

## PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS X DI SMAN 1 IV KOTO

Elga Fameska<sup>1</sup>, Liza Efriyanti<sup>2</sup>, Enny Refnita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi  
Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Kec. Banuhampu, Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26181  
E-mail : [elgafameska15@gmail.com](mailto:elgafameska15@gmail.com)<sup>1</sup>, [lizafamuth@gmail.com](mailto:lizafamuth@gmail.com)<sup>2</sup>, [ennyrefnita79@gmail.com](mailto:ennyrefnita79@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merupakan Perancangan media pembelajaran menggunakan canva dilakukan dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran siswa tentang TIK. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui kelayakan pembuatan materi pembelajaran menggunakan Canva di Kelas X IT melalui uji validasi dengan guru mata pelajaran (2) Mengetahui kelayakan pembuatan materi pembelajaran untuk mengetahui penerapan penerapan materi pembelajaran berbasis Canva media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar TI. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang sering digunakan dalam mengembangkan dan menciptakan suatu produk, dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop, deploy*). Alat penelitian yang digunakan adalah angket validitas dan angket kepraktisan. Berdasarkan hasil tes konfirmasi, praktikalitas dan efektifitas didapatkan penilaian yaitu kategori sangat valid dan disimpulkan media ini sangat layak digunakan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 IV Koto di kelas 10 pada mata pelajaran TIK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva layak digunakan sebagai bahan pembelajaran.

**Kata kunci :** Perancangan, media, canva, TIK, pembelajaran

### Abstract

*This research is the design of learning media using Canva to solve problems in student learning about ICT. The purposes of this study were (1) to find out the feasibility of making learning materials using Canva in Class X IT through a validation test with subject teachers (2) to find out the feasibility of making learning materials to find out the application of Canva-based learning media to improving IT learning outcomes. The type of research used by the authors is research and development or Research and Development (R&D) which is often used in developing and creating a product, with the AA 4D development model (define, design, develop, deploy). The research tools used were validity questionnaires and practicality questionnaires. Based on the results of the confirmation test, practicality and effectiveness, the assessment was obtained, namely the very valid category and it was concluded that this media was very feasible to use. This research was conducted at SMAN 1 IV Koto in class 10 on ICT subjects. The results of the study show that learning materials using the Canva application are suitable for use as learning materials.*

**Keywords :** Design, media, canva, ICT, learning

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan yang berkualitas sangat penting untuk kemampuan menghasilkan manusia cerdas dan hebat yang mampu bersaing di era globalisasi.[1] Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian, perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan spiritual anak nanti, jadi orang akan berkomunikasi dan melakukan banyak hal dengan lingkungannya, baik secara pribadi maupun sosial. Lelgeveld memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah upaya untuk mempengaruhi, melindungi, dan memberikan dukungan bagi pertumbuhan peserta didik atau dengan kata lain membantu peserta didik agar cukup mampu dalam melaksanakan tugas hidupnya sendiri tanpa bantuan orang lain.[2]

Pendidikan di zaman sekarang ini identik dengan teknologi dan berbagai berubah dari menggunakan buku menjadi menggunakan buku catatan sebagai media menulis untuk pembelajaran, inovasi juga digunakan untuk mempersingkat waktu dan juga agar siswa dapat menyerap ilmu yang diajarkan oleh pengajar atau guru. Cara belajar modern juga sangat berbeda dengan cara belajar lama, cara belajar lama terkenal keras karena mereka percaya jika diajarkan dengan pasti maka siswa akan menyerap pelajaran dengan sempurna, sedangkan pada saat itu belajar mengajar dilakukan dengan cara yang lebih nyaman. Karena dulu orang sekarang beranggapan bahwa jika belajar dengan nyaman dan tidak terbiasa maka siswa akan menyerap pelajaran dengan baik.[3]

Dewasa ini pendidikan menuntut peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan teknologi, bagi yang tidak berpendidikan otomatis akan didiskualifikasi dari kompetisi global ini. Salah satu solusi apa yang harus dilakukan untuk maju dan meningkatkan dunia pendidikan adalah melakukan pembaruan dalam menyediakan bahan pelajaran. Teknologi dalam pembelajaran terus berkembang dari waktu ke waktu. Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, sering kita jumpai pemanfaatan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dan kemajuan industri pendidikan dengan inovasi dalam penyediaan materi pembelajaran melalui praktik, studi materi pembelajaran.[4]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dan yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa yang tidak sama menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi. Berbagai aspek proses pembelajaran harus disetarakan dan dimantapkan agar suasana pembelajaran tercipta sesuai dengan akhir yang ingin dicapai dan dapat dicapai dengan cara yang sebaik mungkin. Untuk melengkapi pembelajaran dan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah, guru hendaknya menggunakan sarana atau alat yang dapat secara efektif dan efisien mengubah pembelajaran.[5]

Rancangan bahan ajar disajikan untuk membantu guru menciptakan kondisi agar siswa paham dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami makna pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajarannya sendiri di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan dan minat baru, peningkatan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMAN 1 IV Koto, masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi TIK kelas X yang diajarkan oleh guru dengan metode presentasi. Lebih mudah dipahami oleh peserta didik bila diterapkan dalam bentuk materi pembelajaran yang interaktif. Selain itu, pada umumnya kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode presentasi dan ceramah dan pekerjaan rumah serta belum ada dukungan pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva. Oleh karena itu hal tersebut mengurangi minat, motivasi dan keinginan belajar siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga mengurangi hubungan berinteraksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, penulis memberikan suatu pembaruan media dengan membuat bahan pembelajaran yaitu merancang suatu media menggunakan aplikasi canva dalam menjalankan proses pembelajaran.

Pemilihan cara dan pengelompokan materi pembelajaran harus melengkapi beberapa kriteria. Bahan pelajaran harus sesuai dengan capaian akhir pembelajaran dan karakteristik siswa. Bahan ajar yang dibuat dapat menarik minat dan keinginan siswa dan dapat digunakan dengan sebaiknya oleh guru. Salah satu aplikasi yang populer untuk membuat bahan pembelajaran saat ini adalah aplikasi Canva.[6]

Canva adalah aplikasi yang berlatar belakang desain grafis dapat digunakan untuk membuat media sosial, presentasi, poster, dokumen, dll. Berbeda dengan aplikasi konvensional, canva mudah diakses secara online. Canva didirikan di Sydney, Australia oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Camron Adams pada tanggal 1 Januari 2012. Aplikasi ini menyediakan banyak cara untuk digunakan pengguna. Platform ini gratis dan ada juga berbayar seperti Canva Pro dan Canva for Enterprise untuk lebih banyak fitur. Jenis presentasi yang tersedia di Canva antara lain *Creative, Education, Business, Advertising, Technology*, dan lainnya. Manfaat aplikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut.[7]

1. Tersedia banyak template dan desainnya menarik
2. Meningkatkan kreativitas pengguna dan siswa dalam desain apa aja dan belajar karena banyak fitur yang sudah disediakan.
3. Hemat penggunaan waktu dalam pembelajaran nyata.
4. Saat mendesain bisa menggunakan laptop dan bisa juga menggunakan perangkat selain laptop seperti *handphone*.

Menggunakan canva untuk materi pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu pengajar dalam mendesain materi pembelajaran dan membuatnya lebih mudah untuk ditafsirkan. Media canva juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran karena Media ini dapat menampilkan

teks, video, animasi, suara, gambar, grafik dan sejenisnya secara interaktif dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa tetap fokus pada pelajaran karena tampilannya yang menarik.[8]

## 2. METODOLOGI

Metodologi Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu suatu proses atau langkah/metode untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dihitung serta diuji efektivitas produk tersebut [9]. Metodologi *Research and Development* (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini adalah versi 4D (*Define-Design-Develop-Disseminate*).

Metode penelitian *Research and Development* (R&D) versi 4-D akan digunakan dalam penelitian ini. R&D berorientasi pada produk (*product oriented*) dengan jalan menemukan, mengembangkan, dan memvaliditas produk tersebut. [10]

Berikut adalah deskripsi pada masing-masing langkah 4-D:

### 1. Define

Langkah pendefinisian untuk menetapkan dan mengkategorikan kebutuhan pembelajaran yang sejalan dengan capaian akhir penelitian yaitu perancangan bahan materi ajar menggunakan aplikasi canva. Langkah-langkah definisi yang dilakukan adalah: Analisis kebutuhan, definisi bisnis, definisi konsep, analisis siswa). Tujuan dari pada fase ini adalah memastikan apa yang akan dikembangkan, beserta kriterianya. Fase ini berisi need analysis, yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur.[11]

### 2. Design

Tujuan dari fase ini mengembangkan konsep secara umum terhadap produk yang direncanakan sesuai dengan spesifikasinya.

### 3. Develop

Fase ini meliputi kegiatan-kegiatan berupa mendesain produk secara rinci, merubah atau mentransformasikan rancangan umum menjadi rancangan secara rinci sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditetapkan sebelumnya dan menguji hasil desain / produk.

### 4. Disseminate

Fase ini meliputi penyebarluaskan produk yang telah teruji untuk dimanfaatkan *stakeholder*.

Perancangan media yang dihasilkan akan melalui tahapan uji coba produk termasuk pengujian validitas, kepraktisan dan keefektifan produk. Uji Validitas menggambarkan sejauh mana alat ukur atau instrument mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana keakuratan suatu produk yang dihasilkan ataupun produk yang akan diujikan. Suatu produk bisa dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Produk berkualitas tinggi yang mudah didapat adalah produk yang telah lulus uji validasi. Untuk mencapai hasil yang baik, autentikasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner, dimana user atau pengguna aplikasi cukup mengisi kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan yang telah dilampirkan. Hasil pengecekan validitas produk oleh seorang validator yang akan dapat menyimpulkan valid tidaknya suatu produk atau aplikasi. Uji validitas ini dilakukan oleh sejumlah pakar dan/atau pengguna dengan menyebarkan pertanyaan validitas. Pengujian validitas dilakukan dengan mengacu pada formula V- statistik Aiken sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \quad (1)$$

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka tetapan nilai yang rendah.

c : Angka tetapan nilai tinggi.

r : Angka yang diperoleh dari seorang yang menilai.

n : Jumlah orang yang menilai.

Untuk mendapatkan validitas bilangan “V” diperoleh antara 0,00 dan 1,00. Dengan kategori ketentuan validitas formula Aiken menunjukkan bahwa suatu produk valid jika ada nilai Aiken V antara 0,60 dan 1,00 dan tidak valid jika nilai Aiken kurang dari 0,60.[12].

Uji praktikalitas produk merupakan proses pengujian untuk melihat apakah produk yang dihasilkan praktis untuk digunakan atau tidak. Produk yang bersifat praktis adalah jika suatu produk tersebut mudah dipahami dan digunakan. Mengukur level sebenarnya dari sistem atau aplikasi, terlihat jika pengguna

(stakeholder) menilai bahwa sistem atau aplikasi yang dihasilkan dipahami dengan mudah serta tidak sulit digunakan oleh user.[13]

Penilaian praktikalitas berdasarkan kuesioner yang diisi oleh penilai lalu di analisis. Data hasil analisis praktikalitas menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Riduwan (2013) sebagai berikut :

$$N=BP/BM \times 100\% \tag{2}$$

Keterangan :

N= angka yang didapatkan

BP= tetapan yang diberikan pada angket

BM=tetapan maksimal untuk setiap butir pertanyaan pada angket.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert berikut :

**Tabel 2.1 Presentase Praktikalitas [14]**

Porsentase (%)	Kriteria
-20	Tidak Peraktis
21-40	Kurang Peraktis
41-60	Cukup Peraktis
61-80	Peraktis
81-100	Sangat Peraktis

Uji efektivitas dilakkan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian antara hasil yang dibuat dengan capaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Reigeluth efektivitas sebuah produk hasil pengembangan sangat penting dilihat, karena akan dapat diketahui tingkat penerapan dari teori dan atau model yang relevan pada kondisi tertentu [14]. Menurut Nieveen rancangan model konsisten penggunaannya antara harapan dan aktualnya. Harapan diartikan sebagai bahwa produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan outcomes.[15]

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menunjukkan keefektifan produk dengan umpan balik, jika sistem ini dapat digunakan. Rumus Momen Kappa, sebagai berikut:[9]

$$k = (\rho - \rho_e) / (1 - \rho_e) \tag{3}$$

Informasi :

k = Momen kappa merepresentasikan validitas produk.

$\rho$  = Tingkat jangkauan, dihitung sebagai jumlah nilai yang diberikan oleh *validator* dibagi dengan jumlah nilai maksimum.

$\rho_e$  = Tingkat gagal, dihitung dengan nilai maksimum dikurangi total nilai yang diberikan oleh *validator* dibagi dengan nilai maksimum dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa (k)**

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk pada tahapan penelitian yang telah diuraikan maka Perancangan media pembelajaran menggunakan canva dikembangkan sebagai berikut:

#### 3.1 Define

Langkah pendefinisian ini dilakukan dengan menentukan syarat dan ketentuan sekolah untuk produksi perlengkapan sekolah, meliputi beberapa langkah khusus sebagai berikut. Langkah ini dilakukan dengan banyak cara, hasil dari setiap langkah adalah sebagai berikut:

- analisis kebutuhan, ditemukan bahwa siswa mengalami memahami materi dan menurunkan minat dan motivasi belajar siswa.
- Tentukan capaian pembelajaran. *Core skill* yang dimuat dalam materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva adalah 6 *core skill* atau setengah semester berdasarkan modul mata kuliah TIK kelas X di SMAN 1 IV Koto.
- Definisi konsep, Definisi konsep meliputi pendefinisian, perincian dan sintesis konsep-konsep utama dari dokumen yang telah diidentifikasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman subjek TIK. Konsep yang telah ditetapkan ini akan digunakan sebagai bahan baku produksi bahan ajar.
- Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa dan mengetahui kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Kendala siswa pada IT yaitu siswa masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Analisis ini akan dianggap sebagai sarana pembelajaran dalam mata pelajaran TIK.

#### 3.2. Design

Pada langkah perancangan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva sudah sesuai dengan kemampuan dasar mata pelajaran IT. Berikut adalah langkah-langkah dari tahap desain:

- Tahap pengumpulan data, khususnya pengumpulan materi pendidikan yang berkaitan dengan keterampilan komputer dasar., menentukan penggunaan teks yang tepat dan dari segi warna, ukuran, dan jenis. Ditambahkan gambar dan penilaian pembelajaran untuk meningkatkan keahlian siswa dalam penguasaan pembelajaran yang disajikan.
- Perancangan antarmuka pengguna, pada tahap ini dilakukan pembuatan dan perancangan tampilan materi pembelajaran.

Berikut contoh media pembelajaran menggunakan canva:



Gambar 3.1 Tampilan awal media

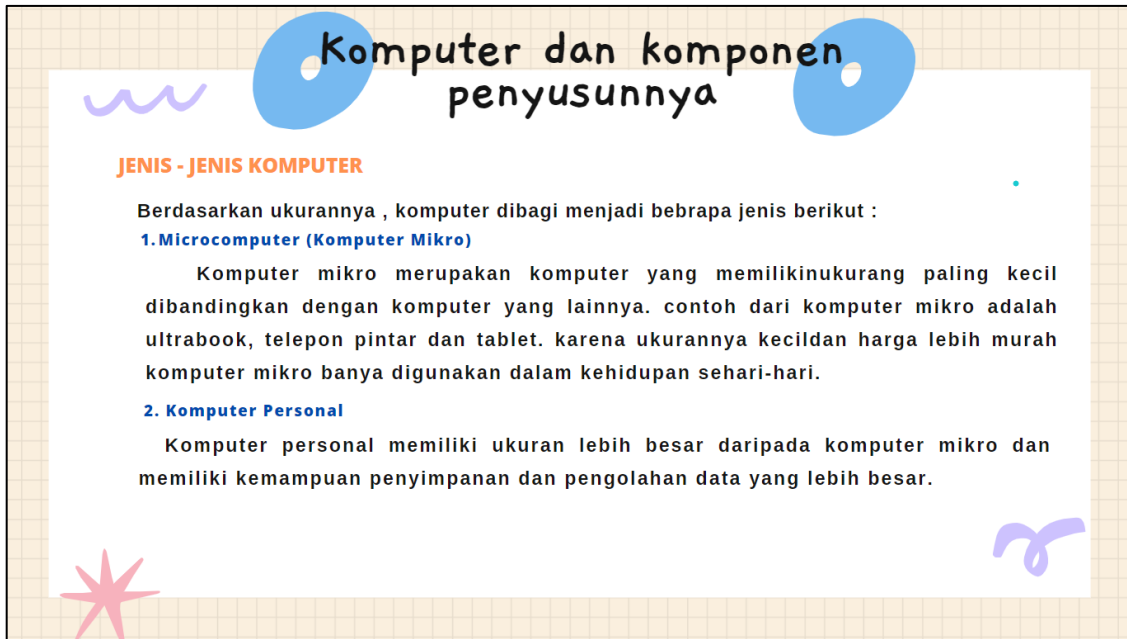


Gambar 3.2 Tampilan menu materi



Gambar 3.3 Tampilan isi materi





Gambar 3.4 tampilan teks materi

### 3.4 Develop

Tujuan tahap development atau pengembangan adalah agar menghasilkan bentuk akhir dari bahan ajar yang bernilai dan praktis setelah mengalami modifikasi berdasarkan umpan balik ahli dan data uji. Tahap perkembangan ini meliputi:

Tahap validasi dilakukan dengan menilai kelayakan dan kepraktisan materi pembelajaran. Uji kelayakan ini dilakukan dengan mengisi kuesioner. Uji validasi selama penelitian dan pembuatan media ini melibatkan 1 orang penguji/validator yaitu seorang guru TIK. Hasil akreditasi memberikan penilaian, komentar, dan rekomendasi yang membantu meningkatkan materi pembelajaran praproduksi sebelum diujikan pada pengguna akhir, khususnya siswa kelas X. Sedangkan uji efektifitas diujikan kepada beberapa siswa kelas X.

### 3.5 Dessiminate

Tahapan ini adalah penyebaran produk yaitu produk diserbarkan ke seluruh kelas X yang belajar mata pelajaran TIK.

## 4 PENUTUP

Berdasarkan capaian akhir dan pembahasan dapat ditarik dan disimpulkan bahwa desain bahan ajar menggunakan Canva layak pakai yang telah diwujudkan dengan uji validitas produk. Berdasarkan hasil pengujian validitas produk diperoleh angka "V" sebesar 0,95 yang berarti produk ini tergolong valid untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran mata pelajaran TIK kelas X. Sedangkan nilai uji kepraktisan sebesar 0,96 yang menunjukkan bahwa arsitektur desain adalah arsitektur yang sebenarnya. rancangan bahan ajar untuk digunakan dan nilai uji keefektifan adalah 0,95 ya yaitu rancangan arsitektur alat bantu pembelajaran yang efektif rancangan alat bantu pembelajaran yang efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan keseluruhan didapat bahwa perancangan bahan belajar menggunakan aplikasi Canva layak dan valid untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran TIK di SMAN 1 IV Koto.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. P. I. Dr. Ahdar, S. Ag, S. Sos, Ilmu Pendidikan, 1st ed.0
- [2] A.Suriansyah, "Landasan pendidikan, 2011, [Online]. Available: <http://idr.uinantasari.ac.id/6633/1/BukuLandasanPendidikan.pdf>
- [3] Asmawi, Syafei, and M. Yamin, 2019, "Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi," Pros. Semin. Nas. Pendidik., vol. 3, pp. 50–55.

- [4] T. Tafonao, 2018, "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa", *J. Komun. Pendidik*, vol. 2, 2, hal. 103, 2018.
- [5] M. Arief and F. Ashar, 2021, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storylane Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Di Smk N 1 Padang," *J. Appl. Sci. Civ. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 148–154, [Online]. Available <http://asce.ppj.unp.ac.id/index.php/ASCE/article/view/126>
- [6] S. Lestari, 2018, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 2, no. 2, pp. 94–100, doi: 10.33650/edureligia.v2i2.459.
- [7] K. Fendi, 2018, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," Vol. IX, no. 1, p. 1, 2019, [Online]. Available: <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/184>
- [8] Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- [9] M. N. Alkodri, "Pengembangan media pembelajaran Berbasis Android Dengan App Inventor Padamatakuliah Bahasa Pemrograman," Seminar Nasional. 2017 Jambore Konseling 3, vol. 07, no. 02, doi: 10.1007/XXXXXX-XX-0000-00.
- [10] Washington, "Thiagarajan, Sivasailam; And Others Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Indiana Univ., Bloomngton. Center for Innovation in Teaching the Handicapped. National Center for Improvement of Educational Systems (DHEW/OE).
- [11] M. Haviz, "Research and Development: Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif dan Bermakna," *Ta'dib*, vol. 16, no. 1, pp. 28–43.
- [12] D. Kurniawan et al., 2017, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencas- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan," *J. Siliwangi*, vol. 3, no. 1.
- [13] A. L. R, "Three coefficients for analysing Reliability and Validity of rating.," *Educ. Psychol. Meas.*, vol. 45, pp. 131–142, doi: 10.1177/07399863870092005.
- [14] Riduwan, 2013, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*, 9th Ed. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [15] R. Sagita, F. Azra, and M. Azhar, 2018, "Pengembangan Modul Konsep Mol Berbasis Inkuri Terstruktur Dengan Penekanan Pada Interkoneksi Tiga Level Representasi Kimia Untuk Kelas X Sma," *J. Eksakta Pendidik.*, vol. 1, no. 2, p. 25, 2018, doi: 10.24036/jep.v1i2.48