

## ABSTRAK

### **Desti Rahel Ayunda Sihotang, NIM 4213111076 (2025), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi statistika. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X FKK 1 di SMK Negeri 3 Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dinyatakan sangat valid, dengan persentase validasi sebesar 90,9% oleh ahli media dan 93,63% oleh ahli materi; (2) Media tergolong sangat praktis, berdasarkan respon guru sebesar 92,5% dan respon siswa sebesar 85,9%; (3) Media dinilai efektif karena adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,55 yang termasuk kategori sedang. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media mencapai persentase sebesar 96,1%, menunjukkan bahwa media mendapat tanggapan sangat positif dari peserta didik.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Pemecahan Masalah Matematis, Statistika



## ABSTRACT

**Desti Rahel Ayunda Sihotang, NIM 4213111076 (2025), Development of *Canva*-Based Interactive Learning Media to Improve Students' Mathematical Problem-Solving Skills**

This research aims to develop interactive learning media based on *Canva* that meets the criteria of being valid, practical, and effective in improving students' mathematical problem-solving skills in the subject of statistics. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model approach which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research are 32 students from class X FKK 1 at SMK Negeri 3 Medan. The results of the study show that: (1) The *Canva*-based interactive learning media is deemed very valid, with a validation percentage of 90,9% by media experts and 93,63% by subject experts; (2) The media is categorized as very practical, based on teacher responses of 92,5% and student responses of 85,9%; (3) The media is assessed as effective due to an increase in students' mathematical problem-solving skills with an N-Gain score of 0,55, which falls into the medium category. Additionally, student feedback on the use of the media reached 96,1%, indicating a very positive response from the learners.

**Kata Kunci:** Interactive Learning Media, *Canva*, Mathematical Problem-Solving Ability, Statistic

