

Pengembangan Video Pembelajaran Fun Learning Berbantuan Canva untuk Pemecahan Masalah Materi Segiempat

Development of Canva-Assisted Fun Learning Videos for Mathematical Problem Solving on Quadrilateral Topics

Audea¹, Dwi Oktaviana², Yadi Ardiawan³
deamafiona@gmail.com

Universitas PGRI Pontianak

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran berbasis metode fun learning berbantuan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi segiempat kelas VII MTs Mujahidin Pontianak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D yang meliputi tahap define, design, dan development. Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli media, tiga validator ahli materi, dan 30 siswa kelas VII sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket respon, dan tes uraian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan produk memperoleh persentase 95,65% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa memperoleh persentase 93,3% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan berdasarkan hasil tes siswa memperoleh persentase 80% dengan kriteria efektif. Dengan demikian, video pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. **Kata kunci:** video pembelajaran, *fun learning*, canva, kemampuan pemecahan masalah.

Abstract

This study aimed to develop Canva-assisted fun learning instructional videos to improve students' mathematical problem-solving skills on quadrilateral topics in Grade VII of MTs Mujahidin Pontianak. The study employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D model, consisting of the define, design, and development stages. The research subjects included three media experts, three material experts, and 30 seventh-grade students for product testing. Data were collected through validation sheets, response questionnaires, and essay tests. The results indicated that the developed instructional video was feasible for learning. The product achieved a validity score of 95.65%, categorized as very valid. Practicality based on teacher and student responses reached 93.3%, categorized as very practical. Effectiveness based on students' test results reached 80%, categorized as effective. Therefore, the developed instructional video is valid, practical, and effective for mathematics learning.

Keywords: learning video, *fun learning*, canva, problem-solving ability.

PENDAHULUAN

Teknologi digital di abad ke-21 telah memberikan dampak besar pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut sistem pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman agar dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat global. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran

Audea, Dwi Oktaviana, Yadi Ardiawan
Video Pembelajaran, *Fun Learning*, Canva, Kemampuan Pemecahan Masalah

kini bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan yang harus dipenuhi (Whindayati dkk., 2025). Hal ini disebabkan karena teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan memperbaiki kualitas pendidikan (Ramadhan dkk., 2025).

Pendidikan matematika menekankan penguasaan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*), khususnya kemampuan pemecahan masalah yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kehidupan nyata. Yanuarto dkk (2025) menegaskan bahwa proses pembelajaran matematika perlu mengintegrasikan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi agar siswa mampu menghadapi berbagai permasalahan kontekstual. Matematika sejatinya menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, bukan hanya sekadar menghafal rumus atau menguasai operasi hitung (Oktaviana dkk., 2023). Kondisi tersebut belum sepenuhnya tercapai dalam praktik pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi geometri seperti segiempat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 Maret 2026 di MTs Mujahidin Pontianak, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya terbatas pada buku paket matematika dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran tersebut dinilai masih belum mampu menarik minat dan perhatian siswa secara optimal, membuat siswa mudah merasa bosan dan cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas sehingga pembelajaran terlihat monoton. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep serta kemampuan pemecahan masalah mereka (Annisa & Darmiyati, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak, diperoleh informasi bahwa siswa lebih tertarik apabila pembelajaran menggunakan media berupa video pembelajaran yang disertai animasi, gambar bergerak, warna yang menarik, dan contoh soal yang dijelaskan secara perlahan sehingga lebih mudah dipahami. Hasil pra-observasi berupa soal uraian kemampuan pemecahan masalah juga menunjukkan bahwa jawaban siswa masih banyak yang kurang tepat dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah berdasarkan langkah Polya.

Video pembelajaran dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara audiovisual sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan siswa, serta memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing

siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2025) bahwa video pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami dan mengklasifikasikan konsep secara lebih mendalam, tetapi juga meningkatkan keaktifan serta kemampuan mereka dalam merepresentasikan dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Lebih lanjut, Winarni dkk (2021) menegaskan bahwa kemampuan siswa yang menggunakan video pembelajaran lebih baik dibandingkan kelas kontrol, sehingga video pembelajaran terbukti lebih unggul dibandingkan media konvensional.

Video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran matematika. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Lubis dkk (2025) menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Canva* dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah menengah pertama. Selain itu, Arifin dkk (2024) juga membuktikan bahwa media video pembelajaran berbasis *Canva* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dengan tingkat kepraktisan mencapai rata-rata 92,12% dan efektivitas sebesar 80%.

Strategi pembelajaran *fun learning* hadir sebagai salah satu pendekatan yang dinilai efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan tidak monoton (Arqiya dkk., 2025). Menurut Jayantika dkk (2024), penerapan metode *fun learning* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika, menurunkan tingkat kecemasan siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2017), metode R&D adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji tingkat keefektifannya. Rancangan penelitian menggunakan model pengembangan 4-D, namun hanya menerapkan tiga tahap: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Development* (Pengembangan), tanpa melanjutkan ke tahap *Dissemination* (Penyebaran) karena keterbatasan waktu, biaya, serta subjek penelitian yang hanya melibatkan satu sekolah.

Subjek dalam penelitian ini meliputi: (1) subjek pengembangan berupa validator ahli materi yang terdiri dari dua dosen Program Studi Pendidikan Matematika UPGRI Pontianak dan satu guru matematika kelas VII MTs Mujahidin Pontianak, serta ahli media yang terdiri dari satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi UPGRI Pontianak; (2) subjek uji coba produk berupa 30 siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak yang dipilih dengan teknik purposive sampling.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap utama. Pada tahap *Define* dilakukan analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *Design* dilakukan penetapan tujuan pembelajaran, penentuan media, pemilihan format, penyusunan instrumen penelitian, dan pembuatan rancangan awal video. Pada tahap *Development* dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, serta uji coba.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket dan tes. Teknik angket dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan produk, serta angket respon kepada guru dan siswa setelah penggunaan video pembelajaran untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk. Teknik tes dilakukan dengan memberikan soal uraian kemampuan pemecahan masalah matematis kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan video yang dikembangkan. Hasil tes digunakan untuk mengetahui keefektifan produk berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase indeks menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Indeks (\%)} = (\text{Total Skor yang Diperoleh} / \text{Skor Tertinggi}) \times 100\%$$

Pedoman penilaian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk mengacu pada kriteria yang ditetapkan Oktaviana dkk (2020), dengan kriteria minimum masing-masing adalah 'Valid', 'Praktis', dan 'Efektif'. Tabel pedoman penilaian kevalidan produk disajikan berikut ini:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kevalidan Produk

Persentase (%)	Skala Nilai	Kriteria (Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan)
$85 < \text{rata-rata} \leq 100$	5	Sangat Valid/Praktis/Efektif
$65 < \text{rata-rata} \leq 85$	4	Valid/Praktis/Efektif
$50 < \text{rata-rata} \leq 65$	3	Cukup Valid/Praktis/Efektif
$35 < \text{rata-rata} \leq 50$	2	Tidak Valid/Praktis/Efektif
$20 < \text{rata-rata} \leq 35$	1	Sangat Tidak Valid/Praktis/Efektif

(Oktaviana dkk., 2020)

Instrumen soal tes yang digunakan telah diuji coba terlebih dahulu di MTs Sirajul Ulum dengan 28 siswa kelas VIII. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir soal memenuhi kriteria: validitas tinggi ($r_{xy} = 0,80-0,87$), indeks kesukaran sedang ($IK = 0,65-0,69$), daya pembeda baik ($DP = 0,43-0,50$), dan reliabilitas baik ($r_{11} = 0,79$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, video pembelajaran berbasis metode fun learning berbantuan aplikasi Canva memperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 95,65% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Audea, Dwi Oktaviana, Yadi Ardiawan
Video Pembelajaran, *Fun Learning*, Canva, Kemampuan Pemecahan Masalah

Tingginya tingkat kevalidan ini dipengaruhi oleh proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan define, design, dan development, serta penyempurnaan produk berdasarkan masukan dari para validator. Revisi yang dilakukan pada aspek materi, penyajian video, animasi, dan tampilan visual menghasilkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lubis dkk. (2025) yang menyatakan bahwa video pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, Arifin dkk. (2024) juga melaporkan bahwa media video pembelajaran berbantuan Canva memperoleh kategori sangat valid karena mampu menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pengembangan video pembelajaran berbantuan Canva yang dirancang sesuai kebutuhan siswa mampu menghasilkan media yang valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Kepraktisan video pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3% dengan kategori sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa memahami konsep persegi dan persegi panjang. Penggunaan animasi, gambar, warna, audio, serta penyajian materi yang disusun secara bertahap mampu meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan metode fun learning menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan tidak mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arifin dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa media video berbantuan Canva memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi karena mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Takiuddin (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan motivasi, kenyamanan, dan daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, video pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga praktis untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

Keefektifan video pembelajaran ditunjukkan oleh hasil posttest kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh persentase ketuntasan sebesar 80% dengan kategori efektif, di mana sebanyak 24 dari 30 siswa mencapai nilai di atas KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis

metode fun learning berbantuan Canva mampu membantu siswa memahami materi segiempat dan menyelesaikan soal pemecahan masalah secara lebih sistematis berdasarkan langkah-langkah Polya. Penyajian materi melalui animasi, ilustrasi, contoh soal kontekstual, dan penjelasan yang disampaikan secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga memudahkan siswa memahami konsep dan menentukan strategi penyelesaian masalah. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Winarni dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Lubis dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian terdahulu bahwa pengintegrasian media video berbantuan Canva dengan metode fun learning dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi segiempat

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Mujahidin Pontianak dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis metode fun learning berbantuan aplikasi Canva pada materi segiempat yang dikembangkan untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model 4-D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), dan development (pengembangan). Pada setiap tahap dilakukan serangkaian kegiatan yang sistematis untuk menghasilkan video pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran pada setiap tahap diuraikan sebagai berikut.

Tahap Define dilakukan analisis awal melalui pra-observasi dan wawancara di MTs Mujahidin Pontianak pada 4 Maret 2026. Hasil analisis menunjukkan: (1) media yang digunakan masih terbatas pada buku paket dan LKS sehingga pembelajaran monoton; (2) siswa kesulitan memahami soal cerita dan menentukan langkah penyelesaian; (3) kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah berdasarkan hasil pra-observasi. Berdasarkan analisis siswa, diketahui bahwa siswa kelas VII lebih tertarik terhadap pembelajaran yang memuat gambar, animasi, warna, dan audio. Teknologi digital berperan penting dalam mendukung pembelajaran matematika, terutama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret (Wulandari dkk., 2025).

Pada tahap Design, peneliti menyusun rancangan awal video pembelajaran berbasis metode fun learning berbantuan aplikasi Canva. Video dirancang menggunakan berbagai fitur Canva seperti animasi, transisi, teks, gambar, audio, dan backsound agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan interaktif. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template desain dan animasi siap pakai yang dapat diedit dengan mudah, sehingga pengguna tidak perlu memulai desain dari awal (Arsa, 2024). Konsep fun learning diterapkan dalam video pembelajaran agar siswa merasa lebih nyaman dan tidak bosan saat belajar matematika. Video pembelajaran terdiri atas bagian pembuka, penyampaian tujuan pembelajaran, penyajian materi persegi dan persegi panjang, contoh soal pemecahan masalah berdasarkan langkah Polya, latihan soal, dan penutup. Desain awal video dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Desain Awal Video Pembelajaran

No	Gambar	Nama Bagian
1		Bagian awal video berupa intro sebelum mulai materi segiempat
2		Tampilan profil penulis yang membuat video animasi
3		Bagian sapaan awal pembelajaran
4		Ice breaking sebelum memulai pembelajaran
5		Penjelasan mengenai bentuk persegi dan persegi panjang
6		Penjelasan rumus persegi dan persegi panjang

7



Contoh soal kontekstual tentang persegi dan persegi panjang



8



Ucapan terima kasih



Selanjutnya pada tahap *Development*, video pembelajaran yang telah dirancang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan validasi dari para ahli dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Keterangan : Warna pada tampilan video masih terlalu mencolok.	Keterangan : Warna tampilan video dibuat lebih lembut dan harmonis.

Berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli materi diperoleh rata-rata persentase sebesar 95% dengan kategori 'sangat valid'. Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan dalam video pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, disajikan secara sistematis serta mudah dipahami siswa. Penyajian contoh soal yang mengacu pada langkah pemecahan masalah Polya juga dinilai mampu membimbing siswa dalam memahami proses penyelesaian soal secara bertahap. Menurut Polya (1956), proses pemecahan masalah terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana, serta (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	93%	Sangat Valid
2	Validator 2	95%	Sangat Valid
3	Validator 3	97%	Sangat Valid
	Rata-rata	95%	Sangat Valid

Sementara itu, hasil validasi oleh tiga ahli media memperoleh rata-rata persentase sebesar 96,3% dengan kategori 'sangat valid'. Validator menilai bahwa tampilan video pembelajaran sudah menarik karena memanfaatkan kombinasi warna, animasi, gambar, audio, dan transisi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	96%	Sangat Valid
2	Validator 2	95%	Sangat Valid
3	Validator 2	98%	Sangat Valid
	Rata-rata	96,3%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, diperoleh rata-rata gabungan persentase kevalidan sebesar 95,65% dengan kategori 'sangat valid'. Tingginya tingkat kevalidan tersebut juga sejalan dengan penelitian Lubis dkk (2025) yang menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Canva* dinyatakan valid dan efektif dalam melatih kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah menengah pertama.

Setelah video pembelajaran dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Kepraktisan video pembelajaran diperoleh melalui angket respon guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase respon siswa sebesar 91,6% dengan kategori 'sangat praktis'. Guru memberikan respon positif dengan persentase sebesar 95% dengan kategori 'sangat praktis'. Rata-rata gabungan kepraktisan siswa dan guru adalah 93,3% dengan kategori 'sangat praktis'. Tingginya tingkat kepraktisan ini didukung oleh pendapat Takiuddin

(2023) bahwa pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan daya serap siswa karena menciptakan kondisi psikologis yang positif dalam menerima materi pelajaran. Hasil angket respon guru dan siswa dapat dilihat di Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Hasil	Persentase	Kriteria
1	Angket Respon Siswa	91,6%	Sangat Praktis
2	Angket Respon Guru	95%	Sangat Praktis
	Rata-rata Kepraktisan	93,3%	Sangat Praktis

Keefektifan video pembelajaran diperoleh melalui hasil posttest kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 80% dengan kategori 'efektif'. Sebanyak 24 dari 30 siswa memperoleh nilai di atas KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Sebelum menggunakan video pembelajaran, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal dan menentukan langkah penyelesaian. Namun setelah menggunakan video pembelajaran, siswa mulai mampu menyelesaikan soal secara lebih sistematis berdasarkan langkah Polya. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Winarni dkk (2021) yang menegaskan bahwa kemampuan siswa yang menggunakan video pembelajaran lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Hasil *Posttest* dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil *Posttest*

Jumlah Siswa	Jumlah Siswa Tuntas (≥ 80)	Persentase	Kriteria
30	24	80%	Efektif

Penggunaan metode *fun learning* juga memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran matematika. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih termotivasi dan tidak merasa tertekan saat belajar. Mustofa dkk (2019) menyatakan bahwa *fun learning* mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa melalui aktivitas interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang telah diperoleh, video pembelajaran berbasis metode *fun learning* berbantuan aplikasi *Canva* berhasil dikembangkan dengan baik dan memenuhi kriteria sangat valid (95,65%), sangat praktis (93,3%), dan efektif (80%).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis metode *fun learning* berbantuan aplikasi *Canva* pada materi segiempat yang dikembangkan bagi siswa kelas VII MTs Mujahidin Pontianak layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika.[FS4.1] Secara rinci: (1) tingkat kevalidan

mencapai 95,65% dengan kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi (95%) dan ahli media (96,3%); (2) tingkat kepraktisan mencapai 93,3% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan angket respon siswa (91,6%) dan guru (95%); serta (3) tingkat keefektifan mencapai 80% dengan kriteria efektif, di mana 24 dari 30 siswa berhasil melampaui KKTP yang ditetapkan sekolah.

Saran yang disampaikan adalah: (1) guru disarankan untuk memanfaatkan video pembelajaran berbasis fun learning berbantuan Canva ini sebagai alternatif pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif; (2) peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan video pembelajaran serupa pada materi atau jenjang yang berbeda serta menambahkan variabel penelitian lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau kemampuan berpikir kritis; (3) pengembang media disarankan untuk terus menyempurnakan kualitas animasi, audio, dan variasi soal pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N., & El-Yunusi, M. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Fun Learning Pada Pembelajaran Matematika Dalam Mengembangkan Keaktifan Siswa Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-Sd-An)*, 5(3), (992–999).
- Annisa, N., & Darmiyati. (2024). Mathematics Learning Outcomes And Student Learning Motivation And Teacher Activities In The Integration Of Problem Based Learning, Rhealistic Mathematic Education And Snowball Throwing Learning Models. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 9(2), (131-140).
- Arifin, K., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Alplikasi Canva Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Sma Wisdua Pontianak. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), (45-54).
- Arqiya, S., Sidadolog, R., Afridannur, W., Aulia, M., & Sitepu, M. (2025). Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 3 Min 1 Langkat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), (155-169).
- Arsa, F. (2024). *Buku Sakti Desain Canva Desktop*. Jakarta : Skill Pedia.
- Bara, B. (2021). *Video Pembelajaran*. Semarang: Graha Edu.
- Febriyanti, R. (2021). *Desain Grafis Aplikasi Canva*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Feliza, N. (2023). *Mengenal Video Pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Firanti, T., Krismanto, W., & Hasan, K. (2025). Penerapan Fun Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V UPTD SDN 12 Parepare. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 4(3), (246-249).
- Hayati, F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), (8-15).

- Hidayah & Bakhtiar. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Fun Learning Untuk Menumbuhkan Semangat Siswa Kelas III Upt SDN 23 Gresik. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), (2156–2166).
- Hutasuhut, S. (2022). Peranan Statistika Dalam Penelitian Pendidikan Matematika. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 7(2), (60–69).
- Jayantika, I. G. A. N. T., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2024). Penerapan Metode Fun Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), (78–89).
- Jannah, M., Rosvianto, D., & Gusmaneli, G. (2024). Meningkatkan Kemampuan Akademik Peserta Didik melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Fun Learning Pada Mata Pelajaran PAI. *Faidatuna*, 5(2), (89–98).
- Jennah, R. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran. Yogyakarta : K-Media.
- Lubis, R., Ardiana, N., & Harahap, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 8(2), (98-106).
- Mustofa, D., Wekke, S., & Hasyim, R. (2019). Penerapan Joyfull Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Tinjauan Psikolinguistik). *Lisan: Jurnal Bahasa Dan Linguistik*, 8(2), (110–118).
- Nirmawan, K. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Software Filmora. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nissa, I. (2015). Pemecahan Masalah Matematika. Jakarta : Erlangga.
- Oktaviana, D., Astuti, T., Nurhazannah, Y., Indaryati, F., Aswad, A., & Harpiani. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Dengan Model Discovery Learning Dipadu Lesson Study Pada Materi KPK dan FPB. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), (40–49).
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), (1-11).
- Polya, G. (1956). *How To Solve It*. New Jersey : Princeton University Press.
- Pradana, B. (2022). Pengenalan Dan Penerapan Metode Fun Learning Di Era New Normal Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Mi Di Desa Pasunggingan. 1(1), (299-307).
- Putri, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. Skripsi : Universitas Lampung.
- Ramadhan, S., Wirdani, R., Delpina, H., & Nelwati, S. (2025). Pendidikan Di Era Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 3(1), (1-15).
- Safitri, S., Ardiawan, Y., & Haryadi, R. (2024). Penggunaan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), (77-92).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta 2017.

- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta 2023.
- Takiuddin, M. (2023). Kegiatan Belajar Yang Menyenangkan Sudut Pandang Psikologi Positif. JKP (Jurnal Konseling Pendidikan), 7(2), (27–33).
- Whindayati, A., Fauziah, R., & Fatimah, S. (2025). Penguatan Kompetensi Abad 21 Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi Pendidik Indonesia. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(4), (240–262).
- Winarni, S., Kumalasari, A., Marlina, & Rohati. (2021). Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi dan Digital Siswa. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(2), (574-583).
- Wulandari, M., Salsabila, N., & Ramadhani, A. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Media Akademik(Jma, 3(1), (1-12).
- Yanuarto, W., Setyaningsih, E., & Zakaria, M. (2025). The 21st Century Skills Model Of Mathematics Students Today's Instruction Age. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 14(2), (467–476).