

ABSTRAK

AHMAD HAFIDZ: Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Canva Pada Materi Aritmatika Sosial. **Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Malikussaleh, 2025.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi aritmatika sosial. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis digital menggunakan metode pembelajaran *role playing* dengan memanfaatkan canva untuk siswa kelas VII. Pengembangan media ini didasari oleh kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar dan mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep matematika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Tanjung Balai dengan subjek penelitian siswa kelas VII-D. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid berdasarkan skor yang diperoleh. Adapun skor validasi bahasa yaitu 90% dengan kategori sangat valid, skor validasi materi yaitu 85% dengan kategori sangat valid dan skor validasi media yaitu 73% dengan kategori valid. Media ini juga dinyatakan sangat praktis, ditinjau dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan skor 88% dan angket observasi keterlaksanaan penggunaan media dengan skor 81%. Selain itu, media ini dinyatakan sangat efektif ditunjukkan oleh jumlah siswa yang memperoleh ketuntasan yaitu sebesar 85,18%. Dari hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbantuan canva dengan metode pembelajaran *role playing* pada materi aritmatika sosial layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas VII.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, Canva, Metode Pembelajaran *Role Playing* Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

AHMAD HAFIDZ: *Development of Mathematics Learning Media Using Canva-Assisted Role Playing Learning Method on Social Arithmetic Materials. Mathematics Education Study Program, FKIP Malikussaleh University, 2025.*

This research is motivated by the lack of use of technology-based learning media in the learning process, especially in social arithmetic materials. Therefore, this study aims to develop a digital-based mathematics learning media using the role playing learning method by utilizing canva for grade VII students. The development of this media is based on the need for learning innovations that are able to increase students' active involvement in the learning process and facilitate understanding of mathematical concepts. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). This research was carried out at UPTD SMP Negeri 1 Tanjung Balai with the research subject of students in grades VII-D. The results of the study show that the learning media developed is valid based on the score obtained. The language validation score is 90% with the very valid category, the material validation score is 85% with the very valid category and the media validation score is 73% with the valid category. This media was also declared very practical, judging from the results of the student response questionnaire which showed a score of 88% and the observation questionnaire on the implementation of media use with a score of 81%. In addition, this media was declared very effective as shown by the number of students who obtained completeness, which was 85.18%. From these results, it is concluded that canva-assisted mathematics learning media with role playing learning methods on social arithmetic materials is suitable for use in the learning process in grade VII.

Keywords: *Social Arithmetic, Canva, Role Playing Learning Methods Development of Mathematics Learning Media.*