



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BERBASIS MAKANAN KHAS DAERAH CIAMIS

Fahmi Shidiq Nachsyahbandi¹, Asep Amam², Sri Solihah³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Galuh, Jl. R.E. Martadinata No. 150, Ciamis, Indonesia
Email: fahmishidiq57@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran berbantuan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi yang sangat praktis dan efisien, karena mudah diakses dan langsung bisa digunakan tanpa harus mendownload terlebih dahulu. Materi yang diterapkan pada media pembelajaran ini adalah sistem persamaan linear tiga variabel yang dikaitkan dengan konteks makanan khas Ciamis. Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Yang sudah dilaksanakan sampai pada tahap development. Tahap analysis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan kurikulum, media dan materi. Tahap Design dilakukan dengan mengumpulkan data dan membuat rancangan desain produk sedangkan pada tahap development yaitu menerapkan kerangka produk dan memvalidasi serta merevisi produk berdasarkan komentar dan saran validator ahli media dan ahli materi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi yang diberikan kepada dosen ahli untuk mengetahui kevalidan produk. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa aspek kevalidan ditinjau dari analisis hasil penilaian ahli media diperoleh persentase angket validasi ahli media 81% dengan kriteria sangat layak, dan analisis ahli materi diperoleh persentase angket validasi ahli materi 82,5% dengan kriteria sangat layak. Sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Matematika, *Canva*, Makanan Khas Daerah Ciamis



PENDAHULUAN

Pengajaran atau pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang akan dibutuhkan sampai akhir hayatnya, karena dengan pendidikan atau sekolah membuat orang berusaha untuk mengembangkan dan membina diri mereka sendiri sehingga mereka dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam hidup mereka. Menurut Resty Khairina Vevi M. Pratami et al. (2018) salah satu mata pelajaran yang esensial dalam pengajaran atau pendidikan, adalah matematika. Mengingat matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun sekarang ini, pembelajaran matematika juga harus terus menyesuaikan diri dengan teknologi yang inovatif saat ini.

Asep Amam (2021) menyatakan pada pelaksanaannya sekarang ini menggunakan teknologi komputer atau ICT dalam pembelajaran belum dioptimalkan secara maksimal, terutama dalam pembelajaran matematika. Maka pendidik harus kreatif dan inovatif. Untuk mendorong proses kreatif dan inovatif tersebut pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik selama pembelajaran.

Saat ini sudah banyak dilakukan penelitian pengembangan terkait media pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) Penelitian Rahmatullah et al. (2020) dengan hasil penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan canva dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas penggunaannya juga sangat baik, bisa digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring. (2) Penelitian Ahmad Faqih et al. (2021) dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu pengembangan media pembelajaran matematika ini, materi matematika dikaitkan dengan alat-alat masak tradisional, sehingga berbasis etnomatematika (matematika dalam budaya) masuk kedalam kategori menarik bagi peserta didik sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (3) Penelitian Rohma & Sholihah (2021) dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil uji validasi dari ahli media dan ahli materi produk media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, dan layak. Selanjutnya setelah dinyatakan layak maka media pengembangan ini diuji coba untuk diterapkan pada pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba diperoleh bahwa media dinyatakan praktis dan efektif. Media ini dapat memberikan motivasi belajar peserta didik.

Canva merupakan salah satu *software* untuk membuat dan mendesain yang terbilang cukup mudah untuk dioperasikan baik itu untuk pemula ataupun yang sudah professional. Sehingga cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik. Dan fitur desainnya pun sangat beragam, kemudian aksesnya sangat mudah bisa melalui websitenya ataupun aplikasinya yang dapat di *download* melalui *smartphone*. Canva mempunyai fitur yang lengkap untuk mendesain, seperti fitur untuk membuat desain poster, kartu ucapan, brosur, infografis hingga presentasi. Canva memiliki fitur-fitur teks dan animasi. Salah satu kelebihan dari Canva adalah kemudahan membuat desain dengan *drag and group template* gambar maupun animasi yang telah tersedia tanpa harus mendesain ulang dari awal, sehingga dengan kemudahan ini dapat menarik orang untuk menggunakannya (Rahmasari & Yogananti, 2021). Kemudian diperkuat hasil penelitian Irkhamni et al. (2021) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika dengan canva dapat menguatkan minat belajar peserta didik. Hal itu karena pada aplikasi canva dilengkapi template yang menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang lebih bervariasi sehingga mampu menunjang media pembelajaran matematika yang menarik pula. Dengan media pembelajaran matematika yang menarik, maka akan memperkuat ketertarikan peserta didik untuk belajar, terlebih pada mata pelajaran matematika.

Selanjutnya matematika merupakan salah satu materi pelajaran yang objek kajiannya bersifat abstrak. Karena matematika kajiannya bersifat abstrak dan sering dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Menurut Hendra Erik Rudyanto et al. (2019) salah satu faktor penyebab matematika dianggap sulit ialah pendidik tidak melakukan pembelajaran



matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan lingkungan setempat. Sehingga perlunya mengaitkan materi matematika dengan hal-hal yang dekat dengan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana tujuan belajar matematika yaitu menjadikan manusia untuk berfikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri sebagai sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, agar mampu bersaing dari segala tuntutan era globalisasi dengan teknologi yang semakin maju pada masa sekarang maupun yang akan datang.

Dengan mengaitkan materi pelajaran matematika dengan budaya dalam hal ini makanan-makanan khas dari daerah Ciamis. Selain dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi lebih bermakna bagi peserta didik, peserta didik juga akan lebih mengenal kearifan daerah khususnya pada makanan tradisional Ciamis yang perlahan mulai terlupakan. Berdasarkan hasil observasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis, Kepala Seksi Peningkatan Kapasitas SDM Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menuturkan bahwa makanan khas ciamis diantaranya ada galendo, awug, hunkwe yang produksinya ada di Desa Ciharalang, colok gembrong yang produksinya di Desa Merkarjaya. Selanjutnya didukung penelitian Aam Masduki (2012) terkait makanan tradisional di Kabupaten Ciamis diantaranya apem, angleng, galendo, abon, cuhcur, mustopa, sale cau, kiripik sampeu, colok gembrong (sate jepret), opak ketan, saraja (kembang goyang), ulen, bugis ketan, ranginang, kiripik cau, kicimp ring, nagasari, kolontong, wajit ketan. Dalam penelitian ini dibatasi yaitu awug, abon, dan galendo.

Berdasarkan pemaparan diatas, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran yang didesain menggunakan aplikasi canva berbasis makanan khas Ciamis yang sesuai dengan kriteria kualitas penyajian yang ditetapkan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2016) *Research and Development* merupakan proses atau metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya untuk langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangannya berdasarkan model ADDIE. Menurut Fatimah & Solihah (2021) bahwa model ADDIE ini merupakan salah satu model dalam R&D yang tujuannya untuk pengembangan produk. Netty Nababan (2020) menyatakan bahwa penelitian R&D model ADDIE ini terdiri dari lima tahap pengembangan meliputi model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (ADDIE). Namun dalam penelitian ini tahap yang sudah dilaksanakan yaitu tahap *Analysis, Design, dan Development* kemudian langkah validasi produk oleh dosen ahli.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket lembar validasi ahli yang berisi beberapa pernyataan tentang aspek penyajian media, dan konten/isi dari materi. Angket ini digunakan untuk mendapatkan data tentang penilaian kelayakan media dan pendapat validator ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran matematika yang telah dibuat peneliti sehingga menjadi acuan dalam melakukan perbaikan.

Setelah data yang diperoleh terkumpul, maka dilakukan analisis. Adapun analisis data untuk hasil angket lembar validasi ahli media dan ahli materi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: setelah validator mengisi lembar validasi dengan membubuhkan tanda centang pada aspek yang telah dimuat, berdasarkan skala likert yang terdiri dari lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang, kemudian data yang diperoleh dianalisa dengan rumus.

$$P_{AV} = \frac{J_s}{N} \times 100\%$$

(Nurmaya et al., 2021)



ket.

P_{AV} = persentase angket validasi

J_s = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor keseluruhan

Lalu hasil dari persentase angket validasi ahli ini dikategorikan menurut skala likert untuk menunjukkan kelayakan produk yang dibuat. kategorinya sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan

Rentang Penilaian	Kategori
$80\% < P_{AV} \leq 100\%$	Sangat layak
$60\% < P_{AV} \leq 80\%$	Layak
$40\% < P_{AV} \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P_{AV} \leq 40\%$	Tidak layak
$0\% \leq P_{AV} \leq 20\%$	Sangat tidak layak

(Pratama & Saregar, 2019)

Produk yang dikembangkan dikatakan valid apabila mencapai minimal kriteria “layak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini proses dan hasil pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi canva berbasis makanan khas daerah ciamis:

1. Analisis

Pada langkah ini peneliti melakukan studi pendahuluan yaitu observasi/wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di SMAN 1 Baregbeg untuk memperoleh data aspek analisa kebutuhan. Beberapa analisis yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada mata pelajaran matematika kelas X SMA kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Tahapan awal dalam analisis kurikulum ini yaitu memilih materi matematika. Kemudian KD yang digunakan dalam penelitian ini adalah 3.3 Mendeskripsikan konsep sistem persamaan linier tiga variabel dan mampu menerapkan berbagai strategi yang efektif dalam menentukan himpunan penyelesaiannya serta memeriksa kebenaran jawabannya dalam pemecahan masalah matematika. 4.4 Menggunakan SPLTV untuk menyajikan masalah kontekstual dan menjelaskan makna tiap besaran secara lisan maupun tulisan. 4.5 Membuat model matematika berupa SPLTV dari situasi nyata dan matematika, serta menentukan dan menganalisis model sekaligus jawabannya.

b. Analisis Materi

Tahapan dalam analisis materi yaitu dengan mengidentifikasi KI dan KD mata pelajaran matematika. Kemudian dari identifikasi tersebut maka didapatkan materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran ini yaitu materi sistem persamaan linier tiga variabel yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Terdiri dari bentuk umum spltv, metode penyelesaian dan langkah penyelesaian spltv dan soal latihan.

c. Analisis Media

Berdasarkan analisis media diperoleh bahwa media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi penggunaannya masih terbatas dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran

matematika masih menggunakan menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket, informasi dari internet tetapi untuk penggunaan software masih kurang optimal. Selanjutnya diperoleh bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi bisa membuat peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan media yang tepat dan mudah digunakan peserta didik. Sehingga dipilih media pembelajaran berupa multimedia yang didesain dengan bantuan aplikasi canva untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di dalam kelas.

2. Design

Pada langkah desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain antara lain:

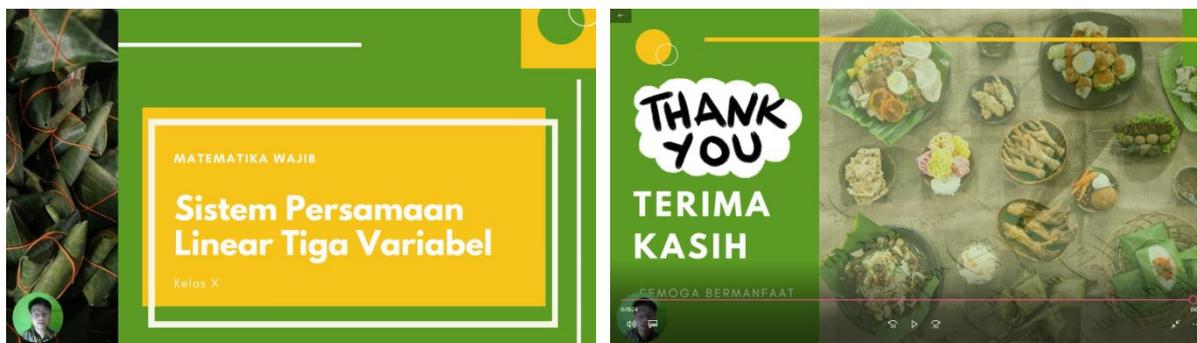
- Membuka website canva atau bisa mendownload aplikasinya dan membuat akun.
- Menyusun alur pembelajaran pada materi spltv.
- Menyusun garis besar yang akan disajikan pada media yaitu *title screen*, peta konsep, isi materi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi, evaluasi hasil belajar berupa soal latihan, kesimpulan materi, dan penutup.
- Memilih dan memodifikasi template, design tampilan multimedia pembelajaran melalui aplikasi canva, serta menambahkan background audio dan musik.
- Selanjutnya mengunduh desain yang telah selesai dibuat untuk disimpan secara offline, meskipun dapat tersimpan secara otomatis dalam galeri aplikasi canva.
- Setelah proses pembuatan selesai akan muncul link sebagai alamat hasil desain yang dapat disalin atau dibagikan

3. Development

Pada langkah *development* ini merupakan langkah realisasi dari langkah desain sebelumnya atau rancangan produk. Sehingga menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan. Desain rancangan produk dikembangkan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk berupa multimedia pembelajaran materi sistem persamaan linier tiga variabel disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu tampilan pembuka, isi atau materi, latihan soal, dan penutup. Berikut ini merupakan beberapa tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Halaman Pembuka dan Penutup



Kesimpulan bentuk umum dari persamaan linear tiga variabel adalah sebagai berikut:

$$a_1x + b_1y + c_1z = d_1$$

Sedangkan bentuk umum dari SPLTV adalah sebagai berikut.

$$\begin{cases} a_1x + b_1y + c_1z = d_1 \\ a_2x + b_2y + c_2z = d_2 \\ a_3x + b_3y + c_3z = d_3 \end{cases}$$

Keterangan
 x, y dan z adalah variabel
 a1, a2, a3, b1, b2, b3, c1, c2, c3 adalah koefisien
 d1, d2, d3 adalah konstanta

Dari permasalahan pengusaha oleh-oleh Khas Ciamis sebelumnya

Metode Penyelesaian SPLTV

Diketahui
 misalkan:
 x = harga per pack awug
 y = harga per pack galendo
 z = harga per kg abon
 Maka, diperoleh SPLTV berikut:

$$\begin{cases} 3x + 2y + 5z = 2640000 \\ x + 3y + 2z = 1510000 \\ 4x + 5y + 3z = 2750000 \end{cases}$$

Gambar 2. Halaman Isi

SOAL LATIHAN



Bu Novi mempunyai usaha industri rumah tangga yang memproduksi 3 jenis produk abon, yaitu abon lele, abon sapi, dan abon ayam. Pada suatu pameran makanan, industri rumah tangga milik Ibu Novi dapat menjual 18 kg abon lele, 32 kg abon sapi, dan 25 kg abon ayam dengan hasil penjualan Rp 5.480.000,00. Harga abon sapi Rp 15.000,00 lebihnya dari harga abon lele dan harga abon ayam Rp 25.000,00 kurangnya dibandingkan harga abon lele, maka tentukan harga masing - masing produk tersebut.

SOAL LATIHAN

Rani juga ingin membeli ketiga makanan tersebut. Dia bertanya kepada Insan, Diki, dan Yanda namun mereka tidak tahu harga sebenarnya. Berapa ya harga 1 galendo, 1 abon, dan 1 awug?



	Galendo	Abon	Awug	
Insan	3 pcs	4 pcs	1 pcs	Rp. 83.000
Diki	6 pcs	2 pcs	1 pcs	Rp. 86.000
Yanda	2 pcs	5 pcs	10 pcs	Rp. 158.000

Gambar 3 Halaman Latihan Soal

b. Validasi Ahli

Setelah produk yang dikembangkan telah selesai dibuat sesuai dengan rancangan desain, selanjutnya dilakukan tahapan validasi oleh ahli media dan materi untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan dan nantinya mendapatkan komentar/saran untuk perbaikan. Dari hasil validasi tersebut terdapat dua macam data yang diperoleh yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dari ahli media dan materi yang disajikan dengan skala likert. Sedangkan data kualitatif berupa komentar atau saran dari validator ahli media dan materi.

Berikut ini hasil penilaian kevalidan oleh dosen ahli sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Media

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Pernyataan	Skor diperoleh	Skor keseluruhan
Kualitas Tampilan	9	38	45
Keterbacaan	3	11	15
Kemudahan	5	20	25
Tata letak	3	12	15
Total skor		81	100

Berdasarkan data hasil penilaian ahli media terhadap desain multimedia, diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria sangat layak dengan



persentase skor sebesar 81%. Sedangkan berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli media diperlukan beberapa perbaikan yaitu jika memungkinkan tulisan yang banyak menggunakan teks dapat diubah menggunakan gambar atau animasi yang mudah dipahami tanpa mengubah makna yang terdapat dalam tulisan.

b) Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Pernyataan	Skor diperoleh	Skor keseluruhan
Kesesuaian	7	56	70
Kelengkapan	1	8	10
Ketepatan	3	25	30
Kejelasan	2	17	20
Kemudahan	2	17	20
Sistematika penyajian	5	42	50
Total skor		165	200

Berdasarkan data hasil penilaian ahli materi terhadap desain multimedia, diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria sangat layak dengan persentase skor sebesar 82,5%. Sedangkan berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli materi diperlukan beberapa perbaikan yaitu untuk latihan soal disesuaikan dengan salah satu kemampuan matematis, soal latihan coba dibuat lebih banyak, buat langkah penyelesaian soal pada folder baru, dan jawaban peserta didik dari soal latihan dapat di cek, sehingga kita dapat mengevaluasi sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang kita sampaikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmatullah et al. (2020) dengan hasil penelitian yang diperoleh yaitu pengembangan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan canva dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas penggunaannya juga sangat baik, bisa digunakan untuk pembelajaran luring maupun daring.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran matematika berupa multimedia pembelajaran berbasis makanan khas Ciamis didesain dengan bantuan aplikasi canva. Analisis data hasil penelitian diperoleh hasil pencapaian pada aspek media 81%, dan aspek materi 82,5%. Rata-rata penilaian kelayakan yaitu 81,75% dan termasuk dalam kategori sangat layak artinya produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan layak digunakan.

REKOMENDASI

Diharapkan media pembelajaran ini dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi bagi penelitian berikutnya, peneliti berikutnya lebih kreatif lagi. Karena media yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran baik yang dilakukan secara luring maupun daring bagi peserta didik. Selain itu peneliti dapat menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, dan juga kondisi dari peserta didik itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Alloh SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan artikel GAMMA ini. Dan juga saya ucapkan terima kasih



kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Galuh, dosen pembimbing, dosen ahli yang berkenan menjadi validator, serta orang tua dan kawan-kawan seperjuangan yang tiada henti memberikan motivasi dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2021). *PERFORMA KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH, PENALARAN DAN KECEMASAN MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL PjBL BERBANTUAN ICT* [Universitas Pendidikan Indonesia]. repository.upi.edu
- Faqih, A., Nurdiawan, O., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Multimedia Interaktif Alat Masak Tradisional Berbasis Etnomatematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 301–310. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i2.876>
- Fatimah, A. T., & Solihah, S. (2021). Desain Bahan Ajar Berbasis Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 6(1), 25–33. <https://doi.org/10.25157/teorema.v6i1.4487>
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI E-MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *KONFERENSI ILMIAH PENDIDIKAN UNIVERSITAS PEKALONGAN*, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip>
- Masduki, A. (2012). Makanan Tradisional Di Kabupaten Ciamis. *Patanjala : Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 4(2), 89–99. <https://doi.org/10.30959/patanjala.v4i2.142>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Nurmaya, R., Herawati, R., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika Pada Materi Transformasi Geometri. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 123–129. <https://doi.org/10.32938/jpm.v2i2.941>
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scaffolding Untuk Melatih Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84–97. <https://doi.org/10.24042/ijisme.v2i1.3975>
- Pratami, R. K. V. M., Pratiwi, D. D., & Muhassin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika Pada Rumah Adat Lampung. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 125–138. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i2.293>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi canva. *Andharupa*, 07(01), 165–178. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Rudyanto, H. E., Kartikasari, A., & Pratiwi, D. (2019). Etnomatematika Budaya Jawa : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 25–32. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3348>
- Sugiyono, P. D. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.