

Pengembangan Media Pembelajaran

Jopi Zonggonau, Manda Rohandi, Huzaima Mas'ud, Sitti Suhada, Aziz Bouty,

Jemmy A. Pakaya.,

Penulis korespondensi, email: zonggonau1706@gmail.com

Abstract

This study aims to develop Canva-based learning media for Informatics for 10th-grade students at SMK Negeri 1 Paguyaman and test its feasibility. The development model used was ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observation, interviews, expert validation, and student response questionnaires. Validation by material experts showed a feasibility level of 86% (very feasible) and validation by media experts showed a feasibility level of 80% (feasible). Student responses to the learning media showed an average score of 80% (feasible). The students' pretest results showed an average score of 51, which increased to 90 in the posttest. The Canva learning media proved effective in improving students' understanding and learning outcomes in recognizing Microsoft Word menus.

Keywords: *Learning Media, Canva, Informatics, ADDIE, SMK*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Paguyaman dan menguji kelayakannya. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon siswa. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86% (kategori sangat layak) dan validasi oleh ahli media sebesar 80% (kategori layak). Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan rata-rata skor 80% (kategori layak). Hasil pretest siswa menunjukkan rata-rata nilai 51 dan meningkat menjadi 90 pada posttest. Media pembelajaran Canva terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pengenalan menu-menu Microsoft Word.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Informatika, ADDIE, SMK

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Di SMK Negeri 1 Paguyaman, proses pembelajaran pada materi Pengenalan Menu-Menu Microsoft Word masih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat siswa kurang aktif dan kurang memahami materi. Canva, sebagai aplikasi desain grafis yang interaktif dan mudah digunakan, dipilih sebagai media alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

Menguji kelayakan media pembelajaran tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Populasi: 300 siswa kelas X SMK Negeri 1 Paguyaman.

Sampel: 60 siswa dari 6 jurusan yang dipilih secara acak.

Instrumen: Angket validasi (ahli media, ahli materi) dan angket respon siswa menggunakan kuesioner USE (Usefulness, Satisfaction, Ease of Use, Ease of Learning).

Analisis Data: Skor dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan kelayakan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

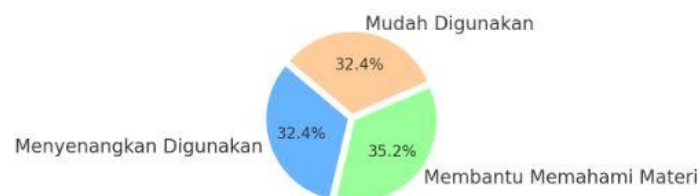
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dalam mata pelajaran Informatika materi Pengenalan Menu-menu Microsoft Word bagi siswa kelas X SMK Negeri 1 Paguyaman, serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya.

Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selain itu, respon siswa juga dikumpulkan melalui angket setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Berikut ringkasan hasilnya:

Hasil

Hasil respon siswa

Diagram bulat di bawah ini menggambarkan hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran Informatika di SMK Negeri 1 Paguyaman. Tanggapan diperoleh dari 60 siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran tersebut.



Berdasarkan hasil angket, terdapat tiga indikator utama yang diukur, yaitu:

1. Menyenangkan Digunakan (81%)

Sebagian besar siswa merasa bahwa media pembelajaran Canva menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh tampilan visual yang menarik, interaktivitas yang tinggi, dan fitur yang mudah dijangkau oleh siswa.

2. Membantu Memahami Materi (88%)

Presentasi materi yang disajikan dalam bentuk gambar, video, dan teks dinilai sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar Microsoft Word. Persentase tertinggi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif secara pedagogis.

3. Mudah Digunakan (81%)

Canva dianggap mudah dioperasikan oleh siswa, bahkan bagi mereka yang belum terbiasa dengan aplikasi desain grafis. Antarmuka yang sederhana dan intuitif menjadikan media ini dapat diakses tanpa pelatihan khusus.

Hasil validasi ahli

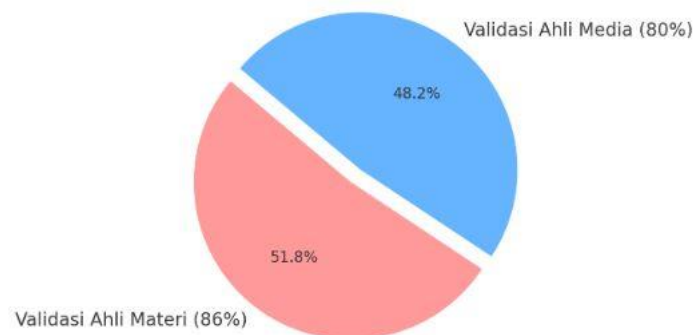
Diagram bulat di bawah ini menunjukkan hasil penilaian dari dua pihak ahli terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi Ahli Materi – 86%

Penilaian ini diberikan oleh guru mata pelajaran Informatika yang menilai bahwa isi materi yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar, lengkap, runtut, serta mampu mendukung kemandirian belajar siswa. Skor ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Validasi Ahli Media – 80%

Penilaian dilakukan oleh dosen di bidang Informatika dan Pendidikan Teknologi Informasi. Fokus penilaian mencakup desain antarmuka, kemudahan navigasi, pemilihan font dan warna, serta kelengkapan fitur media. Skor ini termasuk kategori "Layak" untuk digunakan.



Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan layak dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Skor yang tinggi dari kedua ahli menegaskan bahwa baik konten maupun tampilan visual media ini sudah memenuhi standar kelayakan dalam pembelajaran berbasis digital.

Hasil Pretest dan Posttest

Diagram di bawah ini menunjukkan perubahan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Canva dalam mata pelajaran Informatika.

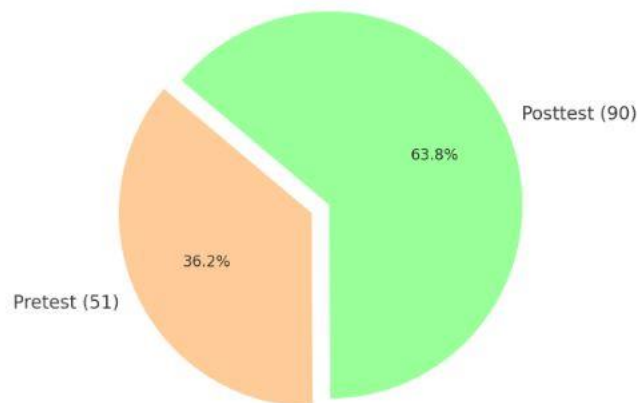
Pretest – Nilai Rata-rata 51

Nilai ini mencerminkan pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (penggunaan media pembelajaran Canva). Rata-rata ini tergolong rendah, menunjukkan

bahwa siswa belum menguasai materi Pengenalan Menu-menu Microsoft Word secara maksimal.

Posttest – Nilai Rata-rata 90

Setelah pembelajaran dilakukan dengan bantuan media berbasis Canva, nilai siswa meningkat secara signifikan. Rata-rata nilai posttest sebesar 90 menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman dan hasil belajar yang sangat baik.



Peningkatan nilai dari pretest ke posttest sebesar 39 poin mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini berhasil memperbaiki kesenjangan pemahaman yang sebelumnya terjadi saat pembelajaran konvensional dilakukan.

Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria kelayakan baik dari aspek isi maupun tampilan. Ahli materi menyatakan bahwa isi materi sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan, lengkap, dan mampu memfasilitasi kemandirian siswa dalam belajar. Ahli media menilai bahwa antarmuka pengguna, navigasi, desain visual, dan integrasi multimedia telah mendukung efektivitas proses pembelajaran.

Respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran juga memperkuat bahwa Canva merupakan alat bantu yang menyenangkan, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik, di mana siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui media yang menarik dan interaktif.

Peningkatan nilai dari pretest ke posttest juga menunjukkan efektivitas media dalam membantu proses belajar siswa. Nilai rata-rata meningkat dari 51 menjadi 90, yang menandakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Paguyaman, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan layak digunakan dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Pengenalan Menu-Menu Microsoft Word. Implementasi Canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar.

Saran: Disarankan guru mulai memanfaatkan Canva dalam kegiatan pembelajaran lainnya dan dilakukan pengembangan lanjutan dengan fitur-fitur yang lebih kaya dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). "Media pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo persada.

Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, 6(2), 185. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i2.9662>

Darodjat. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori, Konsep dan Indikator). Riau: Zanafa Publishing

Darojat Mengembangkan video virtual reality sebagai media pembelajaran system tata surya pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan tesis diploma di universitas negeri malang. *Pengembangan Video Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran System Tata Surya Mts / Muhammad Abid Darojat*

Daryanto. 2021. "Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media. Yogyakarta

Dadan Darmawan. (2019) *Penerapan Media Pembelajaran Software Optisystem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Instalasi Jaringan FttH Di Kelas Xi Tja Smk Ut Pgii Bandung*. S1 thesis, universitas pendidikan indonesia.

Ely, Gerlach da. 1971. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Saluky. (2016). "Pengembangan bahan ajar matematika berbasis web dengan menggunakan wordpress. EduMa, 5(1). 80–90. <https://doi.org/10.24235/eduma.v5i1.685.g567>

Gerlach, V.G. dan Elly, D.P. 1980. Pengajaran dan Media: Pendekatan Sistemik. New Jersey Englewood Cliffs: Prentise-Hall

- Menrisal, dan Wijaya, I. (2023) "Pengembangan aplikasi media pembelajaran perangkat komputer berbasis augmented reality (AR)." *Jurnal Konseling dan Pendidikan 10.1* (2022): 119-127
- Muhammad, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". (Jakarta: Jurnal Pendidikan Teknik Sipil), Vol.9 No.1.
- Putra, I. M. A. R., Kesiman, M. W. A., & Darmawiguna, I. G. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada *Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Kelas X SMKN 1 Manggis*. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1).
- Permadi, (2021) *Analisis Peramalan Indeks Harga Saham Pada Perusahaan Asuransi Di Bursa Efek Indonesia (Bei) Tahun 2016-2020*. Skripsi (S1) thesis, Universitas Muhammadiyah Metro
- Permadi. 2021. "Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Gava Media. Yogyakarta