ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI CANVA BERBASIS BUDAYA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA

Oleh :

Sharifatul Asnawiyah Hasibuan[1)], Muhammad Syahril Harahap[2)], Marzuki Ahmad[3)]
[1,2,3)] Fakultas MIPA, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
Email : Sharifatulasnawiyah388@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal Tapanuli Selatan pada materi bangun ruang sisi datar (kubus dan balok). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four-D), yaitu Define (Pendefenisian), Design (Perencanaan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebaran). Subjek penelitian ini sebanyak 25 siswa Pondok Pesantren Mardhotillah kelas VIII Tanoponggol. Validitas diperoleh berdasarkan penilaian oleh validator. Kepraktisan diperoleh berdasarkan penilaian angket respon siswa oleh responden. Keefektifan diperoleh berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil validasi Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal Tapanuli Selatan memiliki persentase validitas sebesar 94%, dengan katogori "Valid". Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Video Ani asi Canva Berbasis Budaya Lokal memperoleh hasil persentase sebesar 90,12%, dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal Tapanuli Selatan memperoleh hasil dengan persentase sebesar 85%, dengan kategori "Sangat Efektif". Kesimpulan penelitian, Media Pembelajaran Video Animasi Canva berbasis Budaya Lokal Tapanuli Selatan dikatakan, valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi Canva, Budaya Lokal, Pemecahan Masalah.

ABSTRACT

The purpose of this study is to produce Canva Animation Video Learning Media Based on South Tapanuli local Culture on the material of flat-sided solid shapes (cubes and cubaids). This study uses a 4D (four-D)development model, namely Define, Design, Development, Disseminate. The subjects of this study were 25 students of Mardhotillah Islamic Boarding School Clas VIII Tanoponggol. Validity is obtained based on the assessment by the validator. Practicality is obtained bases on the assessment of student responsequastionnaires by respondents. Effectiveness is obtained based on the results of the studebts' mathematical problem-solving ability test. Thevalidation results of canva animation video learning media based on south Tapanuli local culture have a validity percentage of 94%, with the category "valid". The results of the practicality test of canva animation video learning media based on local culture obtained a percentage result of 90,12%, with the category "very practical". The results of the effectiveness test of canva animated video learning media based on south Tapanuli local culture obtained results with a percentage of 85%, with the category "very effective". The conclusion of the study, canva animated video learning media based on south Tapanuli local culture is said to be valid, practical, and effective for use in mathematics learning and is able to improve students' mathematical problem-solving abilities.

Keywords: Learning Media, Canva Animation Video, Local Culture, Problem Solving.

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan melalui proses belajar mengajar serta interaksi sosial. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia yang beriman, bertakwa, berilmu, kreatif serta bertanggung jawab. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 yang dikutip dalam (Arikunto, 2010). Pendidikan merupakan aspek yang paling penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa (Elindra et al., 2025). Salah satu mata pelajaran yang paling penting adalah matematika.

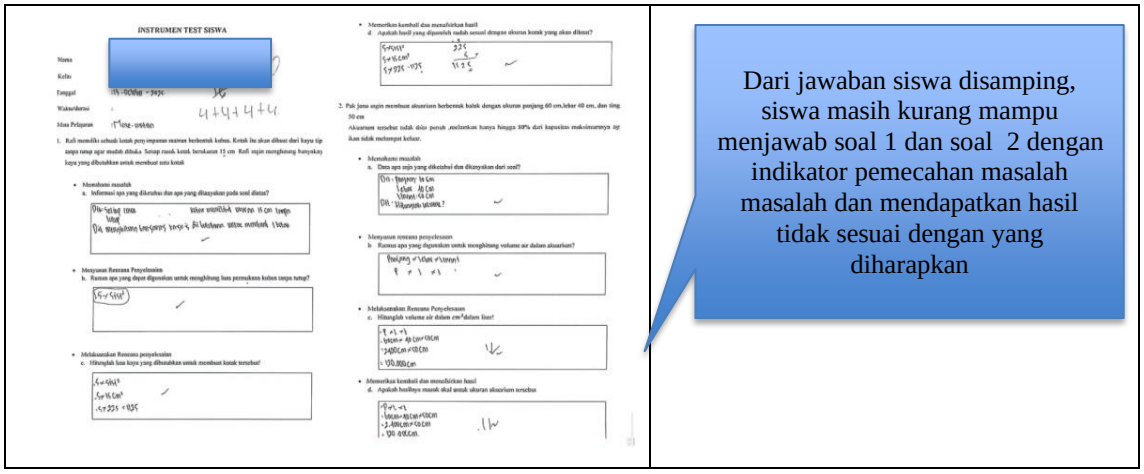
Matematika adalah ilmu yang wajib dipelajari pada setiap tingkatan pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sampai pada Perguruan Tinggi yang dikutip dalam (Butar-Butar et al,. 2025). Matematika merupakan dasar bagi berbagai disiplin ilmu karena setiap ilmu pasti memuat matematika didalamnya (Dewi, 2018). Namun meskipun begitu matematika merupakan pelajaran yang cukup sulit, namun matematika ini sangat penting untuk dipelajari (Azhar, 2019).

Kegiatan belajar matematika melalui kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian yang sangat penting, bahkan paling penting dalam belajar matematika yang dikutip dalam (Ahmad et al., 2025). Sejalan dengan (Harahap et al., 2022). Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki oleh siswa khususnya dalam pelajaran matematika. kenyataannya banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam memahami, merencanakan, menyelesaikan, dan memeriksa kembali solusi dari suatu permasalahan matematika.

Pemecahan masalah dapat menjadi suatu opsi agar dapat keluar dari kesulitan. Salah satu tujuan fokus utama pada pembelajaran matematika ialah pemecahan masalah. Seiring dengan gagasan NCTM yang menyatakan bahwa kualifikasi dasar harus dimiliki siswa yaitu *Problem Solving Skils* atau kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kita sanggup melakukan sesuatu sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakepan (Ahmad, et al., 2020). Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan harus dimiliki siswa, siswa mampu memecahkan masalah secara matematis yang berhubungan dengan matematika pada kehidupan nyata (Simamora el al,. 2025). Manfaat dari pemecahan masalah dapat membuat siswa lebih memahami keterkaitan antar hubungan konsep-konsep baik dalam bidang matematika maupun bidang lainnya yang di butuhkan siswa (Sianipar, 2023). Polya dalam Winarti (2017) menyebutkan bahwa tahapan pemecahan masalah yaitu memahami masalah, menyusun rencana penyelesaiannya, melaksanakan rencana penyelesaian, memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaian. Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah memahami masalah, yang meliputi pemilihan fakta-fakta, melakukan rencana pemecahan masalah meliputi suatu perencanaan, menyusun rencana pemecahan masalah, yaitu memilih suatu perencanaan, melakukan rencana pemecahan masalah meliputi menerapkan strategi atau model yang sudah ditetapkan, memeriksa kembali yang meliputi pengujian ulang terhadap pemecahan yang dihasilkan (Harahap et al., 2018). Akan tetapi kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut belum dimiliki sepenuhnya oleh siswa Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol khususnya di kelas VIII dan terbukti dengan tes yang diberikan siswa tidak mampu menjawab dengan benar.

Berdasarkan fakta yang peneliti peroleh melalui observasi awal pada tanggal 13 oktober 2025 di Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol terkhusus pada kelas VIII yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih sangat rendah, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti. Melalui pemberian soal oleh peneliti kepada siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah menunjukkan bahwa hasil kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026



Gambar 1 Lembar Jawaban Soal Test Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam materi bangun ruang sisi datar masih sangat tergolong rendah. Hal ini dapat dibuktikan bahwa proses pemecahan masalah pada soal diatas, jawaban siswa sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam menyelesaikan soal sudah sesuai dengan indikator pemecahan masalah, namun dalam pengerjaan soalnya masih rendah dalam mengkalikan hasilnya.

Peneliti juga mewawancarai guru matematika di Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol, yaitu Ibu Rizky Handriani Siregar S. Pd, yang mana hasil wawancara yang dilakukan ditemukan penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya siswa masih banyak yang tidak hafal dengan perkalian, keliru dalam menggunakan rumus, kemudian terkait dengan metode pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional, media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta kurangnya minat belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Permasalahan di atas menuntut adanya solusi yang relevan dan tepat untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dari hasil wawancara peneliti memutuskan untuk memberikan solusi pengembangan media pembelajaran. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi canva. kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius,* yang secara harfifah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2017). Dalam persfektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Syaifulloh, 2022) secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media canva juga memudah peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik sesuai dengan tampilan yang di inginkan (Lazuba, 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitu-fitur menarik untuk dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan menjadi lebih monoton. Selain itu, media pembelajaran ini diintegrasikan dengan budaya lokal Tapanuli Selatan seperti ketupat berbentuk kubus dan kotak tisu berbalus ulos bertulisan Horas berbentuk balok. Ethnomathematics merupakan studi lintas disiplin yang mengkaji hubungan antara budaya lokal dan konsep-konsep matematika yang tercermin dalam praktik kehidupan sehari-hari masyarakat (Istiani et al., 2025). Pengintegrasian budaya lokal dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara kontekstual sekaligus melestarikan budaya daerah. Selain itu penggunaan media pembelajaranini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat mendukung penyampaian materi secara terstruktur dan sistematis. Media pembelajaran juga merupakan alat, metode atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peseta didik dalam proses pembelajaran disekolah (Oemar, 2018). Media ini kemudian diintegrasikan dengan budaya lokal yang menjadi nilai, tradisi, dan kearifan lokal sebagai dasar atau pondasi dalam berbagai kehidupan

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah salah satu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan dari penelitian ini ialah Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Gay dalam Okpatrioka, 2023). Menurut (Sugiyono, 2019), penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentudan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Amirudin, 2020) yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah pendekatan penelitian yang bertujuan utuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji validitas dan keefektifannya agar dapat digunakan secara lebih luas. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan model 4D (*four-D*) yang terdiri dari 4 fase, yaitu pendefenisian *(Define)*, perancangan *(Design)*, pengembangan *(Development)*, dan penyebaran *(Disseminate)* maka penelitian akan mengembangkan sebuah produk, yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Mardhorillah tingkat Tsanawiyah yang bertempatkan di Tanoponggol Kecamatan Angkola Barat Kabupaten Tapanuli Selatan Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilakukan dengan dua cara yaitu: menggunakan data primer dan data skunder. Dimana pada saat penelitian dilapangan sipeneliti menemukan data primer langsung. Sedangkan data skunder yang di dapatkan secara tidak langsung.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik dan Pengumpulan Instrumen Penilaian.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data dan mengukur kualitas media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal yaitu dengan lembar angket validasi, lembar angket respon siswa, lembar soal tes kemampuan pemecahan masalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektivan dan respon siswa terhadap Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal yang dikembangkan. Validator ahli terdiri dari 3 ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selanjutnya siuji cobakan kepada 25 orang siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol serta memberikan lembar angket respon siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik angket, teknik tes, dan teknik dokumentasi. Teknik pengisian angket ini ialah untuk mengetahui kevalidan dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran. Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal tes kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Teknik dokumentasi merupakan bagian terpenting dalam teknik pengumpulan data. Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk menelusuri data historis. Dokumentasi yang digunakan bisa berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, atau hukum-hukum lainnya.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif kuantitatif adalah pengolahan data yang dilakukan secara sistematis dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenai objek yang diteliti sehingga diperoleh kesimpulan. Teknik analisis diskriptif dijadikan sebagai penilaian kevalidan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal yang dikembangkan, yaitu melalui penilaian kevalidan dari ahli media dan ahli materi penelitian. Selanjutnya data kuantitatif juga diperoleh dari data tes kemampuam pemecahan masalah matematis siswa. Data kualitatif diperoleh dari lembar validasi yang berupa saran dan komentar yang diberikan oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi.

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor yang diperoleh menggunakan skala likert. Menurut (Ardiyansyah, 2023) uji validitas sama dengan uji ketetapan dan ketelitian suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur apapun yang sedang diukur. Hasil persentase kemudian dikategorikan kedalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, dan tidak valid untuk data validasi. Menurut (Firmansyah, 2020), uji kepraktisan produk yang dikembangkan perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang dikembangkan. Untuk data kepraktisan dikategorikan menjadi sangat praktis, praktis, cukup praktis, kurang praktis, tidak praktis. Sementara itu, keefektifan dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran sehingga uji keefektifan merupakan uji untuk melihat sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan untuk proses pembelajaran (Kurniawan, 2021). Keefektifan media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan klasikal yang mencapai nilai KKM. Adapun kriteria media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal (MECANIMABLO) dapat dicermati pada tabel 1, 2, 3 dibawah ini.

Tabel 1. Penilaian Aspek Validits

No.	Nilai	Kategori
1.	90%-100%	Sangat Valid
2.	80%-89%	Valid
3.	65%-79%	Cukup Valid
4.	55%-64%	Kurang Valid
5.	≤54%	Tidak Valid

Sumber: Dimodifikasi dari Purwanto, (2022:34)

Tabel 2. Penilaian Kepraktisan

No	Nilai	Kategori
1.	90%-100%	Sangat Praktis
2.	80%-89%	Praktis
3.	65%-79%	Cukup Praktis
4.	55%-64%	Kurang Praktis
5.	≤54%	Tidak Praktis

(Sumber Purwanto, 2010: 103)

Data dianalisis dengan cara menggunakan tes data efeltivitas Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Canva berbasis Budaya Lokal. Data ini dihasilkan dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item yang telah di terapkan pada tes. Setiap soal diberi skor yang sesuai dengan pedoman penskoran. Nilai akhir kemudia dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum siswa\ tuntas}{\sum seluruh\ tuntas} \times 100\%$$

Maka berdasarkan hasil tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa, MECANIMABLO efektif digunakan apabila ketuntasan keseluruhan siswa mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah siswa (Royani, 2017). Dengan demikian, MECANIMABLO dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata kelas di atas KKM sekolah yaitu 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan melalui 4 tahapan, berikut ini hasil yang didapat dari masing-masing tahapan yang telah dilalui dalam penelitian ini.

Tahap Pendefenisian (*Define*).

Tahap inidilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika. Pada tahap ini meliputi beberapa tahapn antara lain sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan.

sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berupa video animasi canva berbasis budaya local ini Adalah menganalisis kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara bersama salah satu guru matematika Pondok Pesantren Mardhotillah yaitu bersama Ibu Rizky Handriani S. Pd. Berdasarkan hasil yang diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran belum menggunkan media pembelajaran matematikasetelah mendapatkan informasi dari guru maka perlu dilakukan pada tahapan berikutnya.

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk menyesuaikan pengembangan media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Berdasarkan hasil analisis, materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal adalah materi bangun ruang sisi datar yang mencakup pengertian, jenis-jenis bangun, ruang rumus-rumus bangun datar, luas permukaan, dan volume bangun ruang seperti kubus, dan balok. Materi tersebut dikaitkan dengan budaya lokal Tapanuli Selatan serta dilengkapi dengan latihan soal pada materi bangun ruang sisi dsatar. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada Kurikulum 2013 (K-13).

c. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa. dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa terhadap pembelajaran matematika, pembelajaran yang digunakan siswa dan media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksankan dengan siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol tentang kemampuan pemecahan masalah Sebagian besar siswa menganggap bahwa Pelajaran matematika sangat sulit, media pembelajaran yang membosankan hanya menggunakan metode ceramah, dan pembelajaran yang masih terpacu terhadap buku dan guru.

Tahap Perancangan *(Design)*.

Tahap ini dilakukan dengan merancang media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal sesuai dengan materi dan indikator pemecahan masalah matematis siswa. Adapun beberapa kegiatan yang telah dilakukan peneliti pada tahap desain yaitu:

a. Pemilhan materi, berdasarkan dari masalah yang ditemukan bahwa yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya local Adalah materi bangun ruang sisi datar
b. Merancang model produk, pada tahap ini melakukan perancangan kerangka dari media video pembelajaran animasi canva berbasis budaya local dari desain, animasi, isi, materi, suara, serta music berbaisis budaya local dan menentukan komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan pada tahap realisasi media.
c. Penyusunan instrumen validasi, angket respon siswa dan soal tes

Tahap Pengembangan *(Development)*
Validasi Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

Validasi dikakukan dengan membuat serta mengembangkan media pembelajaran yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap *implementation* dilakukan melalui ujicoba penggunaan media pembelajaran kepada 25 orang siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol.

Proses validasi dilakukan hingga media pembelajaran video animasi canva berbasis buday lokal memperoleh kategori valid dan layak untuk digunakan. Apabila ada aspek yang belum memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian validator, maka media pembelajaran harus direvisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator. Adapun dosen yang berperan sebagai validator dalam penelitian ini yaitu Bapak Ayathollah Khomeni M. Pd. Ibu Rahmatika Elindra M. Pd. Ibu Nunik Ardiana S. Pd,. M. Si.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

No	Aspek Yang Dinilai	Persentase	Kategori
1.	Aspek Media	93,3%	Valid
2.	Aspek Materi	95,38%	Valid
3.	Aspek Bahasa	95,5%	Valid
Persentase Total Pencapaian		94%	Valid

Sumber Data Penelitian 14 April T. A 2026

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya local layak untuk diuji cobakan dengan persentase 94% dengan kategori “valid”. Berdasarkan hasil validasi produk terdapat beberapa saran serta masukan dari dosen validator maka perlu adanya dilakukan revisi produk, baik dari revisi media, materi, dan bahasa. Saran dan komentar mengenai video animasi canva berbasis budaya lokal yang dikembangkan diperoleh masukan yang diberikan oleh para validator, berikut ini rincian revisi sebagai produk perbaikan produk yang dikembangkan.

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

Tabel 4. Kritik dan Komentar serta Saran Validator Untuk Revisi Produk

Validasi	Revisi oleh Validator	Setelah Revisi
Media		
	Kurangi kecepatan pergantian slide dan tambahkan waktu media pembelajarannya.durasi awal 1 menit 77 detik setelah direvisi menjadi 4 menit 02 detik.	
Materi		
	Tambahkan materi tentang rumus-rumus bangun ruang sisi datar bukan hanya rumus materi yang disampaikan.	
		
	setiap unsur budaya lokalnya harus dijabarkan sesuai dengan budaya lokalnya buat seperti bentuk bercerita	

Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

Data uji coba kepraktisan dari responden yaitu menggunakan angket yang dibagikan setelah responden menggunakan media pembelajaran video animasi canba berbasis budaya local. Responden dari media pembelajaran video animasi canva Adalah siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kelayakan kepraktisan media yang dikembangkan pada table berikut Adalah hasil penilaian dari responden terhadap media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya local.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	Skor	Nilai Maksimum	Kategori
1	AP	92	100	Sangat Praktis
2	AH	81	100	Praktis
3	AK	86	100	Praktis
4	AZ	87	100	Praktis
5	AN	92	100	Sangat Praktis
6	DD	93	100	Sangat Praktis
7	ES	90	100	Sangat Praktis
8	FA	88	100	Praktis
9	FW	89	100	Praktis
10	IA	87	100	Praktis
11	IS	93	100	Sangat Praktis
12	IR	91	100	Sangat Praktis
13	JN	90	100	Sangat Praktis
14	KM	91	100	Sangat Praktis
15	KA	95	100	Sangat Praktis
16	LK	88	100	Praktis
17	MS	96	100	Sangat Praktis
18	MA	92	100	Sangat Praktis
19	NH	92	100	Sangat Praktis
20	NA	87	100	Praktis
21	NS	90	100	Sangat Praktis
22	SF	93	100	Sangat Praktis
23	SA	88	100	Praktis
24	SN	90	100	Sangat Praktis
25	WP	92	100	Sangat Praktis
Total		**2.253**	**2.500**	**Sangat Praktis**
Rata-Rata			**90,12**	

Sumber Data Penelitian 14 April T. A 2026

Berdasarkan tabel 5 penilaian angket respon siswa hasil kelayakan kepraktisan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal memperoleh nilai 90,12%. Yang tertera pada tabel tersebut termasuk kategori “Sangat Praktis”

Keefektivan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

Berdasarkan tabel 6 nilai tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sebesar 85% nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan ketuntasan siswa di 100% kemudian ≥80 % media pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah tergolong dalam kategori “ Sangat Efektif”, dapat kita lihat pada table 7 dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Nilai Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa

No	Nama	Skor	Nilai Maksimum	Kategori
1	AP	84	100	Sangat Efektif
2	AH	78	100	Efektif
3	AK	87	100	Sangat Efektif
4	AZ	93	100	Sangat Efektif
5	AN	100	100	Sangat Efektif

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

6	DD	75	100	Efektif
7	ES	75	100	Efektif
8	FA	87	100	Sangat Efektif
9	FW	87	100	Sangat Efektif
10	IA	84	100	Efektif
11	IS	93	100	Sangat Efektif
12	IR	81	100	Efektif
13	JN	78	100	Efektif
14	KM	100	100	Sangat Praktis
15	KA	87	100	Sangat Efektif
16	LK	87	100	Sangat Efektif
17	MS	84	100	Efektif
18	MA	62	100	Kurang Efektif
19	NH	75	100	Efektif
20	NA	87	100	Sangat Efektif
21	NS	84	100	Efektif
22	SF	93	100	Sangat Efektif
23	SA	93	100	Sangat Efektif
24	SN	100	100	Sangat Efektif
25	WP	87	100	Sangat Efektif
Total		**2.141**	**2.500**	**Sangat Efektif**
Rata-Rata			**85**	

Sumber Data Penelitian 14 April T. A 2026

Tahap Penyebaran *(Disseminate)*.

Media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal yang telah memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif kemudian dijadikan jurnal untuk kemudian dipublikasikan dan dapat dijadikan sebagai referensi baru

Pembahasan

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal untuk mningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol. Media pembelajaran ini telah memenuhi tahap validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta instrumen tes soal dan angket respon siswa. Tahap validasi dilakukan untuk memperoleh kritik serta saran masukan dalam media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal sehingga layak untuk diujicobakan untuk siswa. Media pembelajaran video animasi canva berbasi budaya lokal dikmbangkan peneliti ini secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari siswa pada saat dilakukan uji coba di Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol pada materi bangun ruang sisi datar. Pada penelitian media pembelajaran memiliki keterbatasan penelitian yaitu:

1. Uji coba produk hanya dilakukan sampai tahap uji coba lapangan dengan 25 siswa kelas VIII Pondok Pesantren Mardhotillah Tanoponggol
2. Waktu penelitian yang digunakan dalam penelitian ini relatif padahal sesunguhnya pelaksanaan pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Pada proses pengembangan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal hanya sampai pada tahap uji coba ahli produk, uji kevalidan, uji kepraktisan, dan sampai pada uji keefektifan.

Kelayakan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal ditinjau berdasarkan hasil validasi dari aspek penilaian media, materi, bahasa, serta uji coba produk dengat angket respon siswa dan soal tes. Dari kesesluruhan tahapan pengembangan yang telah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil penilaian layak digunakan dalam pembelajaran matematika di SMP. Perolehan data uji validasi dilakukan dengan pemberian angket validasi kepada aspek media, aspek materi, aspek bahasa. Pada validasi aspek media diperoleh rata-rata 93,3% dengan kategori valid, validasi materi memperoleh rata-rata 95,38% dengan kategori valid, dan validasi bahasa memperoleh rata-rata 95,5% dengan kategori valid.

Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

ISSN. 2621-9832
JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)
http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu
Vol. 9 . No. 3 November 2026

Hasil data uji validitas didapatkan dari hasil pemberian lembar angket validasi kepada 3 dosen validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta instrument soal dan angket respon siswa. Pada lembar angket media ada 2 aspek yang dinilai yaitu kegrafisan dan penyajian memperoleh hasil dengan rata-rata 93,3% dengan kategori "Valid". Kemudian lembar angket validasi materi memiliki 2 aspek yaitu aspek kelayakan isi/materi dan tampilan media pembelajaran video animasi canva dengan memperoleh hasil rata-rata 95,38% dengan kategori "Valid". Selanjutnya lembar angket validasi bahasa memiliki 2 aspek yaitu penggunaan tata bahasa dan penggunaan huruf pada video pembelajaran dan memperoleh hasil rata-rata 95,5% dengan kategori "Valid".

Berdasarkan perolehan validasi, maka media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa layak untuk diujicobakan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2025) mengenai perkembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva memperoleh penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan skor rata-rata 84% kategori valid. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun, penelitian Roslian Lubis dkk. belum mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Hafizah (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis canva memperoleh persentase validasi ahli materi Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh persentase validitas pengembangan media dengan nilai sebesar 94,17% dari ahli media dan 92,36% dari ahli materi yang berada pada kriteria sangat valid. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun, penelitian Zulfi Hafizah belum mengaitkan media pembelajaran dengan budaya lokal siswa. %. Hal ini juga didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Dewi Noor Kholifah, (2025) dengan judul penelitian "Pengembangan Video Animasi BELAMATIKA Berbantuan Aplikasi Canva untuk Kemampuan Meningkatkan Penalaran Matematis Siswa". Hasil penelitian menyatakan bahwa video animasi BELAMATIKA berbantuan aplikasi canva memenuhi aspek valid dengan persentase 83,48 yang termasuk dalam kategori sangat valid. Penelitian yang dilakukan oleh Azmi (2025) mengenai flipbook Digital Berbasis Canva pada Materi Lingkaran Kelas VII menunjukkan hasil penelitian dan pembahasan yang pertama adalah rata-rata dari perhitungan persentase ahli materi dan ahli media yaitu diperoleh 94,80% dengan kriteria sangat valid. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran matematika. Perbedaannya terletak pada jenis media yang dikembangkan, dimana penelitian Ulul Azmi menggunakan flipbook digital sedangkan penelitian ini menggunakan video animasi berbasis budaya lokal. Penelitian yang dilakukan oleh Sihotang (2025) Temuan penelitian ini mengindikasi bahwa media yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan oleh validitas media berada pada kategori sangat valid, berdasarkan penilaian ahli media sebesar 90,9% dan ahli materi sebesar 91,4%. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan Canva sebagai media pembelajaran matematika. Akan tetapi, penelitian ini memiliki perbedaan pada bentuk media dan materi pembelajaran, yaitu menggunakan video animasi berbasis budaya lokal pada materi bangun ruang.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian budaya lokal ke dalam media video animasi Canva pada materi bangun ruang. Media yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika, tetapi juga mengenalkan budaya lokal kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon siswa yang berisi sejumlah pernyataan terkait dengan seputar video pembelajaran yang diberikan berdasarkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang berjumlah 19 pernyataan. Angket respon siswa ini diberikan kepada siswa kelas VIII Pondok Pesantrean Mardhotillah Tanoponggol yang berjumlah 25 siswa sebagai responden. Dengan diberikannya angket terhadap responden memperoleh hasil dari keseluruhan siswa dengan rata-rata 90,12% dengan kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil perolehan kepraktisan, maka media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal dalam pembelajaran merupakan yang sangat praktis.

Berdasarkan perolehan kepraktisan diatas, maka media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan media pembelajaran yang praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian

yang dil;akukan oleh: Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafizah (2023). Menunjukkan bahwa diperoleh persentase validitas pengembangan media sebesar 94,17% dari ahli media dan 92,36% dari ahli materi yang berada pada kriteria sangat valid. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan Canva untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Reza Lestari, (2024) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Canva Untuk Menstimulus Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa". Media video animasi memenuhi kriteria kepraktisan berdsarkan hasil angket respon siswa dengan skor rata-rata 89,24% dari skor maksimum 100. Penelitian yang dilakukan oleh M Reza Saputra, (2025) dengan judul penelitian "Pengembangan LKPD Berbntuan Canva Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Statistika di Kelas VIII SMP". Berdasarkan hasil tingkat kepraktikalitas dari respon guru dan siswa masing-masing sebesar 91% dan 83% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Azmi (2025) flipbook Digital Berbasis Canva Rata-rata dari perhitungan persentase angket respon guru dan angket respon siswa yaitu diperoleh 88,56% dengan kriteria sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Sihotang (2025) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva penelitian ini mengindikasi bahwa media yang dirancang telah memenuhi standar kelayakan yang ditentukan oleh kepraktisan media dinilai sangat praktis oleh guru (92,5%) dan siswa (85,9%). Perbedaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan unsur budaya lokal yang membuat pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Restuhningsiah, (2023) dengan judul penelitian " Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Matematika Materi FPB dan KPK Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 3 Batu Kumbung Tahun Ajaran 2022/2023". Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media pembelajaran diperoleh dengan nilai rata-rata 76,78% dengan kategori sangat praktis.

Kebaruan penelitian ini pada aspek kepraktisan terletak pada penggunaan video animasi Canva berbasis budaya lokal yang mampu meningkatkan minat belajar siswa di lingkungan pondok pesantren. Media ini tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna karena materi dikaitkan langsung dengan budaya dan lingkungan sekitar siswa.

Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Canva Berbasis Budaya Lokal

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa, kemudian dianalisis sesuai dengan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah diperoleh hasil nilai rata-rata 85% yang termasuk kategori "Sangat Efektif". Indikator dari kemampuan pemecahan masalah yang digunakan meliputi memahamai masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan penyelesaian dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Hasil efektifitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan masalah matematis siswa.

Berdasarkan perolehan keefektivan, maka media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa keefektifan produk mendapatkan hasil dengan skor 87% dengan kategori sangat efektif. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian Azmi (2025) Perhitungan penilaian hasil posttest siswa mencapai tingkat keefektifan yaitu diperoleh 66,67% dengan kriteria efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhlan khoirur Romadhon, (2024) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV di kelas VIII SMP N 1 Angkola Timur". Hasil penelitian dari keefektifan memperoleh hasil 77% dengan kategori efektif. Penelitian sebelumnya hanya mengembangkan media berbasis Canva, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan unsur budaya lokal Tapanuli Selatan ke dalam video animasi pembelajaran matematika. Penggunaan konteks budaya lokal diharapkan membuat pembelajaran lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan siswa. I Wati, (2025) dengan judul penelitian "Perancangan Media Pemnbelajaran Matematika Berbasis Animasi Menggunakan Canva". Hasil penelitian media pembelajaran matematika berbasis animasi menggunakan canva menunjukkan bahwa hasil uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 0,85% yang tergolong efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sardianti, (2023) dengan judul penelitian "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XII SMKN 1 Mehalaan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan efektif karena mampu

meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata N-gain score sebesar 0,71 pada kategori tinggi berdasarkan hasil analisis sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Sonia Yulia Friska, (2023) dengan judul penelitian "Pengembangan Video Animasi Matematika Materi Luas Menggunakan Aplikasi Canva Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka". Hasil pengembangan bahan ajar video animasi dinyatakan efektifitas ketuntasan hasil peserta didik dengan rata-rata 93,44% dikategorikan sangat efektif.

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan oleh siswa, kemudian dianalisis sesuai dengan pedoman penskoran kemampuan pemecahan masalah diperoleh nilai rata-rata sebesar 85 yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Indikator dari kemampuan pemecahan masalah matematis yang meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Hasil efektifitas tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran video anim asi canva berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah sebagai berikut: Tingkat validitas media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal diperoleh melalui penilaian dari tiga validator yaitu aspek media, materi, bahasa. Penilaian ahli media memperoleh rata-rata 93,3% dengan kategori valid, kemudian aspek materi memperoleh nilai rata-rata 95,38% dengan kategori valid, dan aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata 95,5% dengan kategori valid. Berdasarkan dari hasil dari ketiga validator tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk di gunakan.

Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal diperoleh dari hasil uji coba produk yang telah dikembangkan dengan menyebarkan angket respon siswa. Hasil dari angket respon siswa tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal memperoleh persentase 90,12% yang tergolong dalam kategori "praktis". Efektitivitas media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal melalui tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan hasil tes tersebut memperoleh rata-rata sebesar 85 yang termasuk kategori "efektif".

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran pemanfaatan produk, antara lain: Saran untuk siswa :Dengan dilakukannya media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal, diharapkan agar siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses belajar karena mendapatkan sumber belajar tambahan. Saran untuk pendidik : Dengan adanya video matematika yang dikembangkan media pembelajaran video animasi agar dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana yang interagtif di kelas. Saran untuk peneliti selanjutnya : Media pembelajaran video animasi canva berbasis budaya lokal yang dikembangkan dalam penelitian ini masih terbatas hanya pada materi bangun ruang sisi datar untuk kelas VIII. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mencakup materi yang beragam dan luas.

5. REFERENSI .

Ahmad, M., Harahap, S. D., & Hasibuan, K. S. (2025). Efektifitas Pendekatan Open Ended Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Padangsidimpuan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *8*(1), 83-94.

Ahmad, M, Nasution, D P, Harahap, T. (2020). Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama Dengan Pendekatan Open-Ended.Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)), 8(2): 320-327.

Amirudin, Achmad. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ardiyansyah, Muhammad. (2023). *Metode penelitian pengembangan (R&D) dalam pendidikan*. Surabaya: CV Jakad Media Publishing.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2017). Media pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pers.

Azhar, A. (2019). Pembelajaran Matematika dalam Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Azmi, U., & Prihatin, I. (2025). PENGEMBANGAN FLIPBOOK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MATERI LINGKARAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS VIII. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(01), 217-228.

Butar-Butar, M., Ahmad, M., & Harahap, S. D. (2025). PENGEMBANGAN KOMA (KOMIK

MATEMATIKA) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATENATIKA UNTUK MENINGKATKAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP NEGERI 1 MARANCAR. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *8*(3), 166-178.

Dewi, Amala. (2018). Pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2).

Elindra, R., & Ahmad, M. (2026). PENGEMBANGAN E-MODUL MATEMATIKA DENGAN BANTUAN HEYZINE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *9*(1), 67-79.

Firmansyah, (2020). Uji Kepraktisan Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan.

Harahap, D. M. F., Ardiana, N., Pratiwi, Y. 2018. Analisis Keterampilan Metakognitif Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI MAN Panyabungan. Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal), 1(1) : 43-52.

Harahap, M. S., Ahmad, M., & Lumbantobing, S. M. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis Youtube Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *5*(1), 70–80.

Istiani,A.,Suningsih,A.,&Nihayati.(2025). Eksplorasi Etnomatematika Dalam Proses Pembuatan Genteng Di Desa Pandansari Sebagai Sumber Belajar Matematika. Jurnal E-DuMath, 11(2), 75–85. https://doi.org/10.26638/75-85

Kurniawan. (2021). Kefektifan Media Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Matematika.

Lazuba. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Pendidikan. Jurnal Teknologi Pendidikan.

Lubis, R., Ardiana, N., & Harahap, A. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *8*(2), 98-106.

Oemar, Hamalik. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara.

Okpatrioka, (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya. 6(1), 10–20

Purwanto. (2010). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Republik Indonesia. (2012). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. LN.2012/No.158, TLN No.5336. Jakarta: Sekretariat Negara

Sianipar, Dina. (2023). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, *1*(3).

Sihotang, D. R. A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, *14*(2), 120-130.

Simamora, R. U., Harahap, M. S., & Ahmad, M. (2025). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Melalui Pendekatan Metakognitif Terhadap Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Kelas VII SMP N 2 Simarpinggan. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, *8*(1), 149-160.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Dan Pengembangan *(Research and Development)*. Bandung Alfaberta.

Syaifulloh, M. (2022). *Desain Pengembangan Media Pembelajaran Efektif dan Inovatif*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Winarti, D. Jamiah, Y. & Suratman, D. 2017. Kemampuan Pemecahan Masalah Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Gaya Belajar Pada Materi Pecahan Di SMP. Jurnal Pendidikan Matematika, 6(6) : 1-9.

Zulfi Hafizah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interagtif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.