

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS KONSTRUKTIVISME
MELALUI APLIKASI CANVA PADA MATERI BILANGAN BULAT
DI KELAS VII MTs PP DARUL FALAH**

Putri Salma¹, Adevi Murni Adel², Hana Adhia³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Matematika Universitas Mahaputra Muhammad Yamin

Email : putrisalma057@gmail.com¹, adevimurni@gmail.com²,
hanaadhia2013@gmail.com³

ABSTRACT

This development research (R&D) aims to design constructivism-based audiovisual learning media through the Canva application for integers topic targeted at seventh-grade students of MTs PP Darul Falah. The primary focus of this study is to measure the validity and practicality of the developed instructional tool. Following the ADDIE framework, the research comprises five systematic phases: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects involved in this study were 27 seventh-grade students. The empirical findings demonstrated that the media is highly valid, indicated by expert validation scores: 82.5% from media experts, 95.5% from material experts, and 94% from language experts. Additionally, the student questionnaire responses revealed a practicality score of 90.33%, positioning the media in the highly practical category. In conclusion, the constructivism-based audiovisual media created via Canva is psychometrically valid and practical for mathematics instruction.

Keyword: *Canva, Audiovisual, Constructivism, Instructional Media, Integers*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran audiovisual berbasis teori konstruktivisme berbantuan aplikasi Canva pada pokok bahasan bilangan bulat untuk siswa kelas VII di MTs PP Darul Falah. Target utama dari riset ini adalah menguji tingkat kevalidan serta kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Prosedur pengembangan mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan terstruktur, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas VII. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria

sangat valid dengan rincian persentase: ahli media sebesar 82,5%, ahli materi sebesar 95,5%, dan ahli bahasa sebesar 94%. Sementara itu, tingkat kepraktisan yang diukur melalui angket respons peserta didik memperoleh skor rata-rata 90,33% dengan prasyarat sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis konstruktivisme via Canva ini layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci : Canva, Audio Visual, Konstruktivisme, Media Pembelajaran, Bilangan Bulat.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam mencetak generasi yang kompeten, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan disrupsi zaman. Berpijak pada akselerasi teknologi informasi saat ini, sektor pendidikan dituntut untuk terus berinovasi guna menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Pola pembelajaran konvensional harus bertransisi dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*, di mana peserta didik didorong untuk aktif mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Dalam konstalasi ilmu pengetahuan, matematika menjadi instrumen penting untuk menumbuhkan penalaran logis dan kecakapan analitis siswa. Sebagai ilmu tentang logika formal, struktur, ruang, dan kuantitas, matematika melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, objektif, dan presisi. Oleh sebab itu, kompetensi matematika wajib diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan formal. Namun, salah satu domain matematika yang kerap

menjadi momok dan menyulitkan peserta didik adalah materi bilangan bulat.

Padahal, bilangan bulat merupakan konsep dasar yang aplikatif dalam memecahkan persoalan kehidupan nyata, seperti representasi suhu, kedalaman geografis, hingga transaksi ekonomi. Kendati bersifat fundamental, fakta di lapangan menunjukkan banyak siswa belum menguasai konsep ini secara komprehensif. Kebanyakan siswa cenderung menghafal algoritma operasional tanpa memahami esensi konseptual di baliknya, sehingga mereka kesulitan melakukan transfer pengetahuan saat dihadapkan pada soal pemecahan masalah.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru matematika (AN) di MTs PP Darul Falah, teridentifikasi sejumlah masalah, antara lain rendahnya akurasi siswa dalam berhitung, lemahnya pemahaman konsep dasar bilangan bulat, serta rendahnya motivasi belajar. Hal ini diperkuat oleh pengakuan siswa (LAK) yang menyatakan bahwa matematika

kurang diminati. Pembelajaran di sekolah tersebut dinilai monoton karena masih didominasi metode ceramah, serta fasilitas penunjang yang terbatas pada buku teks standar dan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa variasi media interaktif.

Guna mengatasi problem tersebut, inovasi media pembelajaran yang kreatif dan variatif mutlak diperlukan. Media yang efektif harus mampu menyederhanakan materi yang abstrak sekaligus menstimulasi ketertarikan belajar siswa. Penggunaan media audiovisual menjadi salah satu solusi taktis. Integrasi antara audio, teks, dan elemen visual dinamis dapat merekatkan atensi siswa dan mempermudah visualisasi materi yang rumit. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan narasi guru, tetapi juga mengamati ilustrasi konkret untuk mengonstruksi pemahaman mandiri.

Agar implementasi media ini lebih bernilai, adopsi paradigma konstruktivisme sangat relevan. Konstruktivisme menekankan bahwa pemahaman diperoleh secara mandiri oleh siswa melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi kognitif. Guru bertindak sebagai fasilitator yang menjembatani siswa menemukan konsep matematis dari realitas sehari-hari, sehingga retensi memori hasil belajar menjadi lebih kuat.

Salah satu platform digital yang adaptif, aplikatif, dan menarik untuk

menyusun media instruksional berbasis visual adalah Canva. Aplikasi ini memfasilitasi pendidik dalam mendesain materi ajar secara variatif, mulai dari presentasi interaktif, video, infografis, hingga peta konsep animasi secara instan. Meskipun beberapa fitur bersifat premium, fitur gratis yang disediakan sudah sangat memadai untuk menciptakan media ajar yang estetik dan fungsional. Pemanfaatan Canva diharapkan dapat menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan, memicu kreativitas siswa, serta mengeliminasi kejenuhan selama proses pembelajaran matematika berlangsung.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development / R&D*). Pendekatan ini berorientasi pada perancangan sebuah produk instruksional sekaligus pengujian kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan berbentuk media video interaktif untuk materi bilangan bulat berbasis teori konstruktivisme menggunakan platform Canva. Lokasi penelitian ini bertempat di MTs PP Darul Falah yang beralamat di Jorong Jambu Lipo, Nagari Lubuk Tarok, Kecamatan Lubuk Tarok, Kabupaten Sijunjung. Adapun waktu pelaksanaan riset dijadwalkan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Luaran dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video visual mengenai operasi bilangan bulat yang dikonstruksi secara tematik menggunakan Canva. Struktur konten mengadaptasi prinsip pembelajaran konstruktivisme yang mendorong siswa aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Penerapan tahapan ADDIE dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengamatan terhadap pembelajar matematika kelas VII di MTs PP Darul Falah menunjukkan adanya kecenderungan penggunaan strategi ekspositori dan diskusi kelompok yang belum variatif. Peneliti menemukan bahwa sumber belajar utama masih terpaku pada buku kerja (LKS), sementara integrasi perangkat komputer masih sangat minim. Kondisi lingkungan belajar yang monoton tersebut disinyalir menjadi pemicu utama kurangnya partisipasi dan antusiasme siswa selama sesi pembelajaran berlangsung.

Guna memperkuat data observasi, wawancara terstruktur juga dilakukan peneliti bersama pendidik matematika berinisial AN. Hasil dialog tersebut mengungkap bahwa problematika utama siswa terletak pada rendahnya hasil

belajar dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Di samping itu, guru mengonfirmasi bahwa peserta didik sering kali menunjukkan ketidakselarasan dalam akurasi perhitungan serta mengalami disonansi kognitif saat mencoba memahami konsep-konsep dasar terkait bilangan bulat.

Solusi yang ditawarkan peneliti untuk memitigasi kendala belajar ini adalah dengan menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*), di mana mereka difasilitasi untuk mengonstruksi pemikiran matematisnya sendiri. Pendekatan konstruktivisme dinilai relevan karena menitikberatkan pada pembentukan pengetahuan secara mandiri berdasarkan refleksi pengalaman hidup dan interaksi sosial. Efektivitas pendekatan ini dapat diakselerasi melalui penyemat media pembelajaran interaktif. Salah satu instrumen yang dinilai akomodatif, inovatif, dan mampu meningkatkan keterikatan visual peserta didik adalah pemanfaatan platform desain Canva.

b. Analisis Kurikulum

Sebelum mengumpulkan data, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi kurikulum yang berlaku di MTs PP Darul Falah selaku lokus penelitian. Temuan dari wawancara guru menunjukkan bahwa sekolah ini sudah mengintegrasikan Kurikulum Merdeka dalam sistem

pembelajarannya. Dampaknya, penyusunan perangkat instruksional dialihkan dari bentuk RPP menjadi modul ajar. Output dari analisis kurikulum ini memegang peranan krusial sebagai pedoman dalam mengorganisasi isi materi dan menetapkan strategi penyampaian pada media yang dirancang.

c. Analisis Materi

Menyusun tuntasnya tahap penelaahan kurikulum, analisis materi pembelajaran dilakukan untuk menguji relevansi isi materi terhadap pilar Kurikulum Merdeka. Urgensi dari analisis ini adalah untuk mensinkronisasikan topik akademik sekaligus merumuskan materi inti yang layak diadopsi ke dalam komponen media pembelajaran yang akan dirancang.

2. Design (Perancangan)

Menindaklanjuti fase telaah kurikulum dan pemetaan materi, langkah strategis yang ditempuh selanjutnya adalah merumuskan rancang bangun (*design*) media. Proses perancangan tersebut direalisasikan oleh peneliti melalui pemenuhan beberapa tahapan prosedural, meliputi:

- a. Menentukan tujuan pembelajaran
Tujuan disusun berdasarkan kompetensi Dasar (KD) dan indikator capaian pembelajaran dari kurikulum yang berlaku.
- b. Merancang Naskah

Menyusun alur cerita: urutan adegan, teks, gambar, dan narasi suara.

- c. Menentukan desain visual dan audio

Visual menggunakan canva untuk membuat tampilan menarik, warna cerah, ikon edukatif, animasi sederhana, karakter kartun. Audio menambahkan narasi guru, efek suara, dan musik latar yang tidak mengganggu fokus belajar.

- d. Desain produk

Menggabungkan semua elemen (gambar, teks, audio, dan animasi) menjadi satu video utuh di canva.

3. Development (Pengembangan)

Realisasi dari seluruh rancangan yang telah disusun pada fase terdahulu dieksekusi secara komprehensif untuk menghasilkan produk akhir dengan standar kualitas yang tinggi. Komponen produk yang telah selesai diproduksi tersebut kemudian melintasi tahap uji coba awal. Langkah pengujian ini krusial untuk mendeteksi tingkat kepraktisan dan kelayakannya sebelum melangkah ke tahap validasi ahli atau penerapan di dalam kelas.

- a. Uji Kelayakan Produk

Produk yang telah dikembangkan kemudian diuji tingkat kelayakannya melalui penilaian dari para ahli. Validasi ini berfungsi sebagai parameter kelayakan media dan sarana untuk memperoleh saran perbaikan atas kelemahan produk. Implementasi tahapan ini dilakukan

dengan mendistribusikan produk beserta lembar kriteria penilaian kepada pihak validator sebelum instrumen tersebut diaplikasikan dalam lingkungan belajar formal.

1) Validasi Ahli Media

Evaluasi terhadap produk yang dikembangkan difokuskan pada kelayakan desain media pembelajaran berbasis Canva, yang dinilai langsung oleh ahli di bidangnya. Instrumen penilaian yang diimplementasikan mencakup indikator arsitektur visual dan efisiensi kepraktisan produk. Penilaian objektif ini dilakukan oleh Ibu Roza Zaimil, S.Pd.I., M.Pd., selaku validator media. Eksplorasi mengenai capaian hasil validasi dari pengembangan instrumen tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1.
Analisis Media Canva
Oleh Ahli Media.

No	Aspek yang Dinilai	Interval	Kategori
1.	Desain Media	80%	Sangat Valid
2.	Kepraktisan	85%	Sangat Valid
Rata-rata Skor Interval		82,5%	Sangat Valid

Memilik capaian hasil validasi yang tersaji pada tabel di atas, dimensi kelayakan media mencatatkan persentase nilai sebesar 80% (sangat valid),

sementara aspek fungsionalitas atau kepraktisan menyentuh angka 85% (sangat valid). Melalui akumulasi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian integral dari validator memposisikan produk yang dikembangkan ini pada predikat sangat valid. Hal ini diperkuat oleh nilai rata-rata keseluruhan yang menyentuh angka 82,5%.

Tabel 2
Saran Perbaikan Oleh Ahli Bahasa

Nama Validator	Saran Validator
Roza Zaimil, S.Pd.I, M.Pd	Adanya interaksi, lebih ditekankan pada video berbasis konstruktivisme

2) Validasi Ahli Materi

Evaluasi kepakaran terhadap substansi konten dilakukan melalui validasi ahli materi guna menguji kelayakan materi yang diintegrasikan ke dalam media Canva. Indikator evaluasi yang termuat dalam instrumen validasi ini mencakup empat dimensi utama, yaitu kelayakan materi, kelengkapan pembahasan, strategi penyajian, serta kualitas kejelasan audio. Proses penilaian ini dilaksanakan secara kolaboratif oleh dua orang validator, yaitu Ibu Dra. Rosmiyati, M.Pd. dan Ibu Arli Nengsi, S.Pd. Rekam data serta akumulasi hasil penilaian dari para ahli materi tersebut disajikan secara komprehensif pada tabel di bawah ini:

Tabel 3
Analisis Media Canva
Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator Pertanyaan	Skor Nilai	
		V 1	V 2
Kelayakan Materi	Kesesuaian materi dengan KD dan KI.	5	4
Kelengkapan Materi	Ketersediaan contoh soal, latihan, dan evaluasi.	5	5
Teknik Penyajian Materi	Kejelasan penyampaian materi.	5	4
	Kemenarikan materi pembelajaran	5	5
	Materi yang disajikan secara berurut.	5	5
Kejelasan Audio	Kejelasan suara.	5	5
	Kesesuaian musik dengan tampilan video pembelajaran	5	4
Jumlah Skor		35	32
Nilai Validasi		95,5%	
Kategori		Sangat Valid	

Menurut tabel diatas, setiap aspek dinilai sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 95,5%.

3) Validasi Bahasa

Penelaahan terhadap aspek tata bahasa pada media Canva dilakukan melalui pengujian oleh validator bahasa guna menjamin kualitas komunikatif materi. Kriteria kelayakan bahasa menjadi indikator sentral dalam instrumen penilaian yang digunakan dalam fase ini. Agenda penilaian objektif terhadap media pembelajaran ini dipercayakan kepada Bapak Dr. Redo Andi Marta, M.Pd. Konstruksi nilai dan hasil akhir dari tahapan validasi bahasa tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.
Analisis Media Canva
Oleh Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Interval	Kategori
Kelayakan Bahasa	94%	Sangat Valid
Rata-rata Skor Interval	94%	Sangat Valid

Memilik hasil penilaian yang tersaji pada tabel terdahulu, aspek keterbacaan dan kelayakan bahasa pada media dinilai sangat valid dengan capaian persentase sebesar 94%. Indikator ini membuktikan bahwa penilaian integral dari validator bahasa

menempatkan produk pengembangan ini dalam kategori sangat valid, merujuk pada nilai persentase yang sama.

Tabel 5.
Saran Perbaikan Oleh Ahli Bahasa

Nama Validator	Saran Validator
Dr. Redo Andi Marta, M.Pd	Perhatikan penggunaan bahasa yang sesuai dengan EBI dan KBBI

b. Revisi Produk

Berdasarkan akumulasi data dan rekomendasi yang dihimpun dari tahapan validasi para ahli, peneliti kemudian melakukan rekonstruksi dan perbaikan produk. Proses revisi ini diorientasikan secara spesifik untuk menyempurnakan aspek-aspek media yang dinilai masih memerlukan optimalisasi sesuai dengan arahan konstruktif dari tim validator.

4. Implementation (Penerapan)

Menindaklanjuti tuntasnya fase validasi dan revisi, implementasi media dilakukan dengan mengenalkan produk aplikasi pembelajaran kepada pendidik dan siswa. Selanjutnya, dilakukan penyebaran angket tanggapan pengguna untuk mengukur sejauh mana kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran tersebut berdasarkan sudut pandang guru serta peserta didik di lapangan.

Berdasarkan evaluasi yang telah

dilakukan, tanggapan yang dihimpun dari pendidik dan siswa mengindikasikan penerimaan yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan. Pengukuran respons operasional ini diujikan kepada guru matematika MTs PP Darul Falah, Ibu Arli Nengsi, S.Pd., selaku evaluator ahli di lapangan.

a. Analisis Angket Respon Pendidik Terhadap Media Pembelajaran Canva

Akumulasi penilaian dari guru mata pelajaran terhadap efektivitas penggunaan media Canva mencatatkan persentase sebesar 92%. Berdasarkan perolehan skor empiris ini, dapat disimpulkan bahwa rekonstruksi materi bilangan bulat yang mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme melalui aplikasi Canva telah teruji sangat praktis dan akomodatif bagi pengguna di lapangan.

b. Analisis Angket Respon Peserta didik Terhadap Media Pembelajaran Canva.

Secara komprehensif, akumulasi penilaian dari peserta didik terhadap pemanfaatan media Canva mencatatkan angka sebesar 90,33%. Indikator kuantitatif ini menegaskan bahwa pengembangan materi bilangan bulat berorientasi prinsip konstruktivisme melalui platform digital tersebut telah memenuhi kriteria efisiensi dan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dari

sudut pandang pengguna.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi (*evaluation*) memegang peranan sebagai fase pamungkas dalam sistematika model ADDIE. Di dalam penelitian ini, ruang lingkup evaluasi dikonsentrasikan secara terbatas pada penelaahan persepsi pendidik dan peserta didik terhadap kegunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan, sehingga orientasi evaluasi bertumpu pada dinamika fase implementasi. Output yang dihimpun dari instrumen kuesioner tersebut mengindikasikan bahwa secara umum, baik pengajar maupun siswa, mengafirmasi kehadiran media pembelajaran hasil pengembangan dengan memberikan umpan balik yang sangat positif.

Pembahasan

Berdasarkan konseptualisasi dari Nurrita (2018:171), media pembelajaran diposisikan sebagai instrumen instrumental dalam aktivitas instruksional yang berfungsi menjamin akurasi diseminasi informasi dan optimalisasi pencapaian target pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, temuan empiris dari Tri Umi Farida Hayati (2022:8-15) menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis video melalui platform Canva merepresentasikan sebuah terobosan inovatif. Pendekatan ini berhasil menyinergikan teknologi digital

secara taktis dan efisien, sekaligus relevan dengan tuntutan serta dinamika lanskap pendidikan abad ke-21.

Sejalan dengan hal tersebut, studi empiris yang dilakukan oleh Leli Nurhayati Awaliah (2022:175-182) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media instruksional matematika berkontribusi signifikan dalam meningkatkan atensi, minat, serta motivasi regulasi diri siswa. Efektivitas platform ini didukung oleh ketersediaan beragam desain cetak biru (*template*), tipografi, gradasi warna, dan tata visual yang atraktif. Karakteristik tersebut memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam memformulasikan materi matematika ke dalam ragam bentuk perangkat ajar, seperti presentasi digital, modul elektronik (e-modul), Lembar Kerja Siswa (LKS), hingga poster edukatif.

Ditinjau dari perspektif epistemologi, Nurhadi (2020:2) memaknai konstruktivisme sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengondisikan peserta didik untuk mengasimilasi, menyelaraskan, serta mengonstruksi fondasi pengetahuan mereka secara mandiri. Sementara itu, dalam koridor pemrosesan kognitif, Nurfatihmah (2019:19) memetakan bahwa aktivitas belajar seseorang secara inheren melibatkan dua mekanisme utama, yakni proses organisasi informasi dan proses adaptasi terhadap skema pengetahuan baru.

Pada bagian pembahasan ini,

peneliti memaparkan analisis mendalam mengenai temuan empiris yang telah dihimpun selama penelitian. Merujuk pada penyajian data deskriptif pada bab sebelumnya, rekonstruksi materi bilangan bulat berorientasi paradigma konstruktivis me menggunakan aplikasi Canva ini ditujukan untuk menguji tingkat kelayakan operasional video pembelajaran, sekaligus menjangring respons objektif dari peserta didik. Eksperimen lapangan ini diselenggarakan di lingkungan akademis MTs PP Darul Falah. Adapun formulasi materi bilangan bulat berbasis konstruktivisme tersebut dikonstruksi secara sistematis mengacu pada kerangka model ADDIE yang mengintegrasikan lima fase sekuensial: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Di dalam tahapan analisis, penyelidikan difokuskan pada tiga indikator utama, yaitu karakteristik kebutuhan siswa, struktur kurikulum yang berlaku, dan substansi materi ajar. Output dari analisis kebutuhan ini membuktikan bahwa pengintegrasian konsep konstruktivisme pada materi bilangan bulat menggunakan aplikasi Canva layak dan mampu memotivasi ketercapaian tujuan pembelajaran secara efektif di kelas.

Langkah awal dalam tahap desain direalisasikan melalui pengumpulan buku sumber dan penyusunan draf instrumen agar konstruksi media

tetap berada dalam koridor kurikulum yang berlaku pada materi bilangan bulat. Selanjutnya, pada fase pengembangan, peneliti mengimplementasikan rancangan tersebut ke dalam produksi nyata, melaksanakan uji validasi, hingga tahapan uji coba skala kecil. Di dalam siklus ini, catatan kritis dari validator ahli, evaluasi guru matematika, serta tanggapan siswa dimanfaatkan secara intensif untuk menganalisis pemenuhan kriteria kevalidan dan kelayakan media instruksional tersebut.

Di dalam fase *implementation*, aktivitas difokuskan pada uji coba lapangan dengan mengenakan platform pembelajaran digital tersebut kepada guru dan siswa. Pasca-uji coba penggunaan media, peneliti menyebarkan angket penilaian instrumen untuk menganalisis respons pengguna terhadap kelayakan materi bilangan bulat berbasis teori konstruktivisme yang diintegrasikan ke dalam aplikasi Canva tersebut.

Diwujudkan untuk kebutuhan dua sesi pembelajaran, instrumen ini telah tuntas divalidasi sebelum memasuki fase uji coba. Berdasarkan hasil penilaian dewan pakar, diperoleh rincian tingkat kevalidan meliputi: aspek media sebesar 82,5%, aspek substansi materi sebesar 95,5%, serta aspek kebahasaan sebesar 94%, yang seluruhnya memenuhi predikat "sangat valid". Kualitas produk ini diperkuat oleh skor

kepraktisan dari guru sebesar 92% dan angket tanggapan siswa sebesar 90,33% dengan kategori "sangat praktis". Indikator kuantitatif ini merepresentasikan keberhasilan peneliti dalam mengembangkan konten materi bilangan bulat berbasis teori konstruktivisme berbantuan platform Canva. Produk ini dinilai sangat layak untuk mendukung instruksi matematika tingkat sekolah menengah, terutama bagi peserta didik kelas VII MTs PP Darul Falah yang menunjukkan atensi serta motivasi belajar yang tinggi terhadap penggunaan media ini.

Keterbatasan Penelitian

Berlandaskan pada dinamika pengalaman peneliti sepanjang pelaksanaan studi, ditemukan sejumlah catatan penting yang dapat dijadikan acuan bagi riset lanjutan agar berjalan lebih komprehensif. Peneliti menyadari bahwa pengembangan ini masih memiliki beberapa celah kekurangan yang adaptif untuk diperbaiki. Beberapa ruang lingkup yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

Hambatan operasional ditemukan pada pembagian jadwal instruksional di kelas VII MTs PP Darul Falah, di mana durasi pembelajaran terdistribusi secara terpisah menjadi satu jam pelajaran pada hari Kamis dan satu jam pelajaran pada hari Jumat, sehingga mengganggu kontinuitas pembelajaran yang

konduktif. Sebagai langkah preventif, riset lanjutan disarankan untuk mengoptimalkan efisiensi penargetan waktu dan membangun komunikasi awal yang lebih matang bersama pihak sekolah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan tabulasi data dari para validator, diperoleh persentase penilaian kelayakan sebesar 82,5% untuk aspek media, 95,5% untuk aspek substansi materi, serta 94% untuk aspek kebahasaan. Merujuk pada hasil konseptual tersebut, perancangan media audio-visual berbasis teori konstruktivisme lewat platform Canva untuk materi bilangan bulat ini diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid.
2. Dokumentasi data dari tahapan uji coba produk kepada peserta didik menunjukkan bahwa aspek evaluasi terhadap media berbasis Canva dengan pendekatan konstruktivisme ini memperoleh nilai rata-rata 90%. Hasil empiris ini membuktikan bahwa rekonstruksi konten bilangan bulat ke dalam format media audio-visual tersebut telah teruji sangat praktis untuk diimplementasikan dalam aktivitas instruksional di kelas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., & Adhia, H. (2021). Pengembangan Leaflet Berbasis Realistic Mathematics Education Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Di Kelas Vii Smpn 2 Kota Solok. *Theorems*, 6(1), 9–16.
- Arsyad. (2018). Metode Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 3 nomor 2.
- Dewi Latifah, Teori Belajar Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab, Jurnal Prosiding Konferensi Bahasa Arab, 1(2), 2016.
- Herliani, D.T. Boleng, Dan E.T. Maasawet. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Monica, M., & Susanti, D. (2016). Efektivitas bimbingan klasikal menggunakan media audio-visual untuk mengembangkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII semester ganjil di SMPN 26 Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal BK*, 3.
- Murni Adel, A., & Putri Harefa, D. (2018). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII SMPN 2 Kubung. *THEOREMS*, 3(2), 108–115.
- Nurhadi. (2020). Transformasi Teori Kognitivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik . *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmayanti, Dela. "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika", *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, ISSN: 2302-3295. 2020
- Rudi Sumiharsono, H. H. (2017). Media pembelajaran, Perum Istana Tegal Besar Cluster Mataram Block P 2, Jember, Jawa Timur, 68132: CV Pustaka Abadi.
- Sugiyono. (2015) Metode Penelitian Dan Pengembangan (Reseach And Development). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019) Metode Penelitian Pendidikan.
- Tri Umi Faridah Hayati. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan

Aplikasi Canva dalam
Pembelajaran Bangun Datar
Di Sekolah Dasar Prosiding
Seminar Nasional MIPA
UNIBA (2022)8-15.

Umam Moh K. (2023). Mahir
Menggunakan Canva Bagi
Pemula. NTB: Pusat
Pengembangan Pendidikan
dan Penelitian Indonesia.