



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
BERBANTUAN *QUIZIZ* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI SPLTV**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh :

MUGI RAHARJO

40319006

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2025



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
BERBANTUAN *QUIZIZ* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA PADA MATERI SPLTV**

Skripsi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh :

MUGI RAHARJO

40319006

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

BUMIAYU

2025

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mugi Raharjo
Nim : 40319006
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA BERBANTUAN QUIZZ UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA
SISWA PADA MATERI SPLTV

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu,

2024



NIM. 40319006

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BERBANTUAN QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA MATERI SPLTV"

Oleh

Nama : Mugi Raharjo
Nim : 40319006
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Telah dipertahankan dihadapan dewan Penguji Skripsi pada tanggal 09 bulan Oktober tahun 2025

Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Tim Penguji
Dr. Ujang Khiyarusoleh, S.Pd.I.,M.Pd
NIDN. 0606068602

Tanda Tangan

Penguji I
Dian Purwaningsih, M.Pd
NIDN. 0602108104

Penguji II
Eka Farida Fasha, S.Si.,M.Pd
NIDN. 0606098602

Pembimbing
Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001

Diterima dan disahkan

Pada tanggal 16 Oktober 2025

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Eka Farida Fasha, S.Si.,M.Pd
NIDN. 0606098602

Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Sofri Rizka Amalia, M.Pd
NIDN. 0606059001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepad Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika
Di
Bumiayu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang telah berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BERBANTUAN QUIZIZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI SPLTV”** yang ditulis oleh:

Nama : Mugi Raharjo
Nim : 40319006
Jenjang : Strata 1
Jurusan : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian/sidang

Bumiayu, 23 Agustus 2025

Pembimbing,



Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

NIDN : 0606059001

MOTTO

Kamu tak bisa membuat orang lain selalu percaya terhadap apa yang kamu ucapkan, kamu juga tidak bisa membuat orang lain paham tentang dirimu, maka fokuslah pada dirimu sendiri dan dengan apa yang sudah kamu kerjakan.

“ADIGANG ADIGUNG ADIGUNA”

“Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang berusaha mengubah keadaan diri mereka, dan apabila Allah menghendaki keburukan bagi suatu kaum, maka tidak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (Ar Rad ayat 11)

-Mugi Raharjo-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya kecil yang disusun dengan penuh pengorbanan dan perjuangan, kata penguat yang selalu membangkitkan semangat saat terpuruk dan ingin menyerah “HASBUNALLAH WANIKMAL WAKIL” cukuplah bagi kami Allah sebagai penolong dan Dia sebaik-baiknya pelindung, kata yang mengiringi perjalanan agar dapat meraih gelar sarjana pada tahun 2025 ini. Karya ini peneliti persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta bapak Maryoto dan Ibu Suliyah dengan doa yang selalu di panjatkan untuk peneliti, semangat yang tiada henti dan tempat pulang ternyaman
2. Kaka tersayang Ari Supriyanti, Pipit Rusyanti, Anggi Tino Sulyoto, Noto Sugito, Bkti Waluyo, Ii Meinati dan adik tersayang Sabil Pamukti dan Ma'rif Al Mubarak yang juga selalu mendoakan dan memberikan semangatnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobilalamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi SPLTV. Penulis menyadari skripsi yang telah dibuat masih jauh dari kata sempurna ini dikarenakan keterbatasan dan pengetahuan yang dimiliki, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dalam skripsi. Selain itu skripsi ini mustahil dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang digunakan sebagai syarat untuk dapat meraih gelar sarjana. Sehubungan dengan itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Eka Farida Fasha, S.Si, M.Pd,. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Sofri Rizka Amalia, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika serta pembimbing skripsi yang telah dengan sabar mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi.
4. Eka Farida Fasha, S.Si, M.Pd selaku Dosen penguji I
5. Dian Purwaningsih, S.Si, M.Pd,. selaku Dosen penguji II
6. Bapak dan Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas Peradaban.

7. Bpk Ahmad Syauqi, S.Kom., M.Kom dan Ibu Uzli S.Pd selaku validator Media, Materi Materi
8. Bapak dan Ibu dosen pendidikan matematika yang telah memberikan Ilmu dan bantuan selama ini sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Kepala dan Wakil kepala SMK Al-Huda Bumiayu beserta dewan guru dan staff yang telah memberikan izin dan membantu dalam proses penelitian.
10. Siswa kelas X TJKT 4 SMK Al-Huda Bumiayu yang telah membantu proses penelitian.
11. Seluruh keluarga besarku yang telah membantu, mendoakan dan memberikan dukungan terbaik untuk peneliti.
12. Teman-teman mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2019.
13. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bantuan, dukungan, serta kerjasama yang telah diberikan Allah SWT jadikan sebagai ladang pahala kebaikan dan dapat dibaloh dengan kebaikan pula. Akhirnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiinn.

Bumiayu, 2025

Yang menyatakan,

Mugi Raharjo

NIM. 40319006

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman penskoran lembar penilaian validator.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Skala Likert

Tabel 3.3 Pedoman pemberian skor angket validasi ahli media dan ahli materi

Tabel 3.4 Pedoman Penilaian Kevalidan Produk

Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran

Tabel 3.6 Interpretasi N-gain

Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Tabel 4.2 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Angket Respon Siswa

Tabel 4.5 Ringkasan Hasil Uji Validitas

Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 4.7 Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Uji Paired Sample T-Test

Tabel 4.9 Ringkasan Hasil Penilaian angket Respon Siswa

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Berbasis Canva

Berbantuan *Quizizz*

Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Model 4D

Gambar 4.1 Halaman awal Media

Gambar 4.2 Halaman Isi Media

Gambar 4.3 Halaman Quiz Media

Gambar 4.4 Tampilan Quiz Ketika Salah

Gambar 4.5 Tampilan Quiz ketika Jawaban Benar


Gambar 4.6 Bagan Prosedur Pembuatan Media

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa
- Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 10 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Matematika
- Lampiran 11 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Pre-Test)
- Lampiran 12 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Post-Test)
- Lampiran 13 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test)
- Lampiran 14 Lembar Validasi Angket Minat Belajar Siswa (Post-Test)
- Lampiran 15 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test)
- Lampiran 16 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Post-Test)
- Lampiran 16 Hasil Uji N-Gain
- Lampiran 17 Dokumentasi
- Lampiran 18 Biodata Penulis

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian

 **LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)**
UNIVERSITAS PERADABAN
*Alamat : Jalan Raya Pajogjengan Km. 3 Paguyangan Brebes 52276
Telp. (0289) 432032 Fax (0289) 430003*

Nomor : 766/PI/LPPM.061042/IX/2025
Hal : Permohonan Pelaksanaan Penelitian

Yth. Kepala SMK AL Huda Bumiayu
di
Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk tugas akhir (skripsi) Universitas Peradaban tersebut di bawah ini :

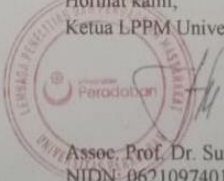
Nama : Mugi Raharjo
NIM : 40319006
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva
Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat
Belajar Matematika pada Materi SPLTV
Lokasi : SMK Al Huda Bumiayu
Waktu : September s.d Oktober 2025

Untuk keperluan tersebut di atas, mohon izin mengadakan Penelitian di SMK Al Huda Bumiayu yang bapak/ ibu pimpin dan hasil penelitian hanya digunakan sebagai laporan tugas akhir (skripsi).

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian bapak/ ibu kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bumiayu, 10 September 2025
Hormat kami,
Ketua LPPM Universitas Peradaban


Assoc. Prof. Dr. Sutarmun, S.Si., M.M.
NIDN: 0621097401

Tembusan:
Arsip

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA BERBANTUAN QUIZIZ
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI SPLTV

Sasaran Program : SMK Al Huda Bumiayu

Mata pelajaran : Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Peneliti : Mugi Raharjo

Ahli Media :

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pada Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Kodular*
3. Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian

Indikator Variabel	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
R (Ragu-ragu)	3
KB (Kurang Baik)	2
STB (Sangat Tidak Baik)	1

4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.

B. Aspek Penilaian

No.	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Keterbacaan Teks						
1.	Warna teks dalam media pembelajaran kontras dengan <i>background</i> sehingga tulisan dapat terbaca dengan baik					
2.	Pemilihan jenis huruf dalam media ini tepat					
3.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media ini tidak terlalu besar namun dapat terbaca dengan baik					
4.	Pengaturan jarak, baris dan spasi dalam media ini teratur dan tertata sehingga teks mudah dibaca					
B. Kualitas Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam video tidak pecah					
6.	Setting gambar dan animasi dalam video ini sesuai					
7.	Gambar yang ditampilkan dalam video dapat terlihat dengan jelas					
C. Kualitas Suara						
8.	Musik pengiring yang digunakan dalam video sesuai dengan proses pembelajaran					
9.	Volume musik pengiring yang digunakan sudah sesuai					
D. Kualitas Quiz						

11.	Soal yang disediakan sesuai dengan materi					
12.	Tampilan quiz menarik					
13.	Jumlah soal dalam media sudah mewakili semua sub materi					
E. Pemakaian Media						
14.	Media ini mudah untuk digunakan					
15.	Media ini dapat digunakan secara bersama atau individual					
16.	Media ini sangat ringan sehingga mudah untuk di bawa					
17.	Media ini mudah untuk di simpan					
F. Manfaat						
18.	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan					
19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa					
20.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa					

C. Komentar Umum dan Saran Perbaikan

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV dinyatakan (*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) Lingkari salah satu

Bumiayu, 2025

Validator

.....

Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA BERBANTUAN QUIZIZ
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI SPLTV

Sasaran Program : SMK Al Huda Bumiayu

Mata pelajaran : Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Peneliti : Mugi Raharjo

Ahli Media :

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pada Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran berbasis Canva Berbantuan Quizizz
3. Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian

Indikator Variabel	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
R (Ragu-ragu)	3
KB (Kurang Baik)	2
STB (Sangat Tidak Baik)	1

4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.

B. Aspek Penilaian

No.	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Keterbacaan Teks						
1.	Warna teks dalam media pembelajaran kontras dengan <i>background</i> sehingga tulisan dapat terbaca dengan baik				✓	
2.	Pemilihan jenis huruf dalam media ini tepat				✓	
3.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media ini tidak terlalu besar namun dapat terbaca dengan baik					✓
4.	Pengaturan jarak, baris dan spasi dalam media ini teratur dan tertata sehingga teks mudah dibaca				✓	
B. Kualitas Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam video tidak pecah					✓
6.	Setting gambar dan animasi dalam video ini sesuai				✓	
7.	Gambar yang ditampilkan dalam video dapat terlihat dengan jelas				✓	
C. Kualitas Suara						
8.	Musik pengiring yang digunakan dalam video sesuai dengan proses pembelajaran				✓	
9.	Volume musik pengiring yang digunakan sudah sesuai				✓	
D. Kualitas Quiz						

11.	Soal yang disediakan sesuai dengan materi				✓	
12.	Tampilan quiz menarik				✓	
13.	Jumlah soal dalam media sudah mewakili semua sub materi				✓	
E. Pemakaian Media						
14.	Media ini mudah untuk digunakan					✓
15.	Media ini dapat digunakan secara bersama atau individual				✓	
16.	Media ini sangat ringan sehingga mudah untuk di bawa				✓	
17.	Media ini mudah untuk di simpan				✓	
F. Manfaat						
18.	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓	
19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa				✓	
20.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa				✓	

C. Komentar Umum dan Saran Perbaikan

Secara umum sudah bagus dan sesuai fungsinya. Lebih bagus lagi aplikasinya independen / offline untuk memudahkan

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV dinyatakan (*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) Lingkari salah satu

Bumiayu, 10 September 2025

Validator



Achmad Syauqi

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS CANVA BERBANTUAN QUIZIZ
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATERI SPLTV

Sasaran Program : SMK Al Huda Bumiayu

Mata pelajaran : Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

Peneliti : Mugi Raharjo

Ahli Media :

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pada Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV
2. Lembar validasi ini di maksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran berbasis Canva Berbantuan Quizizz
3. Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian

Indikator Variabel	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
R (Ragu-ragu)	3
KB (Kurang Baik)	2
STB (Sangat Tidak Baik)	1

4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.

B. Aspek Penilaian

No.	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Keterbacaan Teks						
1.	Warna teks dalam media pembelajaran kontras dengan <i>background</i> sehingga tulisan dapat terbaca dengan baik					✓
2.	Pemilihan jenis huruf dalam media ini tepat					✓
3.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media ini tidak terlalu besar namun dapat terbaca dengan baik				✓	
4.	Pengaturan jarak, baris dan spasi dalam media ini teratur dan tertata sehingga teks mudah dibaca					✓
B. Kualitas Gambar						
5.	Gambar yang ditampilkan dalam video tidak pecah					✓
6.	Setting gambar dan animasi dalam video ini sesuai				✓	
7.	Gambar yang ditampilkan dalam video dapat terlihat dengan jelas					✓
C. Kualitas Suara						
8.	Musik pengiring yang digunakan dalam video sesuai dengan proses pembelajaran				✓	
9.	Volume musik pengiring yang digunakan sudah sesuai				✓	
D. Kualitas Quiz						

11.	Soal yang disediakan sesuai dengan materi				✓	
12.	Tampilan quiz menarik					✓
13.	Jumlah soal dalam media sudah mewakili semua sub materi					✓
E. Pemakaian Media						
14.	Media ini mudah untuk digunakan				✓	
15.	Media ini dapat digunakan secara bersama atau individual					✓
16.	Media ini sangat ringan sehingga mudah untuk di bawa				✓	
17.	Media ini mudah untuk di simpan				✓	
F. Manfaat						
18.	Proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan				✓	
19.	Mempermudah guru dalam memberikan materi kepada siswa					✓
20.	Mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa					✓

C. Komentar Umum dan Saran Perbaikan

~~Be~~ Murik ~~to~~ pengemangrt ,trt lbeh di sesuaikan .

- Mungkin tugas/kuis bisa di jadikan 1 file tdk terpisah.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi SPLTV dinyatakan (*)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) Lingkari salah satu

Bumiayu, 9 September 2025

Validator


Nurul Mega Saraswati M. Kom

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MATERI

Nama : Mugi Raharjo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
Dosen Pembimbing : Sofri Rizka Amalia, M.Pd.
Validator : Dian Purwaningsih, M.Pd.

A. Petunjuk

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Skala Penilaian” sesuai penilaian Anda terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
2. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kualitas materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

4. Silahkan memberi saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum					
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan				

	pembelajaran				
2	Cakupan materi sesuai dengan materi SPLTV untuk jenjang SMK				
3	Urutan penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				
Kedalaman dan Ketepatan Materi					
4	Materi disampaikan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				
5	Materi memiliki kedalaman yang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran				
6	Informasi yang disampaikan telah sesuai dengan konsep keilmuan matematika				
Keterpaduan Materi dengan Media Canva berupa Flipbook dengan bantuan Quizizz					
7	Penyajian materi terintegrasi dengan baik antara media digital maupun <i>quizizz</i>				
8	Contoh-contoh dalam media sesuai dan mendukung pemahaman Penyelesaian Persamaan Linear Dua Variabel				
Bahasa dan Penyajian					
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMK				
10	Penyajian materi jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa				
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran					
11	Materi disusun untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif				
12	Media mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi konsep				

B. Saran dan Komentar

C. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan *Quizizz* dinyatakan (*)

1. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
3. Belum layak digunakan dilapangan

(*) lingkari salah satu

Bumiayu,

Validator Materi

Dian Purwaningsih, M.Pd.

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MATERI

Nama : Mugi Raharjo
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
 Dosen Pembimbing : Sofri Rizka Amalia, M.Pd.
 Validator : Dian Purwaningsih, M.Pd.

A. Petunjuk

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Skala Penilaian" sesuai penilaian Anda terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
- Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kualitas materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
- Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

- Silahkan memberi saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum					
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				✓

2	Cakupan materi sesuai dengan materi SPLTV untuk jenjang SMK				✓
3	Urutan penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa				✓
Kedalaman dan Ketepatan Materi					
4	Materi disampaikan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.				✓
5	Materi memiliki kedalaman yang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			✓	
6	Informasi yang disampaikan telah sesuai dengan konsep keilmuan matematika			✓	
Keterpaduan Materi dengan Media Canva berupa Flipbook dengan bantuan Quizizz					
7	Penyajian materi terintegrasi dengan baik antara media digital maupun <i>quizizz</i>				✓
8	Contoh-contoh dalam media sesuai dan mendukung pemahaman Penyelesaian Persamaan Linear Dua Variabel				✓
Bahasa dan Penyajian					
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMK			✓	
10	Penyajian materi jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa				✓
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran					
11	Materi disusun untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif				✓
12	Media mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi konsep				✓

B. Saran dan Komentar

C. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan *Quizizz* dinyatakan (*)

1. Layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Belum layak digunakan di lapangan

(*) lingkari salah satu

Bumiayu,

Validator Materi



Dian Purwaningsih, M.Pd.

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MATERI

Nama : Mugi Raharjo
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
 Dosen Pembimbing : Sofri Rizka Amalia, M.Pd.
 Validator : Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd

D. Petunjuk

5. Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Skala Penilaian" sesuai penilaian Anda terhadap Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva berbantuan *Quiziz* Untuk meningkatkan minat belajar matematika pada materi SPLTV
6. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait dengan kualitas materi pada media pembelajaran yang sedang dikembangkan.
7. Gunakan indikator penilaian di bawah ini sebagai pedoman penilaian.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

8. Silahkan memberi saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan

No		Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum						
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran				✓	

2	Cakupan materi sesuai dengan materi SPLTV untuk jenjang SMK				✓
3	Urutan penyajian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa			✓	
Kedalaman dan Ketepatan Materi					
4	Materi disampaikan secara benar dan tidak menimbulkan miskonsepsi.			✓	
5	Materi memiliki kedalaman yang cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			✓	
6	Informasi yang disampaikan telah sesuai dengan konsep keilmuan matematika			✓	
Keterpaduan Materi dengan Media Canva berupa Flipbook dengan bantuan Quizizz					
7	Penyajian materi terintegrasi dengan baik antara media digital maupun <i>quizizz</i>			✓	
8	Contoh-contoh dalam media sesuai dan mendukung pemahaman Penyelesaian Persamaan Linear Dua Variabel			✓	
Bahasa dan Penyajian					
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMK			✓	
10	Penyajian materi jelas, komunikatif, dan mudah dipahami siswa			✓	
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran					
11	Materi disusun untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif			✓	
12	Media mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mengeksplorasi konsep			✓	

E. Saran dan Komentar

F. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Canva Berbantuan *Quizizz* dinyatakan (*)

4. Layak digunakan dilapangan tanpa ada revisi
5. Layak digunakan dilapangan dengan revisi
6. Belum layak digunakan dilapangan

(*) lingkari salah satu

Bumiayu,

Validator Materi



Eka Farida Fasha, S.Si., M.Pd

Lampiran 5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1.	Media Pembelajaran	1. Kemudahan penggunaan 2. Kemenarikan 3. Ketepatan media pembelajaran	1, 2, 4, 20, 21, 22, 23, 24.
2.	Materi	1. Ketepatan isi materi 2. Bahasa 3. Evaluasi	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 17, 18.
3.	Manfaat	1. Ketertarikan 2. Motivasi	12, 13, 14, 15, 16

Lampiran 6 Lembar Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Nama :

No. Absen :

Petunjuk :

Pernyataan ini terdiri atas 17 pernyataan. Bacalah setiap pernyataan dan berilah tanda cek (v) pada salah satu skala yang disediakan. Jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya berdasarkan pernyataan dibawah ini.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RR : Ragu – ragu

No.	Pernyataan	Skala				
		SS	S	RR	TS	STS
	Media pembelajaran					
1.	Media ini mudah di instal melalui handphone atau laptop					
2.	Desain media yang digunakan menarik					
3.	Tombol yang digunakan dalam Flipbook memudahkan dalam mengoperasikan media					
4.	Media Flipbook dapat digunakan dengan mudah meskipun tanpa bantuan orang lain					
	Materi					
5.	Bahasa yang digunakan di Flipbook mudah untuk dipahami					
6.	Tulisan dalam Flipbook terlihat jelas dan mudah untuk dibaca					

7.	Media Flipbook memfasilitasi untuk melakukan aktivitas matematika (menemukan masalah, mencari informasi, menyelesaikan masalah, dll)					
8.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
9.	Penyajian cerita di Flipbook sangat membantu dalam menguatkan konsep pemahaman matematika					
10	Media Flipbook membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran matematika					
11.	Gambar, alur cerita yang disajikan dalam Flipbook membuat lebih mudah memahami persoalan matematika					
12.	Tersedianya evaluasi di Flipbook dapat membantu untuk menguatkan aktivitas matematika (menemukan masalah, mencari informasi, menyelesaikan masalah, dll)					
13.	Soal evaluasi di Flipbook sudah sesuai dengan materi yang ada					
	Manfaat					
14.	Flipbook meningkatkan minat untuk aktif berdiskusi di dalam pembelajaran.					
15.	Flipbook dapat membuat saya lebih memiliki minat untuk belajar					
16.	Flipbook dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar					
17.	Flipbook mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep					

Komentar/saran :

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

Bumiayu,.....,.....2025
Responden

(.....)

Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa

Daftar Hadir		
No.	Nama Siswa	Kode Siswa
1	Umi Afri Yulistian	M1
2	Indana Nuruzifa	M2
3	Kirana Yasmin	M3
4	M Fakri Azam	M4
5	Itsar Abdilah	M5
6	Afnan Ali Syauqi	M6
7	Hafidz	M7
8	Lintang Ayu Ramadhani	M8
9	Suci Aryatul Fitria	M9
10	Lisda Syifaul Awaliyah	M10

Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa



HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KODULAR BERBANTUAN QUIZWHIZZER

No.	Kode Siswa	Butir Soal																								Jumlah	Skor Maks	%	Rata-rata %	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24					
1	M1	5	4	4	3	4	4	2	4	4	5	5	4	1	5	5	4	2	2	4	2	4	5	4	2	88	120	73,33	72,9166667	
2	M2	5	5	5	2	2	5	2	2	3	5	5	5	2	5	5	5	2	2	5	5	5	5	5	2	94	120	78,33		
3	M3	4	3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	101	120	84,17		
4	M4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	3	3	4	5	5	4	3	5	94	120	78,33		
5	M5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	2	4	4	3	5	83	120	69,17		
6	M6	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	5	5	2	4	5	5	5	4	3	5	98	120		81,67
7	M7	5	5	5	1	1	5	1	1	1	4	4	5	3	4	4	4	4	2	1	5	1	4	5	4	1	76	120		63,33
8	M8	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	85	120	70,83		
9	M9	5	3	4	2	4	4	1	2	2	4	3	4	1	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	2	72	120	60		
10	M10	5	5	5	2	4	4	2	2	2	4	4	5	2	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	2	84	120	70		
Jumlah		45	41	43	27	36	41	24	27	31	44	40	44	24	40	44	42	26	26	44	32	42	42	38	32	87,5				
Skor Maks		50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50					
%		90	82	86	54	72	82	48	54	62	88	80	88	48	80	88	84	52	52	88	64	84	84	76	64					
Rata-rata %		72.9166667																												

Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Matematika

No.	Indikator	Sub indikator	Butir		Total butir
			Pernyataan positif	Pernyataan negatif	
1.	Perasaan senang	Pandangan siswa tentang pelajaran matematika	1, 2, 3, 4	5	
		Perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran matematika			
2.	Ketertarikan siswa	Respon siswa terhadap tugas yang diberikan			
		Rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika			
3.	Keterlibatan siswa	Keaktifan selama belajar matematika		10	
		Kesadaran belajar matematika di rumah			
4.	Perhatian siswa	Perhatian siswa saat belajar di sekolah	13, 14, 16, 17, 18	15	
Jumlah Keseluruhan					

Lampiran 10 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Pre-Test)

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

(Pre-Test)

Nama :

No. Absen :

Petunjuk :

Pernyataan ini terdiri atas 30 pernyataan. Bacalah setiap pernyataan dan berilah tanda cek (v) pada salah satu skala yang disediakan. Jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya berdasarkan pernyataan dibawah ini.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RR : Ragu - ragu

No.	Pernyataan	Skala				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika					
2.	Soal-soal matematika menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
3.	Matematika adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak rumus					
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar matematika karena saya sangat menikmatinya					

5.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas matematika					
6.	Setiap materi matematika yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik					
7.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran					
8.	Saya mudah mengikuti pembelajaran matematika.					
9.	Saya tidak menunda – nunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.					
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi daripada saya ikut berdiskusi					
11.	Saya merasa pembelajaran matematika menarik.					
12.	Saya tidak pernah membuat kelas menjadi gaduh saat pelajaran matematika.					
13.	Saya selalu hadir dalam pembelajaran matematika.					
14.	Saya berkonsentrasi penuh saat belajar matematika.					
15.	Saya tidak memperdulikan materi yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami					
16.	Saya belajar matematika sebelum pelajaran matematika					
17.	Saya sering mengerjakan latihan soal matematika					
18.	Saya tidak merasa jenuh saat membaca materi matematika					

Komentar/saran :

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

Bumiayu,.....,.....2025
Responden

(.....)

Lampiran 11 Lembar Angket Minat Belajar Matematika Siswa (Post-Test)

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA

(Post-Test)

Nama :

No. Absen :

Petunjuk :

Pernyataan ini terdiri atas 30 pernyataan. Bacalah setiap pernyataan dan berilah tanda cek (v) pada salah satu skala yang disediakan. Jawablah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya berdasarkan pernyataan dibawah ini.

Keterangan

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RR : Ragu - ragu

No.	Pernyataan	Skala				
		SS	S	RR	TS	STS
1.	Saya senang mengikuti pembelajaran matematika dengan media Flipbook					
2.	Soal-soal matematika yang ada di Flipbook menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
3.	Matematika menggunakan media Flipbook adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak rumus					
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar matematika menggunakan media					

	Flipbook karena saya sangat menikmatinya					
5.	Saya merasa terbebani ketika mendapatkan tugas matematika menggunakan media Flipbook					
6.	Setiap materi matematika yang disampaikan oleh guru menggunakan media Flipbook, selalu saya pahami dengan baik					
7.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran menggunakan media Flipbook					
8.	Saya mudah mengikuti pembelajaran matematika menggunakan media Flipbook					
9.	Saya tidak menunda – nunda mengerjakan tugas menggunakan media Flipbook yang diberikan guru.					
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi menggunakan media Flipbook daripada saya ikut berdiskusi					
11.	Saya merasa pembelajaran matematika menggunakan media Flipbook menarik.					
12.	Saya tidak pernah membuat kelas menjadi gaduh saat pelajaran matematika menggunakan media Flipbook					
13.	Saya selalu hadir dalam pembelajaran matematika menggunakan media Flipbook					
14.	Saya berkonsentrasi penuh saat belajar matematika menggunakan media Flipbook					
15.	Saya tidak memperdulikan materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media Flipbook karena materi tersebut sulit dipahami					

16.	Saya belajar matematika menggunakan media Flipbook sebelum pelajaran matematika					
17.	Saya sering mengerjakan latihan soal matematika menggunakan media Flipbook					
18.	Saya tidak merasa jenuh saat membaca materi matematika menggunakan media Flipbook					

Komentar/saran :

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

Bumiayu,.....,.....2025
Responden

(.....)

Lampiran 12 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Pre-Test) 10 TKJ 1

[illegible]

Lampiran 13 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Post-Test) TKJ 4

[illegible]

Lampiran 14 Hasil Uji N-Gain

PERHITUNGAN N GAIN SCORE							
No.	Post Test	Pre Test	Post-Pre	Skor ideal - Pre	N Gain Score	N Gain Score %	Kriteria
1	110	80	30	70	0,428571429	42,85714286	Sedang
2	114	76	38	74	0,513513514	51,35135135	Sedang
3	124	81	43	69	0,623188406	62,31884058	Sedang
4	118	72	46	78	0,58974359	58,97435897	Sedang
5	116	82	34	68	0,5	50	Sedang
6	126	78	48	72	0,666666667	66,66666667	Sedang
7	117	80	37	70	0,528571429	52,85714286	Sedang
8	100	72	28	78	0,358974359	35,8974359	Sedang
9	106	79	27	71	0,38028169	38,02816901	Sedang
10	117	78	39	72	0,541666667	54,16666667	Sedang
MEAN	114,8	77,8	37	72,2	0,513117775	51,31177749	Sedang

Lampiran 15 Dokumentasi



BIODATA PENULIS



Identitas Diri

Nama : Mugi Raharjo
Tempat, tanggal lahir : Banyumas, 02 Juni 2000
Jenis Kelamin : Laki Laki
Alamat : Kranggan Rt 04 Rw 01 Desa Kranggan Kec.
Pekuncen Kabupaten Banyumas
Alamat Email : raharjomugi644@gmail.com

Riwayat Pendidikan

- a. SD N 1 Kranggan
- b. SMP N 02 Pekuncen
- c. MA Muhammadiyah Pekuncen

Pengalaman Organisasi

- | | |
|------------------------|----------------|
| 1. 2019/2020 HIMMATIKA | Divisi Litbang |
| 2. 2020/2021 HIMMATIKA | Ketua Umum |
| 3. 2021/2022 IMM | Ketua Umum |

MUGI RAHARJO

Turnitin_40319006_MUGI+RAHARJO_20251015.pdf

 Universitas Peradaban

Document Details

Submission ID

trn:oid::3618:116779606

63 Pages

Submission Date

Oct 15, 2025, 2:59 PM GMT+7

11,201 Words

Download Date

Oct 15, 2025, 3:09 PM GMT+7


72,676 Characters

File Name

Turnitin_40319006_MUGI+RAHARJO_20251015.pdf

File Size

1000.0 KB

 iThenticate

Page 1 of 73 - Cover Page

Submission ID trn:oid::3618:116779606

✓ iThenticate

Page 2 of 73 - Integrity Overview

Submission ID: tnm.aid:3618:116779

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.




Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)
- Abstract
- Methods and Materials

Exclusions

- 43 Excluded Matches

Top Sources

22%		Internet sources
11%		Publications
0%		Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.