

## **Video Pembelajaran Berbasis Canva dengan Muatan Kearifan Lokal Palembang pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel**

**Desvy Lira Fitriani<sup>1</sup>, Ali Syahbana<sup>2\*</sup>, Nyimas Inda Kusumawati<sup>3</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Palembang, Palembang, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
desvyyliraa@gmail.com<sup>1</sup>, syahbanapgri545@gmail.com<sup>2</sup>,  
nyimas.inda@gmail.com<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan kearifan lokal Palembang pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) bagi siswa tingkat SMP. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan siswa kelas VII SMP Negeri 16 Palembang, dengan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat valid, dengan persentase 94,44% dari validator materi, 94,27% dari validator bahasa, serta 100% dari validator media. Pada uji coba kelompok kecil, media mendapatkan respon 66,87% (kategori menarik), sedangkan pada uji coba kelompok besar meningkat menjadi 88,72% (kategori sangat menarik). Uji coba kepada peserta didik memperlihatkan bahwa media tersebut menarik dan membantu pemahaman konsep secara kontekstual melalui integrasi budaya lokal Palembang. Selain itu, hasil tes belajar siswa menunjukkan bahwa media berbasis Canva ini efektif dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi PLSV. Hasil tes akhir menunjukkan rata-rata nilai 80,15 yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, media video pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif inovatif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, sekaligus mendukung penerapan pembelajaran berbasis kearifan lokal.

**Kata kunci** : video pembelajaran, Canva, kearifan lokal, PLSV

### **ABSTRACT**

This study aims to develop Canva-based instructional videos integrating Palembang local wisdom into the topic of Linear Equations in One Variable (LEOV) for junior high school students. Employing the ADDIE development model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, the research involved seventh-grade students of SMP Negeri 16 Palembang. Data were collected through expert validation sheets, student response questionnaires, and learning achievement tests. Validation by experts in content, language, and media indicated a high level of feasibility: 94.44% from the content expert, 94.27% from the language expert, and 100% from the media expert. In the small-group trial, the instructional video received a response score of 66.87% (classified as interesting), which increased to 88.72% (very interesting) during the large-group trial. These trials further revealed that the integration of Palembang local wisdom made the media engaging and facilitated contextual understanding of mathematical concepts. Moreover, the learning test results demonstrated the effectiveness of the Canva-based media in enhancing students' comprehension of LEOV, with a final average score of 80.15

categorized as good. Accordingly, the developed video media represents an innovative and contextually relevant learning alternative that aligns with students' needs while supporting the implementation of local-wisdom-based education.

**Keywords** : learning video, Canva, local wisdom, PLSV

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran matematika. Teknologi berperan penting dalam mendukung inovasi pembelajaran yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Menurut prinsip teknologi yang dikemukakan oleh National Council of Teachers of Mathematics (NCTM), penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika tidak hanya berdampak pada perubahan materi ajar, tetapi juga berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan berbagai bentuk representasi visual dan konseptual yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak secara lebih bermakna (NCTM, 2000). Dalam konteks ini, guru dituntut untuk menguasai teknologi sebagai sarana pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan kontekstual (Kristian et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis digital memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan fleksibel. Gagné dan Briggs (dalam Arsyad, 2017) memandang media pembelajaran sebagai komponen yang dapat menciptakan kondisi belajar yang menstimulasi siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut, media berfungsi sebagai perantara untuk memperlancar penyampaian pesan dari guru kepada siswa dalam proses belajar. Sadiman et al. (2018) juga menekankan bahwa media yang dirancang dengan baik mampu menggantikan peran guru dalam situasi tertentu karena dapat menyajikan informasi secara mandiri. Dengan demikian, pemanfaatan media digital tidak hanya mempermudah guru dalam mengajar, tetapi juga membantu siswa membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman visual dan auditori.

Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran inovatif adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan fitur desain grafis, animasi, dan video yang mudah digunakan oleh pendidik maupun siswa. Menurut Rahmasari & Yogananti (2021), aplikasi Canva menyediakan fitur desain yang mudah digunakan (*usability*) oleh pengguna, termasuk template, elemen visual, dan aspek pendukung lain. Penelitian oleh Romadhon (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal serupa juga diperkuat oleh Nurfauzia (2023) yang menyatakan bahwa media berbantuan Canva memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan pada pembelajaran peluang di SMP.

Di sisi lain, pembelajaran matematika di sekolah masih jarang mengaitkan konsep dengan konteks budaya dan lingkungan sekitar siswa. Padahal, Agustina et al. (2021) menegaskan bahwa integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran matematika mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena konsep diajarkan melalui konteks budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Dalam konteks Palembang, unsur budaya seperti Motif Songket, Arsitektur Rumah Limas, Jembatan Ampera, dan Kuliner Pempek dapat diadaptasi ke dalam konteks matematika,

khususnya pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). Sebagai contoh, (1) Perhitungan bahan dalam pembuatan Pempek dapat digunakan untuk menjelaskan konsep persamaan linear sederhana; (2) Rumah Limas memiliki struktur bertingkat yang dapat dikaitkan dengan perhitungan material bangunan. Jika satu elemen tidak diketahui, perhitungannya dapat dimodelkan dengan Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV); (3) Tarian Gending Sriwijaya menekankan keselarasan jumlah penari dan perlengkapan. Jika terdapat jumlah perlengkapan yang harus dibagi rata, PLSV dapat digunakan untuk menentukan nilai yang belum diketahui. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya belajar matematika secara konseptual, tetapi juga menghargai budaya lokal mereka.

Penguasaan PLSV menjadi prasyarat penting dalam pembelajaran aljabar tingkat lanjut, karena melalui materi ini siswa pertama kali diperkenalkan pada struktur simbolik dan proses penyelesaian persamaan secara formal (NCTM, 2000). Otten et al. (2019) menjelaskan bahwa menyelesaikan persamaan linear merupakan satu dari topik fundamental dalam kurikulum aljabar: di sinilah siswa beralih dari berpikir tentang bilangan spesifik ke berpikir tentang hubungan antar variabel, inti dari aljabar. Ulasan Otten et al. (2019) ini menempatkan pemecahan persamaan linear sebagai “*foundational topic*” untuk aljabar.

Namun, beberapa penelitian (Mulyani, 2022; Rayhan & Sudihartinih, 2022; Wahyuningsih, 2022) menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami konsep PLSV, salah satu akar masalahnya adalah pembelajaran yang kurang mengaitkan materi dengan konteks nyata siswa (kontekstual) dan cenderung bersifat prosedural atau abstrak. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional yang masih dominan menggunakan ceramah dan latihan soal, sehingga siswa kurang termotivasi (Siregar et al., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva yang terintegrasi dengan kearifan lokal Palembang pada materi PLSV di SMP, dengan fokus untuk mengetahui bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang pada materi PLSV. Peneliti berharap bahwa hasil pengembangan ini dapat menjadi alternatif sumber belajar yang lebih menarik dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Dengan demikian, media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek akademik, tetapi juga memberikan nilai tambah melalui pengenalan dan pelestarian kearifan lokal.

Pengembangan media ini diharapkan menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat SMP. Selain berorientasi pada peningkatan hasil belajar, pengintegrasian unsur budaya lokal sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran kontekstual serta penguatan karakter peserta didik berbasis kearifan lokal (Kemendikbudristek, 2022).

Penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan teknologi pendidikan dan pendidikan matematika melalui penerapan media digital berbasis budaya lokal, yang selaras dengan prinsip multimedia learning (Mayer, 2009) dan penguatan konteks kultural dalam pembelajaran. Secara ilmiah, penelitian ini penting karena masih terbatasnya kajian yang mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva yang diintegrasikan dengan konteks kearifan lokal Palembang. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya menitikberatkan pada aspek validitas dan

efektivitas Canva sebagai media ajar tanpa mengeksplorasi potensi budaya lokal Palembang sebagai sumber belajar yang kontekstual. Sedangkan dari penelusuran penelitian yang mengeksplorasi budaya lokal, misalnya pengembangan video animasi etnomatematika berbasis bangunan Gentala Arasy di Kota Jambi (Monika, 2024) dan pengembangan video animasi matematika berbasis kontekstual hasil bumi Lampung menggunakan Aplikasi Canva dan Artificial Intelligence (Wijayanti, 2024). Keduanya bukan berfokus pada kearifan lokal Palembang. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) dalam bentuk integrasi dua aspek penting, yaitu teknologi digital dan kearifan lokal Palembang, untuk memperkuat pembelajaran matematika yang kontekstual, menyenangkan, dan berkarakter Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch (2009), yaitu model ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahapan inti, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), serta Evaluasi (Evaluation). Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas VII.7 SMP Negeri 16 Palembang pada tahun ajaran 2025/2026. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi untuk ahli, angket tertutup yang diberikan kepada peserta didik, dan tes berbentuk evaluasi sumatif.

Penyusunan aspek-aspek penilaian mengacu pada prinsip validasi instrumen melalui expert judgment sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2019), dan diadaptasi dari penelitian pengembangan sebelumnya. Sedangkan angket respon peserta didik terdiri dari beberapa aspek dengan menggunakan skala Likert dengan 4 skala penilaian yaitu: 1) Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), Sangat Setuju (SS) sesuai prinsip skala Likert yang dijelaskan Sugiyono (2019). Hasil angket respon tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase  $P = \frac{F}{N} \times 100\%$  (Sugiyono, 2019).

Selanjutnya, dilakukan analisis terhadap hasil tes untuk mengetahui tingkat keefektifan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi persamaan linear satu variabel. Efektivitas media dinilai berdasarkan pencapaian ketuntasan individu, yang ditentukan dari kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Lembar jawaban peserta didik kemudian diperiksa, dianalisis, dan diklasifikasikan ke dalam kategori tertentu mengacu pada ketentuan yang dikemukakan oleh Arikunto (2013).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media video animasi pembelajaran yang menarik serta bermanfaat bagi pendidik maupun peserta didik SMP, khususnya kelas VII, dengan fokus pada materi Persamaan Linear Satu Variabel melalui pemanfaatan video pembelajaran berbasis Canva. Dalam proses pengembangannya, penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

### **1) Analisis (Analisis).**

Peneliti mendatangi sekolah tempat penelitian untuk melakukan observasi dan mengumpulkan informasi dengan melakukan wawancara yang dibutuhkan untuk melakukan ujicoba produk. Analisis yang dilakukan yaitu: analisis kurikulum, analisis

karakteristik peserta didik, analisis kebutuhan sekolah, analisis konteks sekolah, dan analisis materi.

Analisis Kurikulum dilakukan untuk mengetahui keterkaitan antara Capaian Pembelajaran (CP) dengan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran. Saat observasi peneliti memperoleh bahwa kurikulum yang diterapkan di SMPN 16 Palembang pada kelas VII sampai IX menggunakan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka materi PLSV diajarkan pada kelas VII SMP. Capaian Pembelajaran (CP) yang terkait dengan materi ini menekankan pada kemampuan siswa untuk memahami konsep persamaan linear, menyelesaikan masalah kontekstual, serta mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum memberikan ruang bagi peneliti untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang dalam pembelajaran.

Analisis Karakteristik peserta didik dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru matematika di SMPN 16 Palembang. Hasil wawancara diperoleh bahwa karakteristik peserta didik di SMPN 16 berada pada tahap operasional formal menurut Piaget, mereka mulai berpikir abstrak tetapi tetap mudah memahami materi jika ada contoh konkret atau kontekstual. Mereka juga sudah memasuki materi prasyarat yaitu bilangan bulat dan aljabar. Pada wawancara diinformasikan bahwa gaya belajar peserta didik di sekolah tersebut ada yang *visual*, *auditori* dan *kinestetik*. Analisis ini bertujuan untuk memahami kemampuan awal dan gaya belajar agar media pembelajaran yang dibuat benar-benar sesuai kebutuhan peserta didik. Secara umum, tidak ada gaya belajar yang dominan dalam pendidikan matematika. Oleh karena itu, belajar matematika seharusnya dilakukan dengan memanfaatkan berbagai gaya belajar. Siswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk belajar matematika dengan memanfaatkan berbagai gaya belajar dan seluruh kemampuan mereka, sesuai minat dan bakat masing-masing (Kusumawati et al., 2023). Dalam konteks penelitian ini, media video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya menampilkan animasi dan visual menarik untuk mendukung siswa bergaya belajar visual, tetapi juga dilengkapi narasi audio yang sesuai bagi siswa auditori. Selain itu, dengan integrasi kearifan lokal Palembang, siswa kinestetik dapat lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman nyata melalui aktivitas atau latihan kontekstual yang ditampilkan dalam video.

Analisis Kebutuhan Sekolah. Pada saat mewawancarai salah satu guru matematika, peneliti memperoleh data bahwa proses pembelajaran matematika pada sekolah tersebut sudah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan seperti dengan mengajak siswa bermain sebelum memulai proses belajar-mengajar. Namun, pembelajaran di sekolah tersebut kurang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, khususnya budaya lokal serta sering mengalami kendala dalam memilih teknologi atau media pembelajaran yang tepat sesuai materi, meskipun fasilitas di sekolah sebenarnya ada. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Analisis Konteks Sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal, sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media video pembelajaran seperti ruang kelas, proyektor dan speaker sehingga media video dapat ditampilkan dengan jelas kepada peserta didik. Sekolah juga memiliki lingkungan belajar yang kondusif dan dekat dengan budaya Palembang. Dengan kondisi tersebut,

media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV).

Analisis Materi. Berdasarkan analisis dari buku paket, materi yang dikembangkan dalam media video pembelajaran yaitu meliputi pengertian PLSV, bentuk umum PLSV langkah penyelesaian, contoh soal, dan penerapan PLSV.

## 2) *Design* (Perancangan).

Pada tahap ini, peneliti merancang media video pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Langkah awal dalam tahap perancangan ini meliputi:

- a) Mempersiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembuatan video pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti memilih Canva sebagai platform pengembangan video dengan mengintegrasikan unsur kearifan lokal.
- b) Menelusuri dan menentukan referensi buku ajar yang akan dijadikan acuan materi dalam video pembelajaran. Peneliti menggunakan buku ajar Matematika kelas VII karya As'ari dkk (2017) sebagai rujukan utama.
- c) Peneliti merancang alur naratif video pembelajaran yang dimulai dari bagian pembuka, penyajian materi, penyampaian contoh soal yang dikaitkan dengan budaya Palembang, hingga bagian penutup.
- d) Setelah menyusun alur cerita, peneliti mulai melakukan rancangan pada aplikasi Canva dengan merancang *layout slide*, pemilihan warna, jenis font serta ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan menyesuaikan dengan alur yang sudah disusun.
- e) Berdasarkan alur cerita yang telah disusun, peneliti memilih objek budaya Palembang yang dianggap relevan untuk dimasukkan ke dalam media. Pada tahap ini, peneliti merancang integrasi elemen budaya seperti Pempek, Jembatan Ampera, Songket Palembang, dan Museum Balaputradewa ke dalam video pembelajaran yang dikembangkan.

## 3) *Development* (Pengembangan).

Pada tahap ini peneliti mulai merealisasikan rancangan yang telah disusun pada tahap *Design*. Pada tahap ini, media video pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Sebelum dilakukan validasi oleh ahli, media terlebih dahulu diuji kepada pembimbing untuk memperoleh masukan atau rekomendasi guna menyempurnakan produk. Pada proses ini, pembimbing memberikan saran terkait perbaikan desain video serta penyajian materi agar lebih sistematis dan tersusun secara runtut sehingga media menjadi lebih mudah dipahami.

Setelah menerima masukan dari pembimbing, tahap berikutnya adalah melakukan validasi oleh para validator. Proses ini bertujuan menilai tingkat kelayakan dan kevalidan media video pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan validasi dilaksanakan pada Agustus 2025 dengan melibatkan tiga pihak, yaitu validator materi, validator bahasa, dan validator media.

Tahap pertama adalah validasi materi. Proses ini dilakukan oleh Ibu DF, dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang, selaku validator materi. Pada tahap validasi, peneliti menyajikan media video pembelajaran yang telah melalui proses perancangan dan revisi awal dari pembimbing. Validator diberikan lembar penilaian yang berisi sejumlah pernyataan yang dikelompokkan dalam beberapa aspek penilaian. Validator kemudian mengisi penilaian dan memberikan

saran perbaikan terkait isi materi dalam video pembelajaran. Setelah revisi dilakukan, peneliti kembali menampilkan media yang telah diperbaiki dan menyerahkan lembar penilaian ulang. Hasil akhir dari validasi materi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil akhir angket validator materi

Aspek	Persentase	Kriteria
Kesesuaian materi	100%	Sangat valid
Keterkaitan dengan kearifan lokal	91,67%	Sangat valid
Keterpaduan materi dan kebermaknaan materi	91,67%	Sangat valid
Rata-rata	94,44 %	Sangat valid

Berdasarkan hasil analisis angket, dapat disimpulkan bahwa materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) yang disajikan melalui media video pembelajaran berbasis Canva dengan sentuhan kearifan lokal Palembang dinilai sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Revisi yang dilakukan mengikuti masukan yang diberikan, antara lain mengganti narasi dengan suara asli peneliti yang telah diberi filter agar terdengar lebih natural, memperjelas tampilan pempek, menyesuaikan posisi subtitle agar tidak terlalu rendah, menambahkan elemen desain yang merepresentasikan budaya Palembang, serta memberi nuansa budaya pada ilustrasi rumah yang digunakan. Selain itu, ditambahkan pengantar sebelum penyampaian materi PLSV agar lebih runtut dan komunikatif. Pada bagian latihan soal, soal terakhir diperbaiki dengan konteks budaya Palembang, bukan lagi menggunakan tema sayur dan buah. Pada penutup video, ditambahkan pesan atau pantun bertema Palembang sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik, berkesan, dan selaras dengan tujuan integrasi kearifan lokal.

Tahap selanjutnya adalah validasi bahasa. Validasi dilakukan oleh Ibu AW, dosen Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Palembang, sebagai validator bahasa. Prosedur validasi dilakukan dengan cara yang serupa dengan validasi materi, yaitu validator diminta untuk mengisi lembar penilaian yang mencakup aspek kejelasan bahasa, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia, ketepatan penggunaan istilah matematika, serta kesantunan bahasa. Validator juga memberikan komentar dan saran perbaikan terkait penggunaan bahasa dalam media video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan. Hasil akhir penilaian kelayakan bahasa disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil penilaian akhir angket validator bahasa

Aspek	Persentase	Kriteria
Kejelasan bahasa	83,88%	Sangat valid
Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	93,75%	Sangat valid
Kesesuaian istilah matematika	100%	Sangat valid
Kesopanan bahasa	100%	Sangat valid
Rata-rata	94,27%	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian angket, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahasa dalam media video pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan kearifan lokal Palembang tergolong sangat valid dan layak diterapkan kepada peserta didik. Revisi yang dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan, antara lain pemilihan diksi yang lebih tepat, penulisan angka pada format mata uang yang benar, serta peningkatan kejernihan dan volume suara.

Selanjutnya, dilakukan validasi media oleh Bapak RSN, dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang. Validator mengisi lembar angket penilaian yang mencakup aspek tampilan visual dan desain, aspek kualitas audio dan video, serta aspek keterpaduan materi dengan unsur kearifan lokal Palembang. Selain itu, validator juga memberikan komentar serta saran perbaikan terhadap media video pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan. Hasil akhir penilaian kelayakan media disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil penilaian akhir angket validator media

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan visual dan desain	100%	Sangat valid
Audio dan video	100%	Sangat valid
Keterpaduan materi dan kearifan lokal Palembang	100%	Sangat valid
Rata-rata	100%	Sangat valid

Berdasarkan hasil penilaian angket, media video pembelajaran berbasis Canva yang memadukan kearifan lokal Palembang dinyatakan sangat valid dan layak digunakan oleh peserta didik. Dari sisi media, hanya sedikit bagian yang memerlukan perbaikan.

Setelah media selesai direvisi, peneliti melaksanakan uji coba awal terhadap kelompok kecil yang terdiri dari lima peserta didik SMPN 16 Palembang yang bukan merupakan bagian dari subjek penelitian utama. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan masukan peserta didik terhadap media video pembelajaran yang disajikan. Peneliti membagikan angket respon peserta didik yang berisi 10 pertanyaan mencakup beberapa aspek penilaian, yang kemudian diisi oleh peserta didik. Hasil respon peserta didik terhadap media video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil angket respon peserta didik pada kelompok kecil

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan video	56,67%	Menarik
Bahasa dan penyampaian	75%	Sangat menarik
Isi atau materi	58,33%	Menarik
Integrasi kearifan lokal	77,5%	Sangat menarik
Rata-rata	66,87%	Menarik

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh bahwa angket respon peserta didik pada tahap uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase sebesar 66,87%, yang termasuk dalam kategori “Menarik”. Namun, pada tahap ini peserta didik masih mengalami kendala dalam mendengarkan audio pada video secara jelas dan dalam memahami materi yang disampaikan.

#### 4) *Implementation* (Implementasi).

Pada tahap ini, pembimbing memberikan masukan terkait perlunya penyempurnaan desain video pembelajaran serta penataan penyampaian materi agar lebih sistematis dan runtut sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih mudah dipahami. Setelah menerima masukan, peneliti melakukan perbaikan pada media

video pembelajaran yang telah dibuat, kemudian melanjutkannya ke tahap uji coba kelompok besar disertai penyebaran angket untuk mengetahui tanggapan peserta didik. Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar terhadap media video pembelajaran tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil angket respon peserta didik pada kelompok besar

Aspek	Persentase	Kriteria
Tampilan video	80,53%	Sangat menarik
Bahasa dan penyampaian	88,09%	Sangat menarik
Isi atau materi	89,28%	Sangat menarik
Integrasi kearifan lokal	97,01%	Sangat menarik
Rata-rata	88,72%	Sangat menarik

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa SMPN 16 Palembang yang dipilih berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Berdasarkan Tabel 5, angket respon peserta didik pada uji coba tersebut menunjukkan persentase 88,72% dengan kategori “Sangat Menarik”. Temuan ini mengisyaratkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva yang dipadukan dengan kearifan lokal Palembang dinilai sesuai, mudah dipahami, serta memberikan manfaat bagi siswa dan membantu kelancaran pembelajaran.

5) *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap evaluasi, peneliti menggunakan jenis evaluasi sumatif (*summative evaluation*) dengan memberikan dua soal uraian terkait materi PLSV kepada kelompok besar (*field test*) yang terdiri dari 20 peserta didik. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas serta kelayakan produk yang dikembangkan. Peserta didik terlebih dahulu menyimak video pembelajaran berbasis Canva yang telah direvisi dan mengintegrasikan kearifan lokal Palembang, kemudian diminta untuk mengerjakan soal tes yang disediakan, hasil tes dapat dilihat pada Tabel 6.

**Tabel 6.** Nilai hasil tes peserta didik

No.	Peserta Didik	Skor	Kategori	No.	Peserta Didik	Skor	Kategori
1.	S1	78	CB	11.	S11	72	CB
2.	S2	92	BS	12.	S12	91	BS
3.	S3	60	K	13.	S13	84	B
4.	S4	64	K	14.	S14	78	CB
5.	S5	90	BS	15.	S15	86	BS
6.	S6	60	K	16.	S16	90	BS
7.	S7	70	CB	17.	S17	81	B
8.	S8	85	B	18.	S18	85	B
9.	S9	94	BS	19.	S19	83	B
10.	S10	75	CB	20.	S20	85	B
Total Skor						1603	
Rata-rata						80,15	

Keterangan:

K : Kurang

B : Baik

CB : Cukup Baik

BS : Baik Sekali

Berdasarkan hasil tes yang menunjukkan rata-rata nilai 80,15 dan berada pada kategori “Baik”, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif mendukung kegiatan belajar. Efektivitas tersebut tercermin dari kemampuan peserta didik mencapai ketuntasan individu, yakni menjawab soal sesuai indikator pencapaian kompetensi. Jawaban yang diberikan siswa juga mengindikasikan bahwa mereka telah memahami konsep Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) dengan baik. Mereka mampu menyusun langkah penyelesaian secara runtut, mulai dari mengonversi soal cerita ke bentuk model matematika hingga menyelesaikannya dengan langkah yang tepat. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media video berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep dan kemampuan berpikir logis peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika.

Dengan demikian diperoleh hasil akhir dari seluruh kegiatan penelitian pengembangan ini, yaitu berupa video pembelajaran berbasis Canva dengan integrasi kearifan lokal Palembang. Seluruh tahapan isi video dapat dilihat pada link berikut ini : <https://drive.google.com/file/d/17sEadDXCMeru8vtG3jCor2LgdzFj8Tny/view>. Sedangkan beberapa tampilan Canva yang ada di dalam video tersebut disajikan pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Hasil akhir dari tahap Pengembangan

Hasil penelitian ini telah melengkapi banyak penelitian pengembangan lainnya yang telah menggunakan aplikasi Canva dan video pembelajaran untuk pembelajaran matematika. Khusus penelitian ini menggunakan konteks budaya lokal Palembang untuk mempelajari materi Persamaan Linear Satu Variabel. Dengan penyajian materi yang dikaitkan pada konteks nyata, diharapkan produk pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi guru maupun siswa. Media tersebut tidak hanya sesuai digunakan sebagai sumber belajar pendamping, tetapi juga berpeluang menjadi inovasi pembelajaran yang menghubungkan budaya lokal dengan konsep matematika dalam proses belajar di tingkat SMP.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva yang memuat unsur kearifan lokal Palembang pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

dilakukan dengan model ADDIE, yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat valid, dengan persentase 94,44% dari validator materi, 94,27% dari validator bahasa, dan 100% dari validator media. Pada uji coba kelompok kecil, media memperoleh respons sebesar 66,87% (kategori menarik), dan meningkat menjadi 88,72% (kategori sangat menarik) pada uji coba kelompok besar. Video pembelajaran berbasis Canva dengan nuansa lokal Palembang terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan rata-rata nilai 80,15 yang termasuk dalam kategori baik.

Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva tergolong layak, menarik, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di SMP, khususnya pada materi PLSV. Penyisipan unsur kearifan lokal Palembang memberi nilai lebih karena mampu meningkatkan minat belajar sekaligus menumbuhkan rasa apresiasi siswa terhadap budaya daerah mereka. Dengan demikian, media ini dapat menjadi salah satu pilihan inovatif untuk memperkuat pemahaman serta memotivasi peserta didik dalam proses belajar.

Peneliti merekomendasikan agar guru memanfaatkan media ini sebagai pendamping proses belajar, dengan tetap menyesuaikannya pada situasi kelas dan karakteristik peserta didik. Siswa juga dianjurkan memanfaatkan video pembelajaran tersebut secara mandiri di luar jam pelajaran untuk memperkuat pemahaman konsep. Untuk penelitian berikutnya, disarankan mengembangkan media serupa pada topik matematika lain, menambahkan fitur interaktif, atau menerapkan desain penelitian eksperimen agar hasil yang diperoleh lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, E. N. S., Widadah, S., & Nisa, P. A. (2021). Developing Realistic Mathematics Problems Based on Sidoarjo Local Wisdom. *Mathematics Teaching Research Journal*, 13(4), 181–201. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1332336.pdf>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (20th ed.). Rajawali Pers.
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2017). *Matematika (Edisi Revisi 2017)* (4th ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science&Business.
- Kemendikbudristek. (2022). Permendikbudristek Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kristian, H. A., Syahbana, A., Nasriah, N., & Ariadi, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Praktik Program Pendidikan Profesi Guru. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 1(1), 68–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/differential.v1i1.96>
- Kusumawati, N. I., Supriadi, A., & Tendri, M. (2023). Hubungan antara Gaya Belajar Siswa dengan Pendekatan Pembelajaran Multiple Intelligences. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 7(2), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jp2m.v7i2.7800>

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Monika, M. S. (2024). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Etnomatematika pada Bangunan Gentala Arasy Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. [Universitas Jambi]. <https://repository.unja.ac.id/63908/6/full%20skripsi.pdf>
- Mulyani, S. W. (2022). *Learning Obstacle pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di SMP* [Universitas Pendidikan Indonesia]. <https://repository.upi.edu/87779/>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. VA: Author.
- Nurfauzia. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Bantuan Canva pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 4 Enrekang* [IAIN Parepare]. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/6827/>
- Otten, M., van den Heuvel-Panhuizen, M., & Veldhuis, M. (2019). The Balance Model for Teaching Linear Equations: A Systematic Literature Review. *International Journal of STEM Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0183-2>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(01), 165–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rayhan, A., & Sudihartinih, E. (2022). Analisis Kesulitan Siswa SMP pada Pemahaman Konsep Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 334–346. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/10631>
- Romadhon, F. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Canva Materi SPLDV di Kelas VIII SMPN 1 Angkola Timur* [UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan]. <https://etd.uinsyahada.ac.id/10864/1/1820200061.pdf>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (14th ed.). Rajawali Pers.
- Siregar, A., Sitorus, M., & Reflina. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289. <https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan/article/view/78>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuningsih, B. Y. (2022). Analisis Membantu Pemahaman Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Masaliq: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(4), 559–571. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/masaliq.v2i4.463>
- Wijayanti, C. O. (2024). *Pengembangan Video Animasi Matematika Berbasis Kontekstual Hasil Bumi Lampung Menggunakan Aplikasi Canva dan AI (Artificial Intelligence)*. [Institut Agama Islam Negeri Metro]. [https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10812/1/Cerly%20Okta%20Wijayanti.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10812/1/Cerly%20Okta%20Wijayanti.pdf?utm_source=chatgpt.com)