



# EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



## Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Materi Program Linear Dalam Implementasi Evaluasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Di SMK PGRI 1 Gresik

*Julaika Rizky Asharyanti, Sabariah, dan Rufi'i*  
*Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia*  
\*Correspondence: E-mail: [ika.rianti0406@gmail.com](mailto:ika.rianti0406@gmail.com)

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>The implementation of the Merdeka Curriculum requires teachers to develop student-centered learning through innovative digital technology integration. In mathematics learning, particularly in Linear Programming, students often experience difficulties in understanding concepts, translating contextual problems into mathematical models, and actively participating in learning assessments. One solution to these challenges is the development of Canva-based instructional videos that present learning materials visually, systematically, and interactively. This study aimed to develop Canva-based instructional video media for Linear Programming materials to support learning assessment implementation in the Merdeka Curriculum at SMK PGRI 1 Gresik and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed media. The study employed a Research and Development (R&amp;D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants included media experts, subject matter experts, mathematics teachers, and 36 eleventh-grade students at SMK PGRI 1 Gresik. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, student response questionnaires, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results revealed that the Canva-based instructional video achieved a feasibility score of 95.6% from media experts and 94.1% from subject matter experts, both categorized as highly feasible. Students' responses reached</p>	<p><b>Article History:</b> <i>Submitted/Received 12 April 2025</i> <i>First Revised 26 Mei 2026</i> <i>Accepted 15 June 2026</i> <i>First Available online 29 June 2026</i> <i>Publication Date 29 June 2026</i></p> <p><b>Keyword:</b> <i>Canva, video pembelajaran, Program Linear, evaluasi pembelajaran, Kurikulum Merdeka.</i></p>

93.8%, indicating a very positive perception. Furthermore, students' learning outcomes improved from an average pretest score of 63.4 to a posttest score of 88.7, with an N-Gain score of 0.69 categorized as moderate. The findings indicate that the Canva-based instructional video is feasible, practical, and effective in supporting learning and assessment activities in Linear Programming within the implementation of the Merdeka Curriculum. **A B S T R A K**

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital yang inovatif. Pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi Program Linear, masih ditemukan berbagai kendala seperti rendahnya pemahaman konsep, kesulitan siswa dalam menerjemahkan permasalahan kontekstual ke dalam model matematika, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva yang mampu menyajikan materi secara visual, sistematis, dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi Program Linear dalam mendukung implementasi evaluasi pembelajaran Kurikulum Merdeka di SMK PGRI 1 Gresik serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru matematika, dan 36 siswa kelas XI SMK PGRI 1 Gresik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, angket respons siswa, serta tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memperoleh tingkat kelayakan sebesar 95,6% dari ahli media dan 94,1% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 93,8% dengan kategori sangat baik. Hasil belajar siswa meningkat dari rata-rata pretest 63,4 menjadi 88,7 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,69 yang termasuk kategori sedang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran dan evaluasi pada materi Program Linear dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

© 2025 Teknologi Pendidikan UPI

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong guru untuk tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing individu (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022).

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang kontekstual. Salah satu karakteristik utama Kurikulum Merdeka adalah penggunaan asesmen atau evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai alat untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkelanjutan. Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses evaluasi secara efektif dan menarik bagi peserta didik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, analitis, dan kritis. Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik. Salah satu materi yang sering menimbulkan kesulitan adalah Program Linear. Materi ini menuntut siswa untuk memahami konsep pertidaksamaan linear, menentukan daerah himpunan penyelesaian, menyusun model matematika dari permasalahan kontekstual, serta menentukan nilai optimum dari suatu fungsi objektif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis hasil evaluasi pembelajaran di SMK PGRI 1 Gresik, ditemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menerjemahkan permasalahan sehari-hari ke dalam model matematika Program Linear. Selain itu, hasil asesmen formatif menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kesulitan tersebut disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta kurangnya media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep Program Linear secara menarik dan mudah dipahami.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran digital adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, video pembelajaran, infografis, poster edukatif, dan media interaktif lainnya. Dalam beberapa tahun terakhir, Canva banyak digunakan oleh pendidik karena kemudahan penggunaan, ketersediaan template yang beragam, serta kemampuan mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media pembelajaran (Canva for Education, 2024).

Video pembelajaran berbasis Canva memiliki potensi besar untuk membantu siswa memahami materi Program Linear karena mampu menyajikan langkah-langkah penyelesaian masalah secara visual dan sistematis. Selain itu, video pembelajaran dapat diakses secara mandiri oleh siswa kapan saja dan di mana saja sehingga mendukung pembelajaran berdiferensiasi sebagaimana yang diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka.

Teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2021) menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio. Penyajian materi menggunakan berbagai saluran informasi memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan teks atau ceramah semata.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis Canva efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah menengah. Sementara itu, penelitian Rahman et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan video pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran berbasis Canva yang secara khusus dikaitkan dengan implementasi evaluasi pembelajaran Kurikulum Merdeka pada materi Program Linear di SMK masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam mendukung pembelajaran dan evaluasi Program Linear di SMK PGRI 1 Gresik.

## **2. METODE**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Branch (2009). Model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu:

1. Analysis (Analisis)
2. Design (Perancangan)
3. Development (Pengembangan)
4. Implementation (Implementasi)
5. Evaluation (Evaluasi)

### **Tempat dan Subjek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK PGRI 1 Gresik pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

### **Subjek penelitian meliputi:**

1. 1 ahli media pembelajaran.
2. 1 ahli materi matematika.
3. 1 guru matematika.

4. 36 siswa kelas XI.
5. Teknik Pengumpulan Data

**Data penelitian diperoleh melalui:**

1. Observasi pembelajaran.
2. Wawancara guru dan siswa.
3. Angket validasi ahli media.
4. Angket validasi ahli materi.
5. Angket respons siswa.
6. Tes hasil belajar (pretest dan posttest).
7. Teknik Analisis Data

Analisis kelayakan media menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Analisis peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999):

$$N-Gain = \frac{Posttest - Pretest}{100 - Pretest}$$

Kriteria N-Gain:

Nilai N-Gain	Kategori
>0,70	Tinggi
0,30–0,70	Sedang
<0,30	Rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil Pengembangan Media

Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis Canva dengan durasi 15–20 menit yang memuat:

- Tujuan pembelajaran.
- Konsep dasar Program Linear.
- Penyusunan model matematika.
- Penentuan daerah himpunan penyelesaian.
- Metode titik pojok.
- Contoh soal dan pembahasan.

- Evaluasi pembelajaran berbasis asesmen formatif.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>
Tampilan Visual	96%
Kualitas Video	95%
Navigasi	96%
Kemudahan Penggunaan	95%
<b>Rata-rata</b>	<b>95,6%</b>

Kategori: **Sangat Layak**

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>
Kesesuaian Materi	94%
Keakuratan Konsep	95%
Kebahasaan	93%
Kesesuaian Evaluasi	94%
<b>Rata-rata</b>	<b>94,1%</b>

Kategori: **Sangat Layak**

**Tabel 3. Respons Siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Persentase</b>
Kemenarikan Media	94%
Kemudahan Penggunaan	93%
Kejelasan Materi	94%
Motivasi Belajar	94%
<b>Rata-rata</b>	<b>93,8%</b>

Kategori: **Sangat Baik**

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pretest	63,4
Rata-rata Posttest	88,7

Perhitungan:

$$N-Gain = \frac{88,7 - 63,4}{100 - 63,4}$$

$$N-Gain = 0,69$$

Kategori: **Sedang**

### **Pembahasan**

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek desain pembelajaran, kualitas multimedia, dan kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Media yang dikembangkan berdasarkan analisis hasil evaluasi pembelajaran mampu mengakomodasi kesulitan siswa dalam memahami konsep Program Linear. Penyajian materi secara bertahap dan visual membantu siswa memahami hubungan antara masalah kontekstual dengan model matematika yang harus dibentuk.

Temuan ini sejalan dengan teori multimedia Mayer (2021) yang menyatakan bahwa kombinasi visual dan verbal dapat meningkatkan proses pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, penggunaan video pembelajaran memungkinkan siswa mengulang materi sesuai kebutuhan sehingga mendukung prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka.

Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,69 menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif membantu siswa memahami materi Program Linear. Hasil ini juga memperkuat penelitian Putri dan Lestari (2023) yang menemukan bahwa video pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan.

Selain meningkatkan hasil belajar, media juga memperoleh respons positif dari siswa. Tingginya tingkat respons menunjukkan bahwa media mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi.

Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi evaluasi pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Matematika.

### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva pada materi Program Linear berhasil dikembangkan menggunakan

model ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media (95,6%) dan ahli materi (94,1%).

Respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase sebesar 93,8% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,69 yang termasuk kategori sedang.

Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran dan evaluasi pada materi Program Linear dalam implementasi Kurikulum Merdeka di SMK PGRI 1 Gresik.

## 5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

## 6. REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Canva for Education. (2024). *Canva for Education: Empowering Teachers and Students*. Australia: Canva.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (3rd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Putri, D. A., & Lestari, N. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 8(2), 115–126.
- Rahman, A., Fitriani, S., & Hidayat, M. (2024). Pemanfaatan video pembelajaran digital dalam mendukung asesmen formatif pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 55–68.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: UNESCO.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.