

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA DENGAN MATERI EKOLOGI DAN PELESTARIAN LINGKUNGAN

Haris Kolengusu.

Universitas Darusalam Ambon

Email: Haris@unidar.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari Penelitian adalah Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva dan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektivan media interaktif berbasis aplikasi canva dengan materi ekologi dan pelestarian lingkungan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni R&D (*Reseach and Development*) dengan pengembangan Borg dan Gall dan menggunakan langkah-langkah Studi pengetahuan, Pengembangan dan hasil .Pengembangan media Canva dalam disiplin ilmu melalui berbagai tahapan dan revisi yaitu tahap validasi oleh ahli media dan materi dengan skor yang baik yakni yaitu 100% dan 78,12%. Dengan skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 89%. Serta hasil penilaian pendidik didapati rata-rata persentase sebesar 84,42% dengan katagori “ Layak”. Dengan demikian media canva yang dirancang dinyatakan dalam kriteria layak diujicobakan di lapangan. Dan tingkat kepraktisan dari produk media canva dinilai berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik pada angket respon menghasilkan rata-rata persentase 84,55% sehingga masuk dalam kriteria kepraktisan “sangat tertarik”

Kata Kunci :Pengembangan Media, Media Canva, Penelitian dan pengembangan, Ekologi dan Pelestarian Lingkungan.

ABSTRACT

The aim of the research is to determine the development of interactive media based on the Canva application and determine the validity, practicality and effectiveness of interactive media based on the Canva application with ecological and environmental conservation material. The method used in this research is R&D (Research and Development) with the development of Borg and Gall (2014) and uses the steps of knowledge study, development and results. The development of Canva media in scientific disciplines goes through various stages and revisions, namely the validation stage by experts. media and materials with good scores, namely 100% and 78.12%. With an assessment score from media experts, a score of 89% was obtained. And the results of the educator assessment found an average percentage of 84.42% in the "Decent" category. Thus, the Canva media that was designed was stated to be worthy of being tested in the field. And the level of practicality of Canva media products is assessed based on questionnaires filled out by students in response questionnaires resulting in an average percentage of 84.55% so that they fall within the practicality criteria of "very interested"

Keyword: *Media Development, Canva Media, Research and development, Ecology and Environmental Conservation*

PENDAHULUAN

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UUD NO. 2 Tahun 1989, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan untuk membimbing peserta didik agar selalu aktif mengembangkan potensi diri melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan, serta menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak, sebagai manusia dan juga masyarakat untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi media dalam pendidikan. Menurut Ramli (2012:2), peran media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan, menjadikannya efisien dalam hal penggunaan waktu dan terngiang di hadapan guru yang berbakti. Kedua, membantu pembelajar. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia, dan konsep sejenis lainnya dapat dikembangkan karena media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi.

Media pembelajaran interaktif berbasis canva memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran dari banyak fitur yang ditawarkan (Tanjung dan Faiza,2019). Guru mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Keuntungan utamanya adalah semua siswa dapat menggunakan platform ini secara gratis tanpa penawaran dan batasan waktu. Fitur desain yang mudah digunakan dan akses mudah bagi siswa. Pembelajaran menggunakan media canva dikatakan efektif karena media tersebut bisa diakses menggunakan handphone. Pada media pembelajaran interaktif berbasis canva ini terdapat soal,gambar, animasi, dan backsound. Oleh karena itu, media ini dapat dikatakan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur Penelitian

Model pembangunan yang dibangun dijelaskan oleh proses pembangunan. Pengembangan media gambar berbasis aplikasi Canva menjadi tujuan utama dari penelitian ini. Berikut tahapan-tahapan penelitian pengembangan ini:

1. Potensi dan masalah

Pengalihan potensi dan masalah dilaksanakan dengan cara wawancara, dan angket di lokasi penelitian. Wawancara dan angket bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini, data hasil dari angket dan wawancara yang diperoleh dari guru kemudian di gabungkan untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan produk. Pengumpulan data berdasarkan hasil angket dan wawancara.

3. Desain produk

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia (media Canva) dengan tampilan gambar pembelajaran yang selanjutnya dapat menarik minat siswa untuk mau membaca, mencoba mengamati, dan mengaplikasikan diri melalui media gambar tutorial yang telah dibuat peneliti. Itu menciptakan media yang ada dalam desain media interaktif berdasarkan program Canva. Karena media yang dikembangkan penelitian bersifat interaktif dan berbasis aplikasi Canva dengan mata pelajaran IPA

4. Validasi desain

Media yang telah dikembangkan kemudian akan di validasikan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi media ini dilakukan dengan melibatkan ahli media yaitu dosen dan guru.

5. Revisi desain

Setelah verifikasi desain, dikonfirmasi dengan ahli media kekurangan produk akan diketahui. Kelemahan ini kemudian diperiksa dengan memperbaiki desain. Tugas penyempurnaan desain ialah pengontrol yang ingin menghasilkan produk. Perbaikan produk yang telah divalidasi ahli akan mendapat masukan ataupun saran dari ahli materi, media, dan juga RPP yang akan berguna saat melaksanakan revisi. Tujuannya agar media interaktif berbasis canva serta materinya yang dikembangkan oleh pengontrol siap untuk

kegiatan selanjutnya yakni uji coba terbatas. Kelayakan produk tidak terlepas dari masukan para ahli, agar produk yang dihasilkan sempurna, guna mencapai tingkat yang lebih tinggi.

6. Uji coba terbatas / uji coba produk

Uji coba terbatas bertujuan untuk memvalidasi produk yang dilakukan oleh dosen ahli produk

7. Revisi produk

Hasil validasi kemudian didiskusikan dengan validator setelah hasil produk media interaktif berbasis Canva divalidasi. Jika hasil validasi media interaktif berbasis Canva kembali dengan temuan validator yang tidak dapat diterima, produk akan diperbaiki hingga hasil validasi membaik. Uji coba produk dapat dimulai jika validator memberikan hasil yang sesuai dengan hasil validasi. Media yang di validasi oleh dosen dan guru, maka akan diketahui kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Dan perbaikan media bertujuan untuk memaksimalkan kekurangan media interaktif berbasis aplikasi canva yang telah diperiksa oleh dosen.

8. Uji coba pemakaian / uji coba lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk memvalidasi dan kepraktisan produk yang dilakukan oleh guru kelas VII MTs Negeri 1 Maluku Tengah uji coba lapangan dilakukan semua siswa kelas VII MTs Negeri 1 Maluku Tengah Revisi produk. Langkah ini melibatkan peneliti melakukan perubahan atau perbaikan terhadap produk yang diuji agar menjadi lebih baik lagi. Perubahan atau peningkatan ini dibuat berdasarkan hasil uji coba yang andal.

9. Revisi produk

Langkah ini melibatkan peneliti melakukan perubahan atau perbaikan terhadap produk yang diuji agar menjadi lebih baik lagi. Perubahan atau peningkatan ini dibuat berdasarkan hasil uji coba yang andal.

Desain Uji Coba

Beberapa tujuan desain uji coba yaitu diantaranya:

1. Meminta ahli untuk memeriksa dan praktisi tentang kelayakan media gambar berbasis aplikasi canva yang telah direalisasikan;
2. Menganalisis terhadap hasil validasi dan validator. Uji coba terbatas dilaksanakan terhadap 5 orang siswa di kelas VII MTs Negeri 1 Maluku Tengah, uji coba lapangan dilaksanakan di seluruh siswa kelas VII Mts Negeri 1 Maluku Tengah, yang memiliki karakter serta tingkat kemampuan berbeda-beda setiap siswa. Sedangkan tingkat keefektifan media dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: 1). Tingkat minat baca siswa; dan 2) sikap dan perilaku siswa.
3. Menguji media di lapangan dengan menggunakan metode semi eksperimen produk

Instrument Pengumpulan Data

Adapun instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Lembar validasi

Pertanyaan dan penilaian akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa akan diberitahu tanggapannya.

- a. Lembar angket validasi ahli materi

Satu orang dosen dan seorang guru yang ahli di bidangnya mendapat validasi materi. Kevalidan media pembelajaran yang dihasilkan atau dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan dievaluasi dengan menggunakan temuan lembar validasi yang diisi oleh dosen atau guru ahli materi.

Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) antara lain yang divalidasi. Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media, serta angket, apakah sesuai dengan indikator.

Ahli materi yaitu dosen dan guru Mts Negeri 1 Maluku Tengah yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang di sertakan oleh media gambar berbasis canva dengan memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan.

b. Lembar angket validasi ahli media

Lembar angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kevalidan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian penggunaan media. Ahli media yaitu dari dosen dan guru Mts Negeri 1 Maluku Tengah yang bertugas memberikan penilaian pada media interaktif berbasis canva dengan cara memberikan tanda checklist (✓) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Modifikasi dan penyempurnaan produk media yang dihasilkan akan mempertimbangkan komentar, kritik, dan ide dari pakar media.

Metode Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data. Tujuannya untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan penelitian. Dengan demikian, data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah hasil validasi tim ahli terhadap media canva dan hasil kuisisioner/respon peserta didik serta guru terhadap media canva melalui angket.

1. Lembar Validasi media canva

Validasi media canva dilakukan untuk menunjukkan kesesuaian antara teori penyusunan dengan media canva yang disusun, menentukan apakah media canva yang telah dibuat itu cukup layak dan baik atau tidak. Layak atau tidaknya suatu media canva ditentukan dari kecocokan hasil validasi dengan kriteria validitas yang ditentukan. Jumlah total validitas kemudian dihitung persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor (\%)} = \frac{\text{jumlah skor komponen validasi}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah itu, skor (%) yang sudah dihasilkan di konversikan dalam bentuk tabel kriteria yang disajikan pada table penilaian validasi. Tolak ukur yang digunakan untuk menginterpretasikan persentase hasil validasi tim ahli dapat dilihat pada di bawah ini:

Tabel Penilaian Validasi media canva

Persentase %	Keterangan	Angka
85-100%	Sangat layak	5
70-85%	Layak	4
50-70%	kurang layak	3
1-50%	Tidak layak	2
<15%	Sangat tidak layak	1

(Sumber : Akbar, 2013)

2. Angket

Proses analisis data untuk angket peserta didik dan guru tentang media canva dengan pendekatan ilmiah pada materi sistem koloid yang dibagikan kepada peserta didik dan guru dengan skor penilaian yang digunakan yaitu : (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) ragu-ragu, (4) setuju, (5) sangat setuju. Persentase tanggapan mahasiswa didik dapat dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = angka persentase

F = frekuensi yang sedang di cari persentasinya

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu

Tolak ukur yang digunakan untuk mengintrepertasikan persentase nilai tanggapan peserta didik dapat lihat pada tabel

Tabel: Penilaian Angket

Persentase	Keterangan	Angka
81-100%	Sangat Tertarik	5
61-80%	Tertarik	4
41-60%	Kurang Tertarik	3
21-40%	Tidak Tertarik	2
< 21%	Sangat tidak Tertarik	1

(sumber, Arikunto, 2006)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti membuat rencana desain pengembangan produk yaitu bagaimana desain dari produk media Canva yang akan dikembangkan. Untuk mendesain media Canva dilakukan pada templet aplikasi Canva. Produk media Canva yang telah selesai akan melalui tahap validasi dengan tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi.

Produk ini divalidasi oleh 2 validator ahli, yakni : Bapak Dr Ermin, M.Pd M.Pd (ahli materi) dan juga Bapak Muhammad Hidayat M.Pd (ahli media). Validasi ini dilakukan agar produk yang akan dikembangkan mendapatkan jaminan bahwa media yang akan digunakan serta dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan materi, kekurangan materi pada vidio pembelajaran, juga tidak mengalami banyak kesalahan serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diujicobakan dilapangan.

Adapun skor hasil dari validator ahli materi dan ahli media, yaitu 100% dan 78,12%. Dengan skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 89% demikian dinyatakan dalam kriteria layak diujicobakan di lapangan. Penilaian pendidik dilakukan oleh 1 pendidik yakni wali kelas VII. Penilaian Pendidik ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan serta kelemahan dari media pembelajaran. Hasil penilaian pendidik didapati rata-rata persentase sebesar 84,42% dengan kategori “ Layak”. Keberhasilan ini didukung oleh pendapat Sadiman Dkk (2014) bahwa “kegunaan media pembelajaran yaitu (1) Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa, (3) Metode pengajaran lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Tahapan selanjutnya adalah tanggapan yang diberikan oleh peserta didik yang menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam proses belajar menggunakan media Canva yang telah dikembangkan. Mereka juga terlihat merasa nyaman dan memahami petunjuk yang diberikan terkait penggunaan produk tersebut. Setelah uji coba selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket guna memberikan tanggapan peserta didik terhadap media Canva. Setelah dilakukan implementasi, hasil penilaian dari peserta didik menunjukkan bahwa jumlah rata-rata adalah 845,55 dengan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 84,55%. Berdasarkan interval skor dan kategori kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media Canva termasuk dalam kriteria kepraktisan “sangat tertarik” untuk digunakan.

Program media pembelajaran dikatakan praktis berdasarkan bahwa media Canva merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, menyingkat waktu dan mempengaruhi sikap (Arsyad : 2017). Adapun Kelebihan yang dimiliki pada produk media Canva yang telah dikembangkan :

- a. Canva ini bersifat interaktif
- b. Adanyanya animasi dalam video yang mampu menarik perhatian Siswa
- c. Video ini dilengkapi dengan teks, sehingga siswa tidak hanya menyimak saja tapi siswa juga bisa membaca dan mengetahui isi materi

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan media canva pada mata pelajaran IPA materi materi ekologi dan pelestarian lingkungan di kelas VII Mts Negeri 1 Maluku Tengah, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Validasi produk media canva pada mata pelajaran IPA materi ekologi dan pelestarian lingkungan di kelas VII Mts Negeri 1 Maluku Tengah, masuk dalam kriteria kevalidan “sangat layak” pada tahap pengembangan ini. Tim ahli melakukan validasi pada dua aspek, yaitu validasi materi, dan validasi media. Berdasarkan penilaian dan saran yang disampaikan oleh validator terhadap produk yang dikembangkan, Adapun skor hasil dari validator ahli materi dan ahli media, yaitu 100% dan 78,12%. Dengan skor penilaian dari ahli media diperoleh skor 89%. Serta hasil penilaian pendidik didapati rata-rata persentase sebesar 84,42% dengan kategori “ Layak”. Dengan demikian media canva yang dirancannng dinyatakan dalam kriteria layak diujicobakan di lapangan..

2. Tingkat kepraktisan dari produk media canva dinilai berdasarkan angket yang diisi oleh peserta didik pada angket respon menghasilkan rata-rata persentase 84,55% sehingga masuk dalam kriteria kepraktisan “sangat tertarik”

REFERENSI

- Akbar (2013). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung remaja rosdakarya
- Poerna Wardhanie, F. Fahminnansih, dan E. Rahmawati, (2021) “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desai Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islam berbasis Kewirausahaan,” society, vol. 2, no. 2, hal. 51-58, doi: 10.37802/society.v2il . 170.
- Arikunto (2006). Metode penelitian kualitatif. Jakarta. Bumi aksara
- Arsyad Azhar (2017). Media Pembelajaran. Jakarta. Raja grafindo persada
- Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional),8(2).<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev> <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8 (2ini), 1-18. <http://www.Openjournal.unpam.ac.id/indeks.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains pada Materi Kolaid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. QUANTUM: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 13 (2), 188-201
- Ramli Abdullah. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. Jurnal Ilmiah Didaktika
- Sadiman dkk (2014). Media pendidikan. Jakarta. Rajawali Pers
- Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : PT Alfabet.
- Tanjung dan Faizah (2019). Canva sebagai media pembelajaran padamata peajaran dasar listik dan elektronika. Jurnal vokasional teknik elektronik dan informatika Jil 7 (2)