

ABSTRAK

SOVIENDAH NURHAYATI. 2023. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik.** Program Studi Magister Pendidikan Matematika. Program Pascasarjana. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva for education* dengan pendekatan RME serta menganalisis efektivitas signifikansi media pembelajaran interaktif berbantuan *canva for education* dengan pendekatan RME dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang guru matematika, 5 orang peserta didik kelas IX diluar kelas eksperimen, 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 21 orang peserta didik yang diambil dengan teknik *purposive sampling* dari kelas IX-A dan IX-B MTs Daarutholibin Sukawangi. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE melalui tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* untuk mendapatkan produk yang valid dan praktis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui observasi, wawancara terstruktur, angket dan tes kemampuan literasi matematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon pengguna, dan soal tes kemampuan literasi matematis. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, pada tahap *Analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi, analisis tujuan pembelajaran, dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap *design* peneliti membuat peta konsep materi, *flowchart, storyboard*, mengumpulkan referensi, merancang instrumen tes, menyusun lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta membuat angket respon pengguna. Pada tahap *development* peneliti menghasilkan produk yang telah dirancang, melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi berada pada kategori “sangat layak digunakan” serta melakukan uji coba produk kepada 1 orang guru matematika dan 5 orang peserta didik di luar kelas eksperimen dan memperoleh respon positif dengan kategori “sangat baik”. Pada tahap *implementation*, media diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kepada 21 orang peserta didik. Pada tahap *evaluation* diketahui nilai rata-rata kemampuan literasi matematis peserta didik pada *posttest* lebih besar dari nilai rata-rata kemampuan literasi matematis peserta didik pada *pretest*. Respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *canva for education* dengan pendekatan RME positif dengan kategori “baik”. Hasil dari analisis *N-Gain score* diperoleh kategori “sedang”. Hasil pengujian *Effect Size* (ES) diperoleh kategori “*Strong Effect*”. Hasil uji hipotesis diperoleh kesimpulan “terdapat peningkatan yang signifikan kemampuan literasi matematis pada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *canva for education* dengan pendekatan RME”.

Kata Kunci: interaktif, *canva for education*, RME, literasi matematis.

ABSTRACT

SOVIENDAH NURHAYATI. 2023. **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Canva For Education* dengan Pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik.** Program Studi Magister Pendidikan Matematika. Program Pascasarjana. Universitas Siliwangi.

This study aims to describe the procedure for developing interactive learning media assisted by canva for education with the RME approach and analyze the effectiveness of the significance of interactive learning media assisted by canva for education with the RME approach in improving mathematical literacy skills. The subjects in this study were 1 mathematics teacher, 5 students in class IX outside the experimental class, 2 material experts, 2 media experts, and 21 students who were taken by purposive sampling technique from classes IX-A and IX- B MTs Daarutholibin Sukawangi. This research is research and development (Research and Development) using the ADDIE development model through the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages to obtain valid and practical products. Data collection techniques in this study were through observation, structured interviews, questionnaires and mathematical literacy ability tests. The instruments used in this study were material expert validation sheets, media expert validation sheets, user response questionnaires, and mathematical literacy ability test questions. Based on the results of research and development, at the Analysis stage the researcher conducted a needs analysis, curriculum analysis, material analysis, analysis of learning objectives, and analysis of student characteristics. At the design stage the researcher made material concept maps, flowcharts, storyboards, collected references, designed test instruments, compiled validation sheets for material experts and media experts, and created user response questionnaires. At the development stage the researcher produces the product that has been designed, validates the material expert and media expert with the validation results being in the "very suitable for use" category and conducts product trials on 1 math teacher and 5 students in outside the experimental class and obtained a positive response in the "very good" category. At the implementation stage, the media is applied in learning activities to 21 students. At the evaluation stage, it is known that the average value of students' mathematical literacy skills in the posttest is greater than the average score of students' mathematical literacy abilities in the pretest. User responses to interactive learning media assisted by Canva for education with the RME approach are positive in the "good" category. The results of the N-Gain score analysis obtained the "medium" category. The Effect Size (ES) test results obtained in the "Strong Effect" category. The results of the hypothesis test concluded that "there was a significant increase in students' mathematical literacy skills after using interactive learning media assisted by Canva for education with the RME approach".

Keywords: interactive, canva for education, RME, mathematical literacy.