

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DASAR-DASAR PROGRAM KEAHLIAN MENGGUNAKAN CANVA KELAS X TKJ SMK MUHAMMADIYAH 1 SALAM

Rifki Thorikul Aziz¹, Pramudi Utomo²

Email: ¹rifkithorikul.2019@student.uny.ac.id, ²pramudi_ut@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif bertujuan: (1) mengembangkan media pembelajaran menggunakan canva pada materi dasar-dasar program keahlian kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam, (2) mengetahui kelayakan media menggunakan canva pada materi dasar-dasar program keahlian, (3) mengetahui respon siswa dari hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan canva. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan kerangka pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Salam dengan subyek penelitian kelas X TKJ yang berjumlah 23 siswa. Jenis data yang digunakan adalah kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner atau angket menggunakan skala Likert yang dianalisis dalam bentuk deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran canva dikembangkan berdasarkan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. (2) Tingkat kelayakan media pembelajaran canva hasil validasi ahli materi satu sebesar 85% sehingga dinyatakan sangat layak, Tingkat kelayakan media pembelajaran canva hasil validasi ahli materi dua sebesar 96% sehingga dinyatakan sangat layak, validasi oleh ahli media sebesar 85% sehingga dinyatakan sangat layak, dan hasil evaluasi dari responden penelitian sebesar 82% sehingga dinyatakan sangat layak. (3) Respon siswa menunjukkan minat dan motivasi dalam belajar menggunakan canva dengan persentase 84% dengan rincian 37% menilai 4 (sangat termotivasi), 46% menilai 3 (termotivasi) dan 1% menilai 2 (kurang termotivasi), hal ini menunjukkan motivasi dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran canva.

Kata kunci: canva, development, media, R&D

ABSTRACT

The research on the development of interactive learning media aims to: (1) develop learning media using canva on the basics of the class X expertise program of TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam, (2) find out the feasibility of using canva media in the basics of the expertise program, (3) find out the response of students from the results of the development of learning media using canva. The research method uses Research and Development (R&D) with the ADDIE development framework which consists of the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. The research was conducted at SMK Muhammadiyah 1 Salam with 23 students in class X TKJ. The type of data used is quantitative. Data collection was carried out through questionnaires or questionnaires using the Likert scale which was analyzed in quantitative descriptive form. The results of this study show that: (1) canva learning media is developed based on the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. (2) The feasibility level of canva learning media as a result of the validation of material experts one is 85% so that it is declared very feasible, The feasibility level of canva learning media as a result of the validation of material experts two is 96% so it is declared very feasible, validation by media experts is 85% so it is declared very feasible, and the evaluation results of research respondents are 82% so it is declared very feasible. (3) The students' responses showed interest and motivation in learning using canva with a percentage of 84% with details of 37% rating 4 (very motivated), 46% rating 3 (motivated) and 1% rating 2 (less motivated), this shows the motivation and interest of students in canva learning media.

Kata kunci: canva, development, media, R&D.

PENDAHULUAN

Inti dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan adalah adanya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu yang di dalamnya mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik. Pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja bertujuan dan terkenal agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar. Diperlukan pembelajaran yang dapat mengunggah rasa keingintahuan untuk menjadikan pendidikan sebagai proses pengembangan potensi individu, sehingga terdorong untuk melakukan aktivitas tertentu. [1] menyatakan pembelajaran menggunakan media dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran. Beberapa macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan meliputi audio, visual, dan informasi dalam proses pembelajaran juga memiliki potensi untuk mengembangkan minat serta prestasi belajar siswa. Media pembelajaran merujuk pada segala bentuk fisik maupun teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan membantu guru mencapai tujuan yang telah ditetapkan [2]. Manfaat media pembelajaran yaitu pengajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa [3]. Hadirnya kurikulum merdeka memberikan

beberapa perubahan paradigma pembelajaran pada kurikulum merdeka yaitu memberikan keleluasan kepada lembaga pendidikan. [4] Kurikulum merdeka adalah realisasi pembelajaran di lembaga pendidikan yang otonom dan bebas sehingga menciptakan budaya belajar yang inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh guru dan siswa

Pemanfaatan teknologi dan fasilitas sekolah dapat mendukung pembelajaran dengan adanya media pembelajaran interaktif, dimana media dapat digunakan untuk belajar secara mandiri. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini, media pembelajaran interaktif dapat dibuat melalui website, software dan aplikasi android. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang bisa diakses dari semua perangkat. Contoh aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah canva, quizizz, powtoon, kahoot.

SMK Muhammadiyah 1 Salam telah menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas X. Hasil pengamatan dan wawancara selama program praktik kependidikan (PK) yang terjadi di SMK Muhammadiyah 1 Salam masih menggunakan media berupa modul dan penjelasan guru. Peserta didik juga menyampaikan informasi dalam pembelajaran diantaranya, terdapat kondisi yang mengharuskan guru meninggalkan peserta didik untuk rapat atau kegiatan lain sehingga, peserta didik belajar mandiri di laboratorium komputer, terbatasnya waktu dalam pembelajaran

dasar-dasar program keahlian, dengan penjadwalkan yang bergantian maka peserta didik harus menunggu satu minggu untuk jadwal pembelajaran selanjutnya, belum ada media pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar mandiri yang interaktif. Sedangkan wawancara terhadap Bapak Nur Fauzan selaku guru mata pelajaran dasar-dasar program keahlian, pembelajaran menggunakan metode ceramah, modal, power point, motivasi belajar peserta didik rendah, kurang antusias, sibuk sendiri hingga kelelahan jika seharian didepan layar komputer yang menyebabkan kelas tidak kondusif pada jam siang/hari, merekomendasikan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk dasar-dasar program keahlian yang praktis, mudah diakses dan menyenangkan bagi peserta didik.

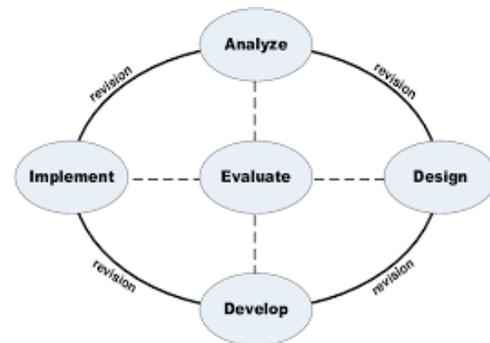
Peserta didik menginginkan media pembelajaran untuk belajar mandiri, media pembelajaran interaktif yang fleksibel, bisa diakses di manapun kapanpun, maka untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, meningkatkan kompetensi terkait pemahaman materi dasar-dasar program keahlian jurusan TKJ yang ideal sesuai keinginan guru dan peserta didik diperlukan upaya penelitian dan pengembangan untuk mengembangkan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Pengembangan media pembelajaran menggunakan canva. Canva dipilih karena mudah dibuat diakses, dapat di desain sesuai keinginan sehingga tidak monoton, fleksibel dan sederhana dalam/ pembuatannya tidak

memberatkan guru dalam mengembangkan [5]. Canva merupakan salah satu aplikasi desain online dengan memiliki bervariasi elmen dan dapat bekerja sama dengan tim [6]. Media edukasi *quizizz* sebagai pendukung dalam latihan pada media pembelajaran canva [7] *quizizz* hadir sebagai platform game quiz interaktif yang menyajikan berbagai fitur pertanyaan menarik sangat mudah di akses.

METODE

Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE [8].



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE [9]

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Salam. Berlokasi di Jalan Lapangan Jumoyo, Salam, Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 dan dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar.

Subjek Penelitian

Subjek atau sumber data yang diambil untuk penelitian ini yaitu siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam. Tahun pembelajaran 2023/2024, yang berjumlah 23 orang sebagai responden.

Prosedur

1. Analisis

Tahap analisis memiliki tujuan untuk memahami kebutuhan dan spesifikasi dari media yang dibuat. Untuk melakukan tahap analisis, proses observasi dan wawancara kepada guru pengampu mata Pelajaran dasar-dasar program keahlian dan peserta didik kelas X TKJ di SMK Muhammadiyah 1 Salam.

2. Desain

Tahap desain merupakan fase dimana dilakukan perancangan atau perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan desain dapat digunakan untuk mendesain interface atau prototype. Desain interface yang dimaksudkan adalah tampilan dan storyboard. Selain mendesain interface pada tahap desain dapat digunakan penyusunan materi berdasarkan sumber belajar atau buku kurikulum ajar.

2. Development/Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran didasarkan pada prototype atau storyboard yang telah disiapkan sebelumnya. Komponen-komponen dalam media pembelajaran, seperti materi dimasukkan ke dalamnya. Pada tahap ini, dilakukan validasi materi dilakukan setelah produk divalidasi oleh

ahli materi, sedangkan validasi media dilakukan oleh ahli media. Setelah pengujian dilakukan, beberapa evaluasi akan dilaksanakan. Saran-saran dari evaluasi tersebut akan menjadi dasar untuk melakukan revisi sebelum media pembelajaran diimplementasikan kepada siswa.

3. Implementasi

Tahap implementasi, media pembelajaran diuji secara terbatas di SMK Muhammadiyah 1 Salam sebagai tempat penelitian. Media pembelajaran akan diuji dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui respon pengguna, yaitu siswa, dengan menggunakan angket yang telah disediakan. Siswa memberikan respon mereka melalui angket yang berisi pertanyaan mengenai isi/materi, tampilan, dan instructional. Data yang diperoleh dari angket kemudian akan dianalisis.

4. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses mengevaluasi hasil dari uji ahli materi dan uji ahli media. Berdasarkan analisis hasil tersebut, akan ditentukan apakah kualitas media pembelajaran ini memenuhi standar yang ditentukan. Selanjutnya diberikan sevaluasi dan masukan untuk melakukan perbaikan atau perubahan pada media pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data, Instrumen

Teknik Pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Pengujian dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan

dan mengizinkan peserta didik untuk mengakses media pembelajaran serta memberikan penilaian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Instrumen Uji Kelayakan Media
Uji kelayakan media ditinjau dari 4 aspek yaitu aspek kemudahan navigasi, aspek intergasi media, aspek estetika dan aspek fungsi keseluruhan.
2. Instrumen Uji kelayakan Mater
Uji kelayakan materi ditinjau melalui dua aspek yaitu aspek penyajian informasi dan kandungan koginis.
3. Instrumen Peserta Didik
Isntrumen untuk peserta didik digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran berdasarkan respon peserta didk. Penilaian ditinjau dari 6 aspek yaitu aspek kemudahan navigasi, aspek intergasi media,

estetika, fungsi keseluruhan dan kandungan kognisi.

TEKNIK ANALISIS DATA

Skala penilaian menggunakan skala likert. Penelitian ini menggunakan 4 pilihan jawaban 4 “Sangat Setuju”, 3 “Setuju”, 2 “Kurang Setuju” dan “Tidak Setuju”. Data hasil pengujian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persamaan berikut:

$$pk (\%) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum ideal}} \times 100 \%$$

Keterangan: Pk = persentase kelayakan

Persentase kelayakan kemudian dikonversikan ke dalam kalimat untuk menilai kelayakan media, berikut adalah skala kelayakan [10].

Tabel 1. Interpretasi persentase kelayakan

Persentase Kelayakan	Interpretasi
80%- 100%	Sangat Layak
60%-79,99%	Layak
40&-59,99%	Cukup Layak
20%-39,99%	Tidak Layak
0%-19,99%	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHSAN

1. Ahli Materi

Tahapan validasi media pembelajaran oleh ahli materi satu oleh guru di SMK Muhammadiyah 1 Salam, ahli materi dua divalidasi oleh dosen jurusan Pendidikan Teknik elektronika dan informatika Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi satu diketahui bahwa aspek

kandungan kognisi berkeriteria sangat baik dengan persentase 84% dan aspek penyajian informasi berkeriteria sangat baik dengan persentase 85%, sehingga total keseluruhan oleh validator satu sebesar 85% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran pada peserta didik.

Instrumen untuk validasi oleh ahli materi dua mencakup aspek kandungan

kognisi dan penyajian informasi, berdasarkan penilaian ahli materi diketahui aspek kandungan kognisi berkriteria sangat baik dengan persentase 100 % dan aspek penyajian informasi berkriteria sangat baik dengan

persentase 94%, ttotal keseluruhan oleh validator dua sebesar 96%, sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran pada peserta didik kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam.

Tabel 2. Hasil Validasi ahli materi satu

No	Aspek	Jumlah Butir	Nilai Maksimal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Penyajian Informasi	12	48	41	85 %	Sangat Layak
2	Kandungan kognisi	8	32	27	84%	Sangat Layak
Jumlah		20	80	68	85%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil Validasi ahli materi dua

No.	Aspek	Jumlah Butir	Nilai Maksimal	Jumlah Nilai	Persentase kelayakan	Kategori
1	Penyajian Informasi	12	48	45	94 %	Sangat Layak
2	Kandungan kognisi	8	32	32	100%	Sangat Layak
Jumlah		20	80	77	96%	Sangat Layak

Hasil Ahli Media

Instrumen untuk validasi oleh ahli media mencakup aspek kemudahan navigasi, integrasi media, estetika dan fungsi keseluruhan. Berdasarkan penilaian oleh ahli media diketahui aspek kemudahan navigasi dengan persentase 85% kategori sangat layak, aspek intergrasi media dengan persentase 75% dengan kategori layak, spek estetika dengan persentase

92% dengan kategori sangat layak, dan aspek fungsi keseluruhan dengan persentase 75%. Total keseluruhan penilaian oleh ahli media dengan persentase sebesar 85% sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai sarana pendukung kegiatan belajar pada peserta didik Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam

Tabel 4. Hasil Validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Butir	Nilai Maksimal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan Navigasi	10	40	34	85%	Sangat Layak
2	Integrasi Media	2	8	6	75%	Layak
3	Estetika	6	24	22	92%	Sangat Layak
4	Fungsi Keseluruhan	2	8	6	75%	Layak
Jumlah		20	80	68	85%	Sangat Layak

Hasil Responden Penelitian

Berdasarkan penilaian terhadap responden mencakup aspek kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika serta fungsi keseluruhan. Analisis data yang dilakukan, diketahui bahwa aspek kandungan kognisi dengan persentase 81% dengan kategori sangat layak, aspek penyajian informasi dengan persentase 82% dengan kategori sangat layak, aspek

kemudahan navigasi dengan persentase 82% dengan kategori sangat layak, aspek estetika dengan persentase 84% dengan kategori sangat layak, aspek fungsi keseluruhan dengan persentase 80% dengan kategori sangat layak, dan aspek intergarasi media 78% dengan kategori layak. Total persentase keseluruhan sebesar 82% dengan ketegori sangat layak. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai saraana pendukung kegiatan belajar mengajar

siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah
1 Salam.

Tabel 5. Hasil Validasi ahli media

No	Aspek	Jumlah Butir	Nilai Maksimal	Jumlah Nilai	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Kemudahan Navigasi	6	552	450	82%	Sangat Layak
2	Integrasi Media	1	92	72	78%	Layak
3	Estetika	4	368	310	84%	Sangat Layak
4	Fungsi Keseluruhan	2	184	148	80%	Sangat Layak
5	Penyajian Informasi	4	368	302	82%	Sangat Layak
6	Kandungan Kognisi	3	276	223	81%	Sangat Layak
Jumlah		20	1840	1505	82%	Sangat Layak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran canva berpedoman pada capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan menggunakan model ADDIE, meliputi tahap pendefinisian masalah dan konsep pengembangan, pembuatan storyboard, pengembangan melalui pendapat ahli serta pengguna dan penyebaran hasil pengembangan produk secara menyeluruh.
2. Persentase kelayakan oleh ahli materi satu sebesar 85% dikategorikan sangat layak, kemudian untuk ahli materi dua sebesar 96% dikategorikan sangat layak.
3. Persentase kelayakan oleh ahli media sebesar 85%. Media pembelajaran menggunakan canva dasar-dasar program keahlian dikategorikan sangat layak.
4. Berdasarkan hasil evaluasi responden selaku pengguna media, diperoleh persentase kelayakan sebesar 82%. Persentase tersebut menunjukan bahwa media pembelajaran canva dikategorikan sangat layak.
5. Berdasarkan hasil evaluasi responden pada aspek estetika menunjukan minat

dan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran canva dengan persentase 84%, hal ini menunjukkan motivasi dan minat siswa terhadap media pembelajaran menggunakan canva.

Saran

1. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif canva yang telah dikembangkan untuk lebih memahami materi tentang dasar-dasar program keahlian.
2. Bagi pendidik penggunaan media pembelajaran interaktif canva sebagai sarana pendukung proses pembelajaran oleh guru dapat memperbanyak variasi pembelajaran dan bisa meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi dasar-dasar program keahlian.
3. Penelitian di masa mendatang diharapkan memperluas mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif canva dalam konteks pendidikan, peneliti juga diharapkan untuk mengembangkan metode evaluasi yang lebih komperhensif untuk menilai dampak canva terhadap keterlibatan dan motivasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Zahwa (2022) F.A, & Syafi'i, I. (2022) *pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dalam equilibrium:* jurnal penelitian Pendidikan dan Ekonomi. University Of Kuningan
- [2] Arsyad, Azhar. (2014) *Media pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [3] Setyawati, E., Mulyawati, I., & Soecahyadi, S. (2022). *Studi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dengan Menggunakan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif.* *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1030– 1042.
- [4] Yaelasari, M., & Astuti, V. Y. (2022). *Implementasi kurikulum merdeka pada cara belajar siswa untuk semua mata pelajaran (Studi kasus pembelajaran tatap muka di SMK INFOKOM Bogor).* *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(07), 584-591.
- [5] Nur, H., & A. (2023, July). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di SMK.* In *Seminar Nasional Dies Natalis 62* (Vol. 1, pp. 402-411)
- [6] Diana, P., & Jaya, P. (2021) *pengembangan materi ajar dasar listrik dan elektronika berbasis canva di SMK Negeri 5 Padang.* *Jurnal Voteteknika* (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)
- [7] Supriyadi, N. T. (2021) *Implementasi e-learning aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil pembelajaran bahasa mandarin di purwokerto.* jurnal. lppm.unsoed.ac.id

- [8] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- [9] Zuronida, H., Fitriani, E., & Astuti, E. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Moodle pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo
- [10] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV