

ABSTRAK

Raharjo, Mugi. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dengan Bantuan Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa pada Materi SPLTV*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Universitas Peradaban. Pembimbing: Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

Minat belajar matematika siswa yang rendah disebabkan oleh kurangnya pemahaman mengenai manfaat materi matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan media pembelajaran yang belum berbasis teknologi, sehingga alat-alat teknologi yang tersedia di sekolah kurang dimanfaatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan bantuan Quizizz dan melihat pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: bagaimana pengembangan media pembelajaran dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Four-D (4D) yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Dissemination (Penyebaran). Data dikumpulkan melalui wawancara dan angket. Instrumen penelitian meliputi angket validasi media, angket validasi materi, angket respon siswa untuk menilai kepraktisan, serta angket minat belajar untuk menilai keefektifan. Analisis data dilakukan dengan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, paired sample t-test, dan uji N-gain.

Hasil penelitian menunjukkan:

1. Media pembelajaran berbasis Canva dengan bantuan Quizizz untuk materi SPLTV sangat valid digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Uji coba media menunjukkan rata-rata persentase 72,917% dengan kategori praktis.
3. Peningkatan minat belajar siswa berdasarkan skor N-gain sebesar 0,51, termasuk dalam kategori sedang.

Peneliti menyarankan agar media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika dan dikembangkan lebih lanjut agar lebih menarik dan efisien.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Quizizz, Minat Belajar

ABSTRACT

Raharjo, Mugi. 2025. *Development of Learning Media Based on Canva Assisted by Quizizz to Improve Students' Interest in Learning Mathematics on SPLTV Material*. Thesis, Department of Mathematics Education, Universitas Peradaban. Supervisor: Sofri Rizka Amalia, M.Pd.

Students' low interest in learning mathematics is caused by limited understanding of the benefits of mathematics in daily life and the use of learning media that are not technology-based, so the available technological tools at school are underutilized. This study aims to develop learning media based on Canva assisted by Quizizz and to examine its effect on students' interest in learning. The research questions include: how to develop the learning media in terms of validity, practicality, and effectiveness in improving students' interest in mathematics.

This study used the Four-D (4D) development model, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Dissemination. Data were collected through interviews and questionnaires. The research instruments included media validation questionnaires, material validation questionnaires, student response questionnaires (to measure practicality), and interest questionnaires (to measure effectiveness). Data analysis was conducted using validity and reliability tests, normality test, paired sample t-test, and N-gain analysis.

The results of the study show:

- 1. The learning media based on Canva assisted by Quizizz for SPLTV material is highly valid for increasing students' interest in learning.*
- 2. The trial of the learning media showed an average percentage of 72.917% in the practical category.*
- 3. The increase in students' interest in learning based on the N-gain score was 0.51, which falls into the medium category.*

The researcher suggests that this learning media can be used as a teaching aid in mathematics learning and further developed to create a more engaging and efficient product.

Keywords: *Learning Media, Canva, Quizizz, Learning Interest*