

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era teknologi komunikasi dan informasi saat ini, pendidikan di Indonesia serta merta dituntut untuk selalu bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman. salah satu ciri kemajuan suatu bangsa bisa dinilai dari kualitas pendidikannya, sebab pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk dan mencetak generasi penerus bangsa. Generasi yang unggul, mencerminkan kemajuan suatu bangsa, sehingga pendidikan perlu dipandang sebagai kebutuhan setiap orang dan menjadi tanggung jawab bersama.¹

Untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan minat siswa, diperlukan adanya usaha terobosan dan inovasi dalam pembelajaran, hal ini tentunya tidak hanya menjadi tanggung jawab dari pemerintah, tetapi juga orang tua, guru, dan seluruh elemen masyarakat. Jika pendidikan di era teknologi yang semakin canggih dituntut untuk bisa terus beradaptasi, maka matematika sebagai dasar dari pengembangan sains (*basic of science*), juga berada dalam lingkup yang sama. Sebagai *basic of science* matematika memiliki peran yang penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), sehingga penguasaan matematika merupakan suatu hal penting yang harus dilakukan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran seorang guru dalam mengelola pembelajaran matematika.²

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak diragukan lagi dampaknya terhadap dunia pendidikan. Hal ini dibutuhkan oleh dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi

¹ “Bouchrika, I. 2022. ‘Digital Transformation and History of the Textbook in Higher Education’.,”

² “Lailatul, Mubarakah. Umaymah, Nurul Azizah. AlvinaRiyanti. Brylian, Nurfan Nugroh. 2021. Pentingnya Inovasi Pendidik Untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan. Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik. Vol.2 No.9 .,”

dan Komunikasi. Pendidikan di era digital harus mampu memadukan antara ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi pada semua mata pelajaran. Bagaimana pendidikan berkembang di era digital Hal ini memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi lebih banyak dan lebih cepat Dan mudah. Kecenderungan perubahan dan inovasi memiliki konsekuensi yang luas dunia pendidikan, seperti perubahan program dan pemutakhiran teknologi pembelajaran, Perubahan Pembelajaran Pembelajaran melalui metode eksperimen.

Tuntutan yang mengubah dunia pendidikan membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi baru, terutama multimedia, adalah meningkatkan peran dalam kegiatan pembelajaran. multimedia bisamembawa situasi belajar yang berbeda dan tidak monoton. Untuk menyelesaikan tantangan Di era digital ini, guru harus mampu berintegrasi sebagai pendidik Teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ini terus menerus membuat kualitas proses dan hasil belajar jauh lebih baik, dengan itu Hari dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.³

Menurut Musfiqon dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, sebaiknya mempertimbangkan antarlain model atau gaya belajar anak, gaya atau model belajar merupakan potensi dasar atau kemampuan yang dimiliki anak. Mengingat beragamnya gaya belajar siswa, hendaknya guru tidak terpaku pada satu modalitas.⁴ Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan atau makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas. Pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan ketrampilan mereka dengan mengubah tingkah laku mereka. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu cara guru memberikan pesan

³ Prosiding Seminar et al., "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang 03 Mei 2019," 2019, 628–38.

⁴ "Musfiqon. (2012). Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Jakarta. Prestasi Pustaka Raya.,"

dan informasi kepada siswa. Ini memungkinkan guru untuk meningkatkan materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan siswa.⁵

Dari sudut pandang pendidikan, media merupakan alat yang sangat penting strategis untuk menentukan keberhasilan belajar mengajar. Karena keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri untuk siswa. Kata-kata lingkungan belajar berasal dari kata latin “medius” yang secara harfiah berarti secara harfiah berarti "tengah", perantara atau turunan. Media dalam bahasa Arab Meneruskan atau menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan jika media akan segera mengerti Kepala adalah orang, materi atau peristiwa yang membangun kondisi memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁶

Video pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa. Limbong, Tonni, dan Simarmata menyatakan bahwa singkatan bahasa Inggris "*Video*" berasal dari kata "*Vi*", yang berarti "gambar," dan "*Deo*", yang berarti "suara." Dengan audio visual, anak-anak dapat melihat contoh nyata dari apa yang disampaikan dalam media, yang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Putu, Sudarma, & Yuda.). Selain itu, Pradilasari berpendapat bahwa kelebihan menggunakan audio visual dalam pembelajaran adalah pesan atau materi yang disampaikan mudah dipahami, dipahami, dan disimpan dalam ingatan, sehingga berdampak positif pada hasil belajar kognitif, afektif, dan afektif.⁷ Menurut Ratnaningsih, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika di kelas diharapkan dapat menarik perhatian dan mendorong siswa untuk meningkatkan prestasinya. Media pembelajaran interaktif seperti buku digital dapat membantu siswa memahami materi yang dianggap sulit. Barisan dan deret merupakan materi yang paling sulit dipahami oleh siswa.

⁵ Nurrita, “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 03 (2018): 171–87.

⁶ “Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), Hal 75,” n.d.

⁷ Moh. Ali, “Innovative Leadership Management in Early Children Education,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 4 (2022): 3007–12, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2198>.

bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengasosiasi atau menalar, terutama dalam menentukan berapa banyak suku dan menemukan rumus barisan dan deret yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Sebagian besar siswa kesulitan memahami masalah saat menyelesaikan barisan masalah dan deret geometri pada tahap pemahaman konsep.⁸ Video interaktif disajikan dengan gambar bergerak dan mengandung pesan atau informasi pembelajaran serta rangsangan audio-visual yang berbeda. Media yang dikembangkan ini untuk pembelajaran memungkinkan komunikasi lebih dari satu arah antara elemen-elemen komunikasi, seperti guru, media, dan siswa.⁹

Hasil penelitian Dwyer yang dikutip oleh Purnomo, menunjukkan bahwa media audio-visual terutama video dengan efek visualnya sangat efektif untuk program pengajaran keterampilan, mencapai 83%.¹⁰ Media audio-visual yang dipilih dalam penelitian ini adalah Interactive Video berbasis aplikasi canva. Interactive Video berbasis canva disajikan dengan gambar bergerak, berisi pesan atau informasi pembelajaran meliputi rangsangan yang variatif (audio-visual). Interactive Video memungkinkan terjadinya komunikasi lebih dari satu arah antara komponen-komponen komunikasi, dalam hal ini guru, media dan siswa. Dalam pembelajaran matematika media Interactive Video akan sangat membantu dalam materi yang membutuhkan visualisasi seperti Geometri Bidang.¹¹

Untuk membuat presentasi lebih menarik, konten audio visual sangatlah penting. Pembuatan konten audio visual memerlukan keterampilan khusus, terutama

⁸ Fanny Ahmad Fauzi, Nani Ratnaningsih, and Puji Lestari, "Pengembangan Digibook Barisan Dan Deret Berbasis Anyflip Untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 191–203, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1089>.

⁹ Putri Utami Suseno, Yamin Ismail, and Sumarno Ismail, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia," *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2020): 59–74, <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.

¹⁰ Margareta Tatu, Jhon R Wenas, and Alri Marasut, "Penggunaan Multimedia Interactive Videoberbasis Komputer Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel," *Jurnal Sains, Matematika, & Edukasi (JSME) FMIPA Unima* 5, no. 1 (2017): 46–50.

¹¹ Editora Guanabara et al., *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran,*

dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Canva adalah alternatif aplikasi berbasis web yang gratis dan mudah digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat akun Canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mendownload atau membagikan desain.¹²

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi desain online Canva menawarkan berbagai desain grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto, dan cover Facebook Canva sangat membantu guru membuat media pembelajaran. Mereka mengatakan bahwa canva membantu guru dan siswa melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya. Hasil desain menggunakan canva dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan terbuka serta menarik.¹³

Matematika adalah alat untuk memecahkan masalah sehari-hari yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa. Matematika adalah salah satu bidang ilmu yang ikut serta dalam mengembangkan pola pikir siswa, jadi matematika diajarkan sejak usia dini. Matematika adalah salah satu elemen penting dalam pendidikan yang mendukung perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Ini adalah salah satu dari banyak mata pelajaran.¹⁴ Barisan adalah bidang matematika yang mempelajari pola tertentu dari kiri ke kanan pada bilangan, dan deret adalah bidang matematika yang mempelajari penjumlahan suku-suku pada suatu barisan. Karena pola bilangan, barisan, dan deret membantu menghitung sejumlah besar untuk mencapai kesimpulan,

¹² Hafizatul Khaira, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster," *In Prosiding Seminar Nasional* 1, no. 1 (2021): 1–8, [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf).

¹³ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD(Translation:The Effectiveness of Using the Canva Application as a Medium for Learning MI / SD Science)," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18.

¹⁴ Veronika Zebua, "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Barisan Dan Deret Ditinjau Dari Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis," *Jurnal LEMMA* 6, no. 2 (2020): 122–33, <https://doi.org/10.22202/jl.2020.v6i2.4088>.

sangat penting bagi siswa untuk memahami materi pola bilangan, barisan, dan deret. Dengan kata lain, deret dan barisan adalah alat untuk berpikir cepat. Selain itu, banyak deret dan barisan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Agar pembaca dapat memahami dengan tepat maksud pembuat pola bilangan, barisan, dan deret, mereka harus memahaminya dengan baik.¹⁵

Pola memiliki hubungan dengan materi barisan dan deret. Berpikir komputasional adalah kemampuan untuk menggali lebih dalam tentang identitas pola. Dekomposisi, pengenalan pola, generalisasi dan abstraksi pola, dan berpikir algoritma adalah indikator berpikir komputasional, menurut CSTA dalam Asbell-Clarke et al. Oleh karena itu, peserta didik lebih mudah menemukan dan menggeneralisasikan pola pada materi barisan dan deret dengan berpikir komputasional. Digibook dibuat untuk mengeksplorasi berpikir komputasional. Ini disusun berdasarkan indikator-indikator berpikir komputasional.¹⁶

Di dunia nyata, banyak siswa yang masih kesulitan menyelesaikan soal-soal dan deret aritmatika. Seperti yang diungkapkan oleh peneliti, hasil penelitian menunjukkan bahwa SMA masih tergolong rendah dalam mengerjakan soal barisan dan deret. Oleh karena itu, kesalahan apa pun yang dilakukan siswa tersebut harus ditinjau lebih lanjut. Beberapa penelitian telah melakukan penelitian tentang topik yang serupa, seperti yang telah melakukan penelitian tentang analisis kesalahan siswa pada cerita materi barisan dan deret aritmatika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa gagal menyelesaikan soal materi barisan

¹⁵ Hanifah Satari Fajrin and Hawa Liberna, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas VIII Pada Pokok Bahasan Pola Bilangan Barisan Dan Deret," *Prosiding Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*, no. 80 (2020): 15–28.

¹⁶ Fauzi, Ratnaningsih, and Lestari, "Pengembangan Digibook Barisan Dan Deret Berbasis Anyflip Untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik."

dan deret aritmatika adalah ketidak mampuan mereka untuk memahami Kesalahan teknis.¹⁷

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interactive video berbasis multimedia dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas III SD Negeri 200117 Padangsidimpuan TA”.¹⁸ adapun persamaan penelitian yang akan diteliti yaitu : 1) sama-sama menggunakan media video untuk meningkatkan minat belajar siswa; 2) menggunakan teknik pengumpulan data observasi, angket dan dokumentasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti : 1) penelitian yang akan diteliti menggunakan aplikasi canva untuk mengembangkan media; 2) penelitian ini subjek peneleitian kelas Kelas X MA Sunan Kalijogo.

Dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku”.¹⁹ adapun persamaan penelitian yang akan diteliti yaitu : sama-sama menggunakan pengembangan media pembelajaran interaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti : berbeda dalam berbasis penelitian ini menggunakan Macromedia Flash 8 sedangkan, yang di teliti menggunakan aplikasi canva. Penelitian lainnya penelitian ini dilakukan Ulfah Siti Dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua DimensiMenggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus

¹⁷ Desnani Ulfa and Kartini Kartini, “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Logaritma Menggunakan Tahapan Kesalahan Kastolan,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 542–50, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.507>.

¹⁸ “Amelia, Gita (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas III SD Negeri 200117 Kota Padangsidimpuan TA 2020/2021. Tesis Sarjana, UNIMED,”

¹⁹ Mar’atush Sholichah Muntaha Rahmi, M. Arif Budiman, and Ari Widyaningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku,” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019): 178, <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.

SMK 1 Masjid Raya)".²⁰ adapun persamaan penelitian yang akan diteliti yaitu : sama-sama meneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media interaktif. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti : untuk penelitian ini menggunakan siswa-siswi SMK 1 Masjid Raya sedangkan yang diteliti, menggunakan siswa-siswi MA Sunan Kalijogo. Selanjutnya, penelitian dari Merrisa Monoarfa Dalam skripsinya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru".²¹ adapun persamaan penelitian yang akan diteliti yaitu : sama-sama menggunakan media aplikasi canva. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti : perbedaan dari segi subjek untuk penelitian ini menggunakan guru dan untuk penelitian yang akan di teliti menggunakan seseorang siswa.

Pentingnya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa. Menurut Arikunto Minat bukan hanya berdasarkan dengan aktifitas yang disukai dan dipilih sendiri oleh seseorang, melainkan minat juga didasarkan dengan kesadaran seseorang terhadap suatu objek. Minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dirinya .²²

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nofenka dengan judul Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif Scratch Sebagai Upaya Meningkatkan Minat belajarsiswa Kelas VIII Pada Materi Pesawat Sederhana, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada materi Pesawat Sederhana.²³

²⁰ "Ulfah Siti Zaenab, 140212004 (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya). Skripsi Skripsi, UIN Ar-Raniry Band," n.d.

²¹ Merrisa Monoarfa and Abdul Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 2021, 1–7.

²² "Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Remaja Cipta,"

²³ "Nofenka, Permata Islami. Agung Mulyo Setiawan. (2023). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimediainteraktif Scratch Sebagai Upaya Meningkatkan Minatbelajarsiswa Kelas Viii Pada Materi Pesawat Sederhana. *Seminar Nasional Pendidikan Ipa Dan*,"

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 novemer 2023 di kelas Kelas X MA Sunan Kalijogo, pada saat proses belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika tentang basir dan derer, peneliti menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa yaitu rendahnya minat belajar hal ini dikarenakan kurangnya kemauan dan rendahnya respon siwa terhadap materi yang sampaikan oleh guru terkhususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan madia pembelajaran intraktif video berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar materi barisan dan deret kelas x ma sunan kalijogo mojo kediri. ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat diketahui tujuan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi baris dan deret kelas X MA Sunan Kalijogo.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Toritis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat digunakan untuk membandingkan teori manajemen yang didapat di bangku kuliah dengan yang terjadi dilapangan. Sebagai upaya lebih mendalami masalah pembelajaran serta menerapkan teori – teori yang telah diperoleh.

b. Bagi akademis

1. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi penelitian berikut, serta memberikan sumbangan pemikiran bagi ilmu pendidikan.

2. Penelitian ini untuk membandingkan pengetahuan teori dengan kenyataan yang ada di dalam praktek, sehingga dapat diketahui sejauh mana pengetahuan teori dapat diterapkan dalam praktek.

2. Secara Praktis

a. Bagi Instansi

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam bidang pembelajaran matematika khususnya tentang Baris dan Deret.

b. Bagi Pembaca

Sebagai bahan pertimbangan bila menghadapi atau menemukan permasalahan yang sama.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:
 - a. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas X
 - b. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran
 - c. Media interaktif berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Keterbatasan media berbasis aplikasi canva
 - a. Ketika tidak ada internet atau tidak ada port jaringan terbuka di laptop, tablet, atau perangkat lain yang memungkinkan aplikasi canva berjalan, proses desain tidak akan dapat digunakan oleh canva.
 - b. Ada template, simbol, ilustrasi, font, dan item lain yang tersedia di Canva dengan biaya tertentu. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak.

F. Penegasan Istilah

Penegasan istilah berfungsi untuk memberikan dan memperjelas makna atau arti dari istilah-istilah yang diteliti sesuai dengan kamus bahasa agar tidak salah menafsirkan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini akan dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti antara lain:

1. Penegasan Konseptual

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran untuk mengembangkan atau memvalidasi produk.²⁴

b. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga mendorong proses belajar mengajar.²⁵

c. Media pembelajaran Intraktif

Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari electronic text, graphics, moving images, dan sound, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. Lingkungan digital meliputi Internet, Telekomunikasi, Interactive digital television dan Game Interactive. Tidak heran, sulit juga bagi pendatang baru untuk memahaminya.²⁶

d. Aplikasi Canva

Aplikasi desain Canva memungkinkan Anda menggunakan teknik drag and drop untuk mengakses fitur yang sudah ada, seperti font, gambar, dan bentuk,

²⁴ “Walter R. Borg Dan Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, (London: Longman, 1983), Hal 72.,” n.d.

²⁵ “R. Ibrahim Dan Nana Syaodih S., *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), Hal 112,”

²⁶ Rudi Yulio Arindiono and Nugrahadi Ramadhani, “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD,” *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* 2, no. 1 (2013): 28–32, ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D.

selama proses pembuatan. Canva dapat digunakan untuk berbagai jenis tugas grafis, termasuk membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan template dan gambar yang menarik.²⁷

e. Minat belajar

Minat belajar adalah dorongan internal siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Saat siswa memiliki keinginan untuk menerima nilai terbaik, atau ingin memenangkan kompetisi dalam belajar dengan siswa lainnya. Dengan menetapkan tujuan yang tinggi sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa, minat belajar juga dapat dibangun.²⁸

f. Barisan dan Deret

Barisan dan deret aritmatika adalah materi yang sangat penting dan sering digunakan di semua tingkat pendidikan. Barisan aritmatika ialah barisan bilangan dengan pola penjumlahan yang memiliki selisih atau selisih yang sama atau tetap. Deret Matematika ialah jumlah suku-suku yang terletak di ujung barisan aritmatika. Soal-soal barisan dan deret aritmetika ini juga sering muncul dalam Ujian Nasional (UN). Anda dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. karena itu sangat berguna untuk memecahkan kemampuan pemecahan masalah siswa.²⁹

²⁷ Khairunnisak Nur Isnaini, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5, no. 1 (2021): 291, <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>.

²⁸ Alya Nursalma and Heni Pujiastuti, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2023): 135–41, <https://doi.org/10.47662/jkpm.v2i3.479>.

²⁹ Danang Setyadi and Abd Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret," *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 8, no. 1 (2017): 1–7, <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i1.5964>.

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan pengembangan

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran matematika yang valid, efektif dan praktis berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan Minat belajar siswa kelas X pada materi Barisan dan Deret.

b. Media pembelajaran

Secara operasional, peneliti mengembangkan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercipta pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.

c. Media pembelajaran Intraktif

Secara operasional, Media pembelajaran Intraktif adalah ini berisi materi yang disajikan dalam bentuk teks, audio, video animasi, dan gambar menarik. Selain itu, terdapat contoh soal beserta penyelesaiannya dan kuis untuk latihan soal.

d. Aplikasi Canva

Canva adalah platform alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun.

e. Minat belajar

Secara operasional, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva untuk mengetahui peningkatan Minat belajar pada siswa.

f. Barisan dan Deret

Barisan dan Deret yang diartikan dalam penelitian ini meliputi mengenal Jenis Barisan dan Deret, operasi hitung Jenis Barisan dan Deret dan menyelesaikan Jenis Barisan dan Deret dalam kehidupan sehari-hari.

g. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berupa uraian secara teratur dan sistematis yang bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung. Sistematika pembahasan pada proposal skripsi ini terdiri dari bagian awal dan bagian inti, rinciannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, surat pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama

BAB I: Pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, kegunaan penelitian dan pengembangan baik kegunaan teoritis maupun praktis, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, penegasan istilah secara konseptual dan operasional, serta sistematika pembahasan. BAB II: Landasan Teori yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. BAB III: Metode Penelitian yang meliputi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data. BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi hasil pengembangan media pembelajaran dan pembahasan hasil penelitian BAB V: Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.