATARDI SEKOLAH DASAR*.
- Widyaningrum, A. Z., & Pd, M. (2016). *ANALISIS KESULITAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL CERITA MATEMATIKA MATERI ARITMATIKA SOSIAL DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 METRO TAHUN PELAJARAN 2015/2016*. 1(2).
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (S. F. Sangkala Sirate, Ed.). Prenadamedia Group (Divisi Kencana).
- Yusmin, E. (2016). *KESULITAN BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN MATEMATIKA (RANGKUMAN DENGAN PENDEKATAN META-ETHNOGRAPHY)*.
- Zanah, A. R., Lusiyana, D., & Rahmatudin, J. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2), 297–312. <https://doi.org/10.31941/delta.v10i2.1536>

LAMPIRAN



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

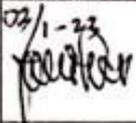
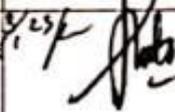
Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Siti Nurhalizah
N P M : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Kredit Kumulatif : 130

IPK = 3.76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Audio Visual</i> Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial	
	Desain Pengembangan Media E-Comic Matematika pada Materi Aritmatika Sosial Tingkat SMP	
	Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Matlab Pada Materi Matriks	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Januari 2023

Hormat Pemohon,



Siti Nurhalizah

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 2

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth: Bapak/Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Matematika
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Siti Nurhalizah
N P M : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi Canva
pada Materi Aritmatika Sosial

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai:

Dosen Pembimbing: Dr. Zulfi Amri, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Januari 2023

Hormat Pemohon,

Siti Nurhalizah

Dibuat Rangkap 3:
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 26 /II.3/UMSU-02/F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan Perpanjangan proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Siti Nurhalizah**
N P M : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis
Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial.**

Pembimbing : **Dr. Zulfi Amri, M.Si.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan.
3. Masa daluwarsa tanggal : **3 Januari 2024**

Medan 10 Jumadil Akhir 1444 H
03 Januari 2023 M

Wassalam
Dekan




Dra. Hj. Syamsuyurnita, MPd.
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIBMENGIKUTISEMINAR





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan / Prog.Studi : Pendidikan Matematika
Nama Mahasiswa : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
21/1/23	Deskripsi format judul	f
10/1/23	Labelbelajar (manusia referensi ke 13 dan diperkuat dgn observasi	f
20/1/23	melakukan penelitian tely KLD (angket peletis)	f
31/1/23	ku proposal	f

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Diketahui/ Disetujui
Ketua Prodi

Medan, Januari 2023
Dosen Pembimbing

Dr. Tua Halomoan Harahap, S.Pd., M.Pd

Dr. Zulfi Amri, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Jumat 24 Februari 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa :

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	Tambahkan konsep dasar untuk dikembangkan
2.	Tambahkan daftar pustaka dosen umsu
3.	
4.	
5.	
6.	

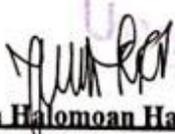
Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Medan, 24 Februari 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembahas


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd


Dr. Irvan, M.Si

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini, Jumat 24 Februari 2023 diselenggarakan seminar proposal mahasiswa:

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Aritmatika Sosial

Masukan dan saran dari dosen pembahas/pembimbing*:

No	Masukan dan Saran
1.	perlu ditambahkan beberapa referensi, terutama yg ditulis oleh dosen prodi matematika UMSU.
2.	
3.	perlu penguatan pada LB dan dibangun
4.	narasi rasional untuk dasar pengembangan
5.	produk yg diharapkan.
6.	

Proposal ini dinyatakan layak/tidak layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

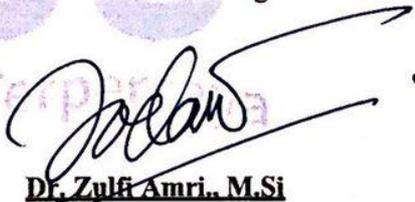
Medan, 24 Februari 2023

Diketahui oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing


Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd


Dr. Zulfi Amri, M.Si

*Coret yang tidak perlu



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial

Pada hari Jumat, tanggal 24 Februari 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan, 24 Februari 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dr. Irvan., M.Si

Dosen Pembimbing

Dr. Zulfi Amri., M.Si

Diketahui Oleh :

Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Dr. Tua Halomoan Harahap, M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/II/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 http://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1251/II.3/UMSU-02/F/2023 Medan, 15 Syah'ban 1444 H
 Lamp : --- 8 Maret 2023 M
 Hal : Izin Riset

**Kepada : Yth. Bapak/Ibu Kepala
 MTsS Al-Washliyah
 Di
 Tempat.**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan tugas sehari-hari sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk penulisan Skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/ibu memberikan izin kepada mahasiswa kami dalam melakukan penelitian /riset ditempat Bapak/ibu pimpin. Adapun data mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Siti Nurhalizah
 N P M : 1902030046
 Program Studi : Pendidikan Matematika
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/ibu kami ucapkan banyak terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin.



Dra. Hj. Svamsu Varnita, MPd.
 NIDN : 0004066701

****Penting!**





**MADRASAH TSANAWIYAH AL. WASHLIYAH
PERGURUAN YAYASAN AMAL DAN SOSIAL**

Al Jam'iyatul Washliyah

Jalan Ismailiyah No. 82 Telp. 73359353 Medan

NSM : 121212710002 NPSN : 60727913 Kode Pos : 20215

SURAT KETERANGAN

No. : 988/MTs-AW/SK/V/ 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : H. Ahmad Azizi, S.Ag, S.Pd.I

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

N a m a : Siti Nurhalizah

N P M : 1902030046

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Aritmatika Sosial.

Benar nama tersebut diatas telah melaksanakan Riset di Madrasah Tsanawiyah Al Washliyah Ismailiyah sesuai surat dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan untuk melengkapi penulisan skripsi sebagai syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan di UMSU Medan.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Medan, 11 Mei 2023

Kepala Madrasah

H. Ahmad Azizi, S.Ag, S.Pd.I

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
OLEH DOSEN AHLI**

Mata Pelajaran/Materi : Matematika/Aritmatika Sosial

Hal yang di nilai : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial

Sasaran : Peserta Didik

Pengembang : Siti Nurhalizah

Nama Validator : Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

Hari/Tanggal : Selasa/ 15 Maret 2023

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4, dan 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.					✓
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.					✓

	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.				✓	
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.				✓	
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.				✓	
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.				✓	
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.				✓	
	c. Tampilan teks yang menarik.					✓
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.				✓	
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.				✓	
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.					✓
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.					✓
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.					✓
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.					✓
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.					✓
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.					✓
Jumlah Skor					73	
Rata-rata Skor					91,25%	

B. Komentor dan Saran

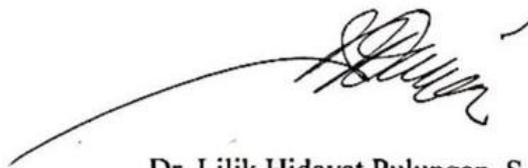
1. Tampilan intro dan outro Video pembelajaran terlihat polos dan kurang Cerah.
2. Tidak ada Logo kampus.
3. hanya menggunakan unsur suara background terlihat polos dan tidak menarik.

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, 15 Maret 2023

Validator



Dr. Lilik Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

**INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
OLEH DOSEN AHLI**

Mata Pelajaran/Materi : Matematika/Aritmatika Sosial
Hal yang di nilai : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial
Sasaran : Peserta Didik
Pengembang : Siti Nurhalizah
Nama Validator : Surya Wisada Dachi, M.Pd
Hari/Tanggal : Selasa/ 15 Maret 2023

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor (1, 2, 3, 4, dan 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Desain Sampul (Cover)	a. Kesesuaian tampilan pada cover video pembelajaran.					✓
	b. Kesesuaian judul dengan isi video pembelajaran.					✓

	c. Huruf yang digunakan mudah untuk dibaca dan menarik.					✓
	d. Penggunaan warna pada sampul (cover) senada.					✓
	e. Memiliki daya tarik tersendiri.					✓
Desain Media	a. Pemilihan ukuran dan jenis huruf yang sesuai.					✓
	b. Pemilihan warna pada background tidak mengganggu teks isi materi.					✓
	c. Tampilan teks yang menarik.					✓
	d. Animasi yang digunakan dalam video pembelajaran sederhana, menarik, dan tidak membosankan.					✓
	e. Sajian materi dan kualitas gambar yang menarik.					✓
	f. Kualitas media pembelajaran audio visual bagus dan menarik.					✓
	g. Kejelasan suara dan musik menambah daya tarik video pembelajaran.					✓
Kepraktisan	a. Sangat mempermudah proses pembelajaran dan menjadi lebih praktis.					✓
	b. Meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.					✓
	c. Pembelajaran terasa lebih menarik, menyenangkan dan bermanfaat untuk peserta didik.					✓
	d. Mempermudah penyampain isi materi pembelajaran.					✓
Jumlah Skor						73
Rata-rata Skor						91,25%

B. Komentor dan Saran

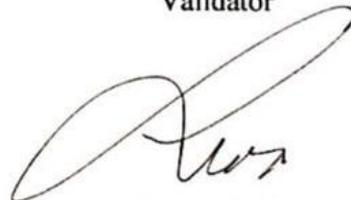
.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan, 15 Maret 2023

Validator



Surya Wisada Dachi, M.Pd

LEMBAR VALIDASI MATERI OLEH GURU MATEMATIKA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Aritmatika Sosial

Sasaran : Peserta Didik Kelas VII-A Mtss Al-Washliyah

Mata Pelajaran/Materi : Matematika/Aritmatika Sosial

Pengembang : Siti Nurhalizah

Nama Validator : H. Muhammad Saleh

Hari/Tanggal : Kamis /11 Mei 2023

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
 2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

A. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Materi	a. Kesesuaian materi dengan KD dan KI.					✓
	b. Kesesuaian tujuan pembelajaran.					✓
Kelengkapan Materi	a. Keluasan dan kedalaman isi materi.					✓
	b. Ketersediaan contoh soal, latihan dan evaluasi.				✓	
	c. Menggunakan contoh yang di temukan pada kehidupan sehari-					✓

	hari.						
Keakuratan Materi	a. Materi yang diambil dari sumber yang relevan.						✓
	b. Keakuratan materi yang tersedia dan Kesesuaian antara contoh soal dan Latihan.						✓
Teknik Penyajian Materi	a. Kejelasan penyampaian materi.						✓
	b. Kemenarikan materi pembelajaran.					✓	
	c. Materi yang disajikan secara berurut.						✓
Pendukung Penyajian	Menyertakan gambar yang sesuai dengan materi.						✓
Penyajian Bahasa	a. Kesesuaian Bahasa dengan sasaran pengguna.						✓
	b. Kesesuaian dengan kaidah bahasa dan kalimat yang digunakan dalam penjelasan materi mudah untuk dipahami.						✓
	c. Bahasa yang digunakan pada video pembelajaran bersifat komunikatif.						✓
Kejelasan Audio	a. Kejelasan suara.					✓	
	b. Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran.						✓
Jumlah Skor		77					
Rata-Rata Skor		96,25%					

B. Komentar dan Saran

.....
.....
.....

C. Kesimpulan

1. Valid
2. Tidak Valid

Medan , 11 Mei 2023
Validator



H. Muhammad Saleh

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Jihan Aulia Yusra

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik

3 = Baik

5 = Sangat Baik

2 = Tidak Baik

4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : *Sabilah azzahra srg*

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.				✓	
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.				✓	
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Hafidzah Adlina PLG.

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.				✓	
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta ielas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
Keefektifan	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.				✓	
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Muhammad Wafiqbillah

Kelas : VII-A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik

2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
Keefektifan	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Salsabila Putri Riadi

Kelas : VII-A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.				✓	
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.				✓	
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : *Aidil Fadlan Ramadhan*

Kelas : *VII- A*

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.				✓	
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : *PUTRI CAHYA FADILU*

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.				✓	
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Muhammad Fauzan

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik

3 = Baik

5 = Sangat Baik

2 = Tidak Baik

4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.				✓	
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.				✓	
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.				✓	
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.				✓	
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.				✓	

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : Febrinyanti Syapuri

Kelas : VII - A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik

3 = Baik

5 = Sangat Baik

2 = Tidak Baik

4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
Keefektifan	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

**LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA
MATERI ARITMATIKA SOSIAL**

Nama : CUT AZRA Kamila

Kelas : 7A

Petunjuk Pengisian Angket :

Berikan skor pada butir-butir perencanaan pembelajaran dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat Tidak Baik 3 = Baik 5 = Sangat Baik
2 = Tidak Baik 4 = Cukup Baik

D. Daftar Pertanyaan

Aspek	Indikator Pernyataan	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
Kemenarikan Tampilan Media	1. Cover yang ditampilkan memiliki daya tarik.					✓
	2. Gambar dan animasi yang digunakan pada video pembelajaran sangat bagus, rapih, dan menarik minat belajar peserta didik.					✓
	3. Tulisan dan kualitas media pembelajaran sangat jelas, rapih dan menarik.					✓
	4. Kombinasi warna yang digunakan pada video pembelajaran senada.					✓
	5. Kejelasan suara pada video pembelajaran dan mudah dipahami peserta didik.					✓
Kemudahan	1. Pembelajaran menjadi maksimal, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi aritmatika sosial yang dibuat sesuai dengan urutannya serta jelas.					✓
	2. Kegiatan pembelajaran menjadi bervariasi, tidak jenuh dan membosankan lagi, dengan adanya media pembelajaran audio visual peserta didik merasa senang.					✓
Keefektifan	3. Media pembelajaran audio visual ini mendorong peserta didik bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal aritmatika sosial.					✓
	1. Kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien.					✓
	2. Kebermanfaatan media pembelajaran audio visual dikelas.					✓

DOKUMENTASI FOTO



Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Audio Visual



Menampilkan Video Pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan materi aritmatika sosial



Menampilkan Video Pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan materi aritmatika sosial



Pembahasan soal dan jawaban pada video pembelajaran



Petunjuk pengisian angket respon peserta didik



Penyebaran dan pengisian angket respon peserta didik



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Medan, 15 Mei 2023

Hal. : Permohonan Pengganti Pembimbing

Yth. Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan
UMSU Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.,

Dengan hormat, Bapak **Dr. Zulfi Amri, M.Si**, Sebagai Pembimbing skripsi saya, maka dengan ini saya ingin mengajukan pergantian dosen tersebut sebagai pembimbing.

Nama : Siti Nurhalizah
NPM : 1902030046

Demikian surat permohonan ini dibuat agar dimaklumi. Atas perhatian Bapak, kami ucapkan terima kasih.

Pemohon

Siti Nurhalizah

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL

ORIGINALITY REPORT

19% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	7% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	core.ac.uk Internet Source	1%
7	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1%
8	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%

10	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1 %
11	uit.e-journal.id Internet Source	1 %
12	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
13	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
14	ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
17	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
18	docplayer.info Internet Source	<1 %
19	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
20	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
21	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %

22	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	<1 %
23	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
24	digilib.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
25	ejournal-pasca.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
26	id.scribd.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
28	repository.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1 %
30	id.123dok.com Internet Source	<1 %
31	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
32	ojs.iainbatusangkar.ac.id Internet Source	<1 %
33	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %

34	jurnalfkip.unram.ac.id Internet Source	<1 %
35	manampalarizair.wordpress.com Internet Source	<1 %
36	jurnal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
37	unimuda.e-journal.id Internet Source	<1 %
38	volatire820yahoom.com.blogspot.com Internet Source	<1 %
39	www.journal.iel-education.org Internet Source	<1 %
40	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
41	Intan Shabrina, Imas Kania Rahman, Salati Asmahasanah. "Pengaruh Model Think Pair And Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2017 Publication	<1 %
42	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
43	ecampus.sttind.ac.id Internet Source	<1 %

44	ejournal.umm.ac.id Internet Source	<1 %
45	Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman Zulherman. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
46	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	<1 %
47	www.scribd.com Internet Source	<1 %
48	Chintya Nefillia Alwi Dalimunthe, Reinita Reinita. "Validity Canva Video Media Integrated Thematic Learning Based On PBL Models In Elementary Schools", Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 2022 Publication	<1 %
49	eprints.kwikkiangie.ac.id Internet Source	<1 %
50	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
51	jurnal.ceredindonesia.or.id Internet Source	<1 %
52	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %

53	Rizqi Nurjanah. "Development of Math Set Game to Improve Critical Thinking Skills Student of Class VII Material Set", AlphaMath : Journal of Mathematics Education, 2022 Publication	<1 %
54	Submitted to Universiti Malaysia Sabah Student Paper	<1 %
55	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
56	media.neliti.com Internet Source	<1 %
57	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
58	repository.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
59	jurnal.unikal.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data Pribadi

Nama : Siti Nurhalizah
Tempat, Tanggal Lahir : kampung Panjang, 24 Agustus 2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Islam
Alamat : Dusun II, Desa Padang Genting,
Kecamatan Talawi, Kabupaten Batu
Bara, Sumatera Utara.

Nama Orang Tua

a. Ayah : Syahrul
b. Ibu : Ummi Kalsum

B. Riwayat Pendidikan

SD (2006-2012) : SD Negeri 010148 Padang Genting
SA (2007-2012) : Sekolah Arab
SMP (2012-2015) : SMP Negeri 1 Talawi

SMA (2015-2018) : SMA Negeri 1 Talawi
S1 (2019-2023) : Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara

C. Riwayat Organisasi

2020-2021 : Sekretaris Divisi Kebudayaan UKM
Tari UMSU
2022 – 2023 : Ketua Divisi Minat Bakat HMJ
Pendidikan Matematika

D. Penghargaan/ Prestasi

Peserta Kampus Mengajar Angkatan 2 KEMDIKBUD RI (2022)