

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI FUNGI SMA S. FAJAR MAS LAHUSA

Oleh :
Liberkat Solomasi Hulu
Universitas Nias Raya
email: liberhulu14@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 19 Agustus 2024
Revisi, 25 Agustus 2024
Diterima, 14 September 2024
Publish, 15 September 2024

Kata Kunci :

Pengembangan,
Aplikasi Canva,
Biologi.

ABSTRAK

Penggunaan media belajar yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Penggunaan aplikasi canva pada dunia pendidikan yaitu peserta didik dapat diarahkan untuk menguasai keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual peserta didik dalam pembelajaran biologi. Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literatur penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Penelitian ini menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran biologi SMA. Teknik pengumpulan data penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis canva di SMA S. Fajar Mas Lahusa ini menggunakan analisis data secara kuantitatif melalui data yang diperoleh dari hasil angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif berbasis canva, yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran materi fungi pada mata pelajaran biologi SMA S. Fajar Mas Lahusa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Nama: Liberkat Solomasi Hulu
Afiliasi: Universitas Nias Raya
Email: liberhulu14@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mencerdaskan serta mewujudkan peradaban bangsa yang bernilai dan bermartabat. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem pendidikan yang tepat. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang didapat oleh setiap manusia dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pemahaman, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang.

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk

pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Berdasarkan definisi belajar tersebut, maka dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu setelah melakukan aktivitas belajar. Sanjaya (2010) menyatakan bahwa hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui *Performance* Siswa (Afandi, Evi, 2009). Hasil belajar ini merupakan tujuan dari pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Untuk memperbaiki

kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran itu sendiri, maka suatu perencanaan yang baik dan terarah perlu dilakukan. Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yang perlu direncanakan dan dipersiapkan secara matang guna meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan media belajar. Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya.

Media adalah segala macam alat atau perlengkapan berupa apapun yang dapat digunakan oleh guru atau pengajar atau instruktur atau pelatih untuk membantu dan memperlancar proses belajar mengajar (Soenarto dkk, 2012 : 2)

Heinich dalam Daryanto (2016 : 4) yang mengemukakan bahwa kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. 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 efektif, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan kepada peserta didik. Penggunaan media belajar yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan.

Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yakni media aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan platform desain grafis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk merancang berbagai desain yang kreatif dan menarik dengan hasil yang profesional. Merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Layanan canva dapat diakses dengan cara gratis dan berbayar.

Penggunaan aplikasi canva pada dunia pendidikan yaitu peserta didik dapat diarahkan untuk menguasai keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual peserta didik dalam pembelajaran biologi. Aplikasi canva menampilkan keragaman animasi,

audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang luwes dan menarik.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis canva merupakan alat yang wajib digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya, manfaat lain dari media pembelajaran berbasis canva adalah dapat memudahkan guru menyampaikan materi ajar melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 September 2023 di SMA S. Fajar Mas Lahusa pada saat proses pembelajaran materi fungsi, peneliti menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa yaitu rendahnya minat belajar hal ini dikarenakan kurangnya kemauan dan rendahnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru terkhususnya pada pembelajaran Biologi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian akan pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva pada Materi Fungsi.

2. METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini menggunakan metode literature review, yaitu proses dimana peneliti meletakkan, mendapatkan, membaca, dan mengevaluasi literature penelitian yang berhubungan dengan persoalan yang akan diteliti. Penelitian ini menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran untuk mata pelajaran biologi SMA.

Adapun tahap pelaksanaan uji kelayakan media pada penelitian ini menggunakan subjek uji coba diantaranya adalah : (1) Ahli Materi yang terdiri dari 1 orang yaitu Guru mata pelajaran biologi SMA S. Fajar Mas Lahusa, (2) Ahli desain pembelajaran yang terdiri dari 1 di Universitas Nias Raya dengan kualifikasi minimal S2, (3) Ahli Media yang terdiri dari 1 orang yang ahli dalam pengembangan media dengan kualifikasi minimal S2.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa Multimedia Interaktif berbasis canva, yang akan digunakan untuk menunjang pembelajaran materi fungsi pada mata pelajaran biologi SMA S. Fajar Mas Lahusa. Hal ini dilakukan sesuai dengan model ADDIE yang sudah disesuaikan sebelumnya menjadi

3 Tahapan yaitu Analisis, Desain, dan Pengembangan. Pertama, tahapan Analisis (Analyze), pada tahapan ini, hal yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan observasi serta melaksanakan kegiatan wawancara bersama dengan guru di SMA S. Fajar Mas Lahusa. Salah satu permasalahan pembelajaran yang ditemukan peneliti adalah pada mata pelajaran biologi materi fungi. Materi ini termasuk sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Ketidakmampuan peserta didik dalam memahami materi dibuktikan dengan data nilai yang diberikan oleh guru mata pelajaran biologi, dimana masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya masih dibawah KKM. Pada tahap wawancara dengan guru, guru menyampaikan bahwa kurangnya minat peserta didik pada saat menyampaikan materi biologi tanpa menggunakan media. Berdasarkan masalah tersebut, pengembang memilih mengembangkan Multimedia Interaktif Materi fungi pada mata pelajaran biologi Kelas X SMA S. Fajar Mas Lahusa. Kedua, tahapan desain (Design,) tahap kedua pengembangan multimedia interaktif ini peneliti menghasilkan desain multimedia interaktif berbasis canva yang meliputi merancang garis besar isi materi, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) bermedia, flowchart, layout/tampilan, dan storyboard. Ketiga, tahapan Pengembangan (*Development*), pengembangan multimedia interaktif ini peneliti melakukan kegiatan penerjemahan spesifikasi desain kedalam sebuah produk media pembelajaran multimedia interaktif berbasis canva.

a. Produksi

Pada tahap produksi multimedia interaktif materi fungi pada mata pelajaran ini pengembang menggunakan aplikasi canva. Multimedia Interaktif ini menggunakan format sajian berupa tutorial.

b. Validasi

Pengembang melakukan kegiatan validasi untuk menguji kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Validasi ini meliputi validasi materi, validasi RPP bermedia, validasi media dan validasi bahan penyerta.

c. Revisi

Ada 3 hal utama yang menjadi bahan perbaikan diantaranya adalah materi, desain pembelajaran (RPP) bermedia, serta media yang dikembangkan. Tujuannya adalah untuk memperbaiki produk media secara keseluruhan berdasarkan masukan atau saran yang telah diberikan oleh masing-masing para ahli.

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis canva yang menggunakan model EDDIE dinyatakan valid serta praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran itu

sendiri, maka suatu perencanaan yang baik dan terarah perlu dilakukan. Terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yang perlu direncanakan dan dipersiapkan secara matang guna meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan media belajar. Penggunaan aplikasi canva pada dunia pendidikan yaitu peserta didik dapat diarahkan untuk menguasai keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual peserta didik dalam pembelajaran biologi. Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan analisis data yang sudah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis canva materi fungi pada mata pelajaran biologi SMA S. Fajar Mas Lahusa layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. REFERENSI

- Abdullah, Ramli. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. 12(2): halaman 216-231.
- Afandi, Muhamad. Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani. Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: UNISSULA Press. 2013.
- Ahdar Djamaludin dan Wardana, 2019 Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis, Sulawesi Selatan : CV Kaffah Learning Center.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Soenarto, Sunaryo dkk. 2012. Media Pembelajaran Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.