

## PENGEMBANGAN BUKU SAKU DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATERI ALJABAR UNTUK KELAS VIII SMP NEGERI 6 MERANGIN

Waris Ismita Dewi<sup>1)</sup>, Muhammad Jainuri<sup>2)</sup>, Yohanes<sup>3)</sup>

Program Studi Pendidikan Matematika<sup>123)</sup>

[warihismitadewi1234@gmail.com](mailto:warihismitadewi1234@gmail.com)<sup>1)</sup>, [egydia2004@gmail.com](mailto:egydia2004@gmail.com)<sup>2)</sup>,

[yohanes.azka@gmail.com](mailto:yohanes.azka@gmail.com)<sup>3)</sup>

### Abstract

*The media used at SMP Negeri 6 Merangin still uses package books, so the learning process is not interactive. This research is research and development (R&D). The development model used in research on e-pocked book based canva is ADDIDE, which was validated by five validators. Validity is reviewed from validation sheet. Practicality is reviewed from e-pocked practicality questionnaire sheet and student interviews. Meanwhile, effectiveness is reviewed from the activities of students and the learning outcomes of students after using e-pocked based canva. The results of the data analysis show the average score of validation results by material experts at 4.34 with a very valid category, Indonesian language experts at 4.73 with a very valid category, media experts at 4.27 with a very valid category, and teacher validation at 4.55 with a very valid category. The average overall score of the validators was 4.47, with a very valid category. The percentage of practicality questionnaire responses was 79% in the practical category. The average percentage of effectiveness of learning outcomes is 90.62% with an effective category, and the percentage of student activity is 83.58% with a very effective category. Based on these results, it is found that the research that has been developed is valid, practical, and effective.*

**Keywords:** ADDIE Model, Canva, Digital Pocket Guide

### PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah menghubungkan interaksi guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran matematika yang efektif dapat dimulai dengan pengenalan masalah kontekstual, yang membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara bertahap.

Aktivitas pembelajaran matematika di SMP Negeri 6 Merangin melibatkan pendidik matematika dan peserta didik dalam menggunakan buku paket matematika yang diterbitkan oleh Kemendikbud yang digunakan untuk sumber utama belajar. Buku ini digunakan sebagai panduan oleh pendidik dan juga oleh peserta didik. Aktivitas pembelajaran di SMP Negeri 6 Merangin masih berkuat dengan buku paket tersebut. Proses pembelajaran dimulai dengan pendidik

membuka sesi pembelajaran dan meminta peserta didik membuka buku pada halaman yang akan diajarkan. Selanjutnya, pendidik menuliskan judul bab yang akan dipelajari di papan tulis, kemudian menerangkan materi menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk memahami materi serta memotivasi peserta didik. Perlunya dikembangkan media pembelajaran yang membuat penjelasan materi lebih menarik supaya siswa lebih semangat selama aktivitas pembelajaran di kelas.

Pengembangan media pembelajaran melibatkan pembuatan buku saku digital berbasis *canva*, yang berbentuk elektronik dan diakses melalui tautan yang disediakan peneliti. Buku saku digital ini adalah aplikasi yang muncul di layar smartphone atau handphone dan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di kelas. Berbeda dengan buku konvensional yang terbuat dari kertas, buku saku digital berisi informasi digital dalam bentuk teks atau

gambar. Proses pembuatannya menggunakan aplikasi *canva* yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang memudahkan peneliti dalam pengembangan produk tersebut.

Model pembelajaran yang dipergunakan ialah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Model ini melibatkan kelompok belajar, dimana setiap siswa memiliki tugas dalam memahami dan menerangkan materi tertentu kepada anggota kelompok lain. Model ini menunjang peserta didik dalam mengetahui materi dengan lebih baik melalui kerjasama dengan teman sebaya, dan siswa memiliki motivasi untuk bekerja sama dengan baik karena kelompok yang unggul akan mendapat penghargaan. Penerapan buku saku digital berbasis *canva* dan model kooperatif tipe jigsaw diharapkan akan mendorong keterlibatan peserta didik selama aktivitas pembelajaran.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah Research and Development (R&D), bertujuan membuat dan menguji media yang dibuat. Dalam penelitian ini memakai model ADDIE. Risal, dkk (2022:51) model ADDIE ialah kerangka kerja pengembangan pembelajaran berdasarkan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Model ADDIE mencakup lima tahap prosedur, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Dalam mengembangkan produk pada penelitian, produk tersebut harus memenuhi kriteria kevalidan, praktisitas, dan efektivitas. Produk yang dibuat adalah buku saku digital berbasis *canva*.

Instrumen yang dipergunakan penelitian ini antara lain lembar validasi, angket praktikalitas buku saku digital berbasis *canva*, dan panduan wawancara. Analisis validasi buku saku digital dengan menggunakan rumus (Fitri dkk, 2013):

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{n}$$

Keterangan:

R = rata-rata hasil dari para validator

$V_i$  = skor hasil validator ke-i

n = banyak validator

Kriteria yang digunakan dalam merumuskan indikator kompetensi:

- Bila rerata  $>3,20$  dikelompokkan sangat valid.
- Bila  $2,40 < 3,20$  dikelompokkan valid
- Bila  $1,60 < 2,40$  dikelompokkan cukup valid
- Bila  $0,80 < 1,60$  maka dikelompokkan kurang valid
- Bila  $\leq 0,80$  dikelompokkan tidak valid

Analisis praktikalitas buku saku digital dengan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2010):

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

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor yang didapat peserta didik

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan konstan

Kriteria penilaian praktikalitas yang dikemukakan oleh (Purwanto, 2010)

**Tabel 1. Kriteria Praktikalitas Buku Saku Digital**

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
86% - 100%	Sangat Praktis
76% - 85%	Praktis
66% - 75%	Cukup Praktis
55% - 65%	Kurang Praktis
$\leq 54\%$	Tidak Praktis

Analisis efektivitas buku saku menggunakan *canva* dibagi menjadi 2 sebagai berikut:

Kriteria ketuntasan minimal hasil belajar matematika dengan rumus yang telah dikemukakan

(Purwanto, 2010) sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh setiap peserta didik

N = Jumlah semua skor

Penilaian efektifitas dengan kriteria yang dikemukakan Eko dan Nuryanti (dalam Prastin dkk, 2022) sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Efektivitas Buku Saku Digital Berbasis Canva**

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81%-100%	Sangat Efektif
61%-80%	Efektif
41%-60%	Cukup Efektif
21%-40%	Kurang Efektif
0%-20%	Tidak Efektif

Aktivitas belajar siswa menggunakan buku saku digital berbasis *canva* dapat dianalisis yang dikemukakan (Sudijono, 2011) sebagai berikut: f

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

Keterangan:

P = Presentase aktivitas belajar

f = Frekuensi aktivitas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Penilaian tingkat keberhasilan aktivitas belajar peserta didik Mashud (dalam Nuraini dkk, 2018) sebagai berikut:

**Tabel 3. Kriteria Interpretasi Aktivitas Belajar**

Rentang Skor (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Aktif
61%-80%	Aktif
41%-60%	Cukup Aktif
21%-40%	Kurang Aktif
0%-20%	Tidak Aktif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan tujuan penggunaan buku saku digital berbasis *canva*. Analisis siswa melibatkan pemahaman karakteristik peserta didik, yang membantu dalam

menyesuaikan tingkat bahasa dan tingkat kesulitan soal pada buku saku digital sesuai dengan kebutuhan siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 6 Merangin, serta analisis peserta didik melibatkan evaluasi hasil ulangan harian dan pengisian angket motivasi belajar.

SMP Negeri 6 Merangin menerapkan kurikulum merdeka yang melibatkan ATP Matematika Fase D, termasuk capaian peserta didik, kompetensi akhir fase, tujuan pembelajaran, ruang lingkup materi, dan metode pembelajaran. Tujuan pembelajaran disederhanakan sesuai dengan jam pelajaran yang tersedia. Model pembelajaran yang digunakan adalah metode jigsaw, dengan Modul Ajar Matematika sebagai panduan bagi pendidik dalam aktivitas belajar mengajar yang terstruktur dan efisien.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah aljabar untuk peserta didik kelas VIII. Tahap Analisis Sumber Belajar Analisis sumber belajar dilaksanakan untuk memahami situasi pembelajaran matematika di kelas VIII di SMPN 6 Merangin. Peserta didik di sekolah ini menggunakan buku ajar yang diterbitkan oleh Kemendikbud pada tahun 2021, yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Fokus penelitian ini adalah materi aljabar untuk siswa kelas VIII.

Pada tahap design (perancangan), peneliti akan membuat buku saku digital berbasis *canva* yang disesuaikan dengan materi aljabar. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu: Dalam tahap ini, disusun rencana pembelajaran untuk empat pertemuan dengan tujuan, prosedur kegiatan pembelajaran, dan penilaian yang seragam. Setiap pertemuan mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media pembelajaran buku saku digital berbasis *canva*.

Pemilihan media pembelajaran bertujuan untuk menemukan media yang cocok dengan materi pembelajaran. Media ditinjau berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, kurikulum, dan

penilaian sumber belajar, dengan tujuan memberikan dukungan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan format dilakukan dengan merancang konten pembelajaran, memilih pendekatan, serta sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Tujuannya adalah menciptakan produk yang menaikkan pencapaian belajar siswa.

*Storyboard* dalam buku saku digital yang sedang dikembangkan terdiri dari tiga bagian: pendahuluan (sampul, kata pengantar, dan daftar isi), isi (peta konsep, kompetensi, penjelasan materi), dan penutup (latihan soal, uji kompetensi, biografi penulis, dan daftar pustaka).

Tahap Development (Pengembangan) dilakukan validasi dan revisi. Validasi dilakukan oleh pakar dibidang materi, media, Bahasa dan praktisi. Setelah itu dilakukan revisi sesuai saran dari validator. Hasil validasi dari ketiga validator materi diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

Kriteria	Rata-rata dari Validator		
	I	II	III
Aspek Format	4,16	4,33	5,00
Aspek Isi	4,00	4,44	4,22
Aspek Kontekstual	4,42	4,00	4,57
<b>Rata-rata dari Validator</b>	<b>4,19</b>	<b>4,25</b>	<b>4,59</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>4,34</b>		
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>		

Dari hasil yang diperoleh didapatkan bahwa rata-rata hasil yaitu 4,34 sesuai dengan kriteria penentu, apabila rata-rata melebihi angka 3,20, maka dapat dianggap sebagai sangat valid.

Hasil validasi bahasa dari validator ahli bahasa Indonesia sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Validasi oleh Ahli Bahasa**

Kriteria	Rata-rata
Aspek Lugas	4,66
Aspek Komunikatif	5,00
Aspek Dialogis dan Interaktif	5,00

Aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	5,00
Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	4,00
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>4,73</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil yang didapatkan diketahui rata-rata hasil yaitu 3,73 jika dibandingkan rata-rata tersebut sesuai dengan kriteria, jika rata-rata melebihi angka 3,20 maka dapat dianggap sangat valid. Hasil validasi media yang dilakukan oleh validator ahli sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi oleh Ahli Media**

Kriteria	Rata-rata
Aspek Kesederhanaan	4,25
Aspek Keterpaduan	3,75
Aspek Penekanan	4,50
Aspek Keseimbangan	4,33
Aspek Bentuk	4,50
Aspek Warna	4,33
<b>Rata-rata</b>	<b>4,27</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil yang didapatkan diketahui rata-rata hasil yaitu 4,27 jika dibandingkan rata-rata tersebut sesuai dengan kriteria, jika rata-rata melebihi angka 3,20 maka dapat dianggap sangat valid. Hasil validasi yang dilakukan oleh guru bidang studi matematika sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil Validasi oleh Guru**

Aspek	Rata-rata
Komponen Kelayakan Bahasa	4,6
Komponen Kelayakan Penyajian	4,50
<b>Rata-rata Validasi oleh Guru</b>	<b>4,55</b>
<b>Kategori</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil yang didapatkan diketahui rata-rata hasil yaitu 4,55 jika dibandingkan rata-rata tersebut sesuai dengan kriteria, jika rata-rata melebihi angka 3,20 maka dapat dianggap sangat valid.

Tujuan dari tahap revisi ialah memperbaiki berdasarkan saransaran dari

para validator agar buku saku digital berbasis *canva* dapat digunakan untuk di uji coba. Revisi oleh Ahli Materi Revisi ahli materi dapat dilihat pada tabel 8. sebagai berikut:

**Tabel 8. Revisi oleh Ahli Materi**

Perbaiki gambar dengan mengganti gambar siswa SMP menjadi gambar guru

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Revisi oleh Ahli Bahasa Revisi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 9. sebagai berikut:

**Tabel 9. Revisi oleh Ahli Bahasa**

Perbaiki penulisan pada kata asing

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Revisi ahli media dapat dilihat pada tabel 10. sebagai berikut:

**Tabel 10. Revisi oleh Ahli Media**

Perbaiki kosa kata buku saku

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

HI

--	--

Tahap *Implementation* yang terdiri dari tahap uji coba dan tahap penyebaran. Berdasarkan hasil uji coba di kelas VIIIA SMPN 6 Merangin pada semester I Tahun Pelajaran 2023/2024 yang menunjukkan validitas, praktikalitas, dan efektivitas, buku saku digital berbasis *Canva* akan disebarakan melalui pemberian tautan *Canva*.

Hasil uji coba di kelas VIIIA SMPN 6 Merangin pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa media buku saku digital berbasis *canva* telah terbukti valid, praktis, dan efektif. Untuk menyebarkan materi ini, buku saku digital berbasis *canva* akan diberikan dalam bentuk tautan, cetakan, dan file kepada guru mata pelajaran matematika serta seluruh peserta didik di kelas VIIIB.

Dalam tahap evaluasi, penilaian dilakukan di setiap langkah dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, hingga tahap penerapan. Evaluasi praktikalitas melibatkan penyebaran angket praktikalitas serta wawancara dengan guru dan siswa terkait buku saku digital berbasis *canva*. Sementara itu, uji efektivitas dilakukan dengan menguji hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan buku saku digital berbasis *canva*.

**PEMBAHASAN**

Produk yang dibuat divalidasi oleh validator yang ahli dibidangnya. Hasil validasi secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 11. sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Validasi Keseluruhan**

Aspek	Rerata
Materi	4,34
Bahasa	4,73

Media	4,27
Praktisi	4,55
<b>Rata-rata</b>	<b>4,47</b>
<b>Kriteria</b>	<b>Sangat Valid</b>

Dari hasil validasi secara keseluruhan didapatkan rata-rata nilai validasi mencapai 4,47, yang sesuai dengan kriteria penentuan validitas. Menurut standar yang ditetapkan, jika rata-rata melebihi angka 3,20, maka dapat dianggap sangat valid. Maka disimpulkan bahwa media buku saku digital berbasis *canva* ini memperoleh validasi yang sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran tersebut sesuai dalam berbagai aspek, termasuk dalam materi, bahasa, dan unsur visualnya.

Hasil analisis dari lembar rekapitulasi angket praktikalitas yang mengukur tanggapan siswa tentang media buku saku digital berbasis *canva* menunjukkan bahwa sebanyak 79% dari peserta didik memberikan umpan balik positif. Hasil tersebut dibandingkan dengan kriteria praktikalitas yang telah dijelaskan sebelumnya dalam bab sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa media buku saku digital berbasis *canva* mudah digunakan dan mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui penelitian di SMPN 6 Merangin, hasil dari angket praktikalitas dan wawancara dengan siswa menyatakan media buku saku digital berbasis *canva* dianggap praktis.

Efektifitas dari Segi Hasil Belajar Dari hasil tes yang dilakukan, ditemukan bahwa sebanyak 29 peserta didik, atau sekitar 90,62%, mencapai tingkat efektivitas hasil belajar. Hasil ini sesuai dengan tabel kriteria efektivitas hasil belajar, di mana rata-rata 90,62% berada dalam kategori rentang 81% - 100%, yang dapat dianggap sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memiliki interpretasi yang sangat baik terhadap materi yang ada dalam buku saku

digital berbasis *canva*, menunjukkan efektivitas media pembelajaran tersebut.

Aktivitas Belajar Berdasarkan analisis di atas, disimpulkan bahwa buku saku digital berbasis *canva* telah memenuhi standar validitas, praktikabilitas, dan efektivitas sehingga layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Namun, kendala yang muncul dalam penelitian ini ialah kesulitan siswa dalam mengakses jaringan internet pada perangkat komputer. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti harus memastikan bahwa jaringan internet dan media buku saku digital berbasis *canva* tersedia pada perangkat yang akan digunakan dalam penelitian. Kesimpulan lainnya adalah perlunya persiapan yang matang sebelum memulai proses pembelajaran menggunakan buku saku digital berbasis *canva*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan menghasilkan media buku saku digital berbasis *canva* yang sudah terbukti valid, praktis, dan efektif, hal ini sejalan dengan pendapat Kusmaningtyas, dkk (2018:126) menyatakan media pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi tiga kriteria antara lain valid, praktis dan efektif. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian pengembangan e-modul berbasis *canva* yang dilakukan Pemimaizita (2019:20) yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif yang ditinjau dari analisis hasil uji coba validitas, praktikalitas, dan efektifitas emodul berbasis *canva*. Dari kedua pendapat tersebut maka disimpulkan produk media pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran apabila sudah dinyatakan valid, praktis, dan efektif. Media buku saku digital berbasis *canva* dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Hasil pengembangan ini dapat menjadi panduan bagi pendidik mata pelajaran matematika dalam

pengembangan media buku saku digital berbasis *canva* untuk materi lainnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terselesaikan sangat baik serta tepat karena dukungan dari bermacam pihak, maka penulis mengungkapkan terimakasih kepada kepala SMPN 6 Merangin yang sudah memberikan kepada penulis guna dapat melaksanakan penelitian di sekolah serta pendidik bidang studi matematika kelas VIII yang sangat banyak membantu dan membimbing serta seluruh siswa kelas VIIIA yang telah menghargai dan meluangkan waktu untuk penulis dapat melakukan penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.
- Purwanto. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*.
- Fitri. (2014). Efektivitas Pengembangan Lembar Kerja Mahasiswa Pada Perkuliahan Bahasa Inggris Untuk Matematika. *Jurnal Pelangi*, 6(2), 77. <https://doi.org/10.22202/jp.v6i2.293>
- Zef Risal, Rachman Hakim, A. R. A. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research And Development (R&D) Konsep Teori - Teori dan Desain Penelitian*.
- Crystallography, X. D. (2016). 濟無 *No Title No Title No Title*. 6(1), 1–23.
- Prastin, M. A., Damayanti, S., & Permana, E. P. (2022). Pengembangan Media Buku Saku IPS Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas IV SDN Sukorame 2. *Semdikjar* 5, 727–734.
- Kusumaningtyas, N., Trapsilasiwi, D., & Fatahillah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Berbantuan Desmos pada Kelaskita Materi Program Linier Kelas XI SMA. *Kadikma*, 9(Vol 9 No 3 (2018): Desember 2018), 118–128. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/11003>

- Kelas, S., & Man, X. I. (2022). *Pemimaizita, S.Pd | Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(1), 15–21.