



1

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas

Ani Rohma¹, Ummu Sholihah²

^{1,2}Pascasarjana Tadris Matematika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Email: rahmasyela@gmail.com¹, sholihah2280@gmail.com²

Received: 27 June, 2021

Accepted: 6 Sept, 2021

Published: 30 Sept, 2021

Abstract

The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness of audio-visual media based on the canva application for pyramids in VIII grade SMP Islam Al Azhaar Tulungagung with 27 students. The approach used in this study is R&D with ADDIE steps; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection method used is a questionnaire and test. The results of the material expert validation were 3.40 (good criteria) and the media expert validation 3.50 (very good criteria). So that it can be categorized as a criteria. The practicality test of students with an average of 89.25 of the criteria is very practical. Based on the percentage of students' effectiveness of 92.59% the criteria is very good. Based on the validation process, practicality, and effectiveness test of audio-visual media based on the canva application the pyramid material is valid, practical, and effective. The developed media can increase students' learning motivation. So it can be used to support the implementation of direct or online learning for VIII grade Junior High School.

Keywords: audio visual; canva apps; media development; pyramid

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektifitas media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 27 siswa kelas VIII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Jenis penelitian adalah R&D dengan langkah-langkah ADDIE ; Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evaluation (evaluasi). Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Hasil uji validitas ahli materi diperoleh skor 3,40 (kriteria baik) dan skor dari ahli media 3,50 (kriteria sangat baik), sehingga media yang dikembangkan berada pada kriteria valid. Hasil uji kepraktisan siswa diperoleh rata-rata 89,25 kriteria sangat praktis. Hasil presentase efektifitas siswa sebesar 92,59% kriteria sangat baik. Berdasarkan proses validasi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif. Media yang dikembangkan dapat memberikan motivasi belajar siswa, sehingga layak digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh atau daring bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs.

Kata Kunci: aplikasi canva; audio visual; limas; pengembangan media

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Ghufron, 2018). Tak terkecuali pada pembelajaran matematika, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan dan tujuan zaman. Sehingga penyesuaian media pembelajaran diera revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa dan Ilmi, 2020). Hal ini membuat siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar dituntut lebih kreatif dan inovatif mendesain pembelajaran.

Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peseta didik dan membantu proses belajar lebih optimal. Dengan memberikan pembelajaran yang dekat dengan kebiasaan anak-anak, yaitu bermain gawai (teknologi dalam gawai) yang dikaitkan dengan pembelajaran (Adawiyah, Hasanah, dan Munsi, 2019). Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan kemajuan zaman dengan kebutuhan pembelajar saat ini, yang merupakan kaum pelajar millenial.

Adapun alasan perlunya mengembangkan proses belajar mengajar yang variatif, yaitu adanya rasa jemu dan bosan yang ditimbulkan dari diri peseta didik. Media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar, mengatur dan mengontrol tempo belajar siswa (Nata, 2009). Dukungan sebuah media yang tepat, akan mengantarkan pada tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga media pembelajaran akan berpengaruh pada sampai tidaknya sebuah informasi secara lengkap dan tepat sasaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim dan Suardiman (2014) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh positif dari pembelajaran e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Disisi lain, penggunaan media yang bervariatif akan membantu menumbuhkan suasana belajar lebih hidup dan menyegarkan (Nata, 2009).

Guru hendaknya memanfaatkan secara optimal sarana media pembelajaran dan untuk pendidikan jarak jauh sebagai sarana belajar alternatif selain menggunakan modul atau tutorial, terutama bagi daerah terpencil dan mengalami hambatan dalam transportasi, serta jarang penduduk (Machali dan Hamid, 2017). Namun, seorang guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran. Di beberapa daerah Indonesia sebagian siswa masih gagap teknologi. Sehingga hal ini dapat menyulitkan penerapan media pembelajaran

digital pada siswa (Utami dan Cahyono, 2020). Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator dalam membantu dan mengarahkan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli *et al.*, 2018). Sehingga menjadi tantangan bagi guru untuk cermat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan keaktifan siswa maupun guru pada saat pembelajaran multimedia. Apalagi pada saat pembelajaran jarak jauh. Menurut penelitian Muntazhimah, Nasution dan Ningsih (2020) respon siswa pada saat pembelajaran daring tidak adanya interaksi baik antara guru dengan murid maupun murid dengan murid dikarenakan media pembelajaran yang kurang memadai. Multimedia yang menggabungkan indera manusia akan memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik (Said, 2016). Hal ini dapat dicapai ketika pembelajaran didesain lebih menarik, sistematis dengan tetap mengutamakan pembelajaran bermakna, serta pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat presentasi materi (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Sedangkan untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Kelebihan *Canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, vidio, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Dalam mendesain pun tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung dan Faiza, 2019). Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan vidio dengan menggunakan aplikasi *canva*. *Software* ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar berbasis online. Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis (Tanjung dan Faiza, 2019).

Dengan desain yang beragam dan menarik dari *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan (Pelangi, 2020). Memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media berbantuan *Canva* dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan mandiri (Lusiana *et al.*, 2021). Sejalan dengan penelitian Resita, setiap konten yang ada dalam media pembelajaran didesain menggunakan aplikasi *Canva*, dapat memberikan tampilan yang berbeda dari pembelajaran biasanya, terutama saat pembelajaran daring, sehingga

berdampak meningkatkan motivasi belajar siswa (Sardai dan Siswono, 2020). Penyajian informasi atau literatur secara visual melalui *Canva* berperan penting dalam membangun proses kognitif seseorang, untuk memahami konsep dan membantu mengingat proses pembelajaran (Adawiyah, Hasanah, dan Munsi, 2019). Dari penelitian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam mendesain media pembelajaran.

Dalam rekomendasi peneliti sebelumnya, bahwa media *Canva* dapat digunakan pada pembelajaran sekolah maupun tingkat perguruan tinggi (Pelangi, 2020; Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020; Ramli *et al.*, 2018). Selama ini media *Canva* banyak digunakan dalam pembelajaran dibidang teknik dan bahasa. Sedangkan pada penelitian ini penggunaan media *Canva* dikembangkan untuk pembelajaran matematika pada materi bangun ruang yang notabene mengutamakan sisi visual. Pengembangan desain *Canva* dikolaborasikan dengan menggunakan edit vidio *Inshot* guna memberikan hasil yang lebih kreatif.

Berdasarkan observasi, diketahui bahwa SMP Islam Al Azhaar Tulungagung merupakan salah satu sekolah yang ramah dengan teknologi dalam pembelajaran. Namun, media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika masih menggunakan buku sekolah dan vidio pembelajaran yang bukan berasal dari hasil karya guru sendiri. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang memvisualisasikan materi bangun ruang limas dalam bentuk vidio pembelajaran.

Oleh karena itu, dirasa perlu untuk melakukan inovasi dan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran. Lebih jauh, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan atau panduan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif dan humanis dengan tetap memperhatikan aspek efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, media pembelajaran dengan desain aplikasi *Canva* pada bidang teknik maupun bahasa hanya dipusatkan pada literatur sisi audio visual saja. Pada penelitian ini, media pembelajaran matematika yang dirancang yaitu audio visual didesain menggunakan aplikasi *Canva* dikembangkan dengan menambahkan animasi bergerak serta mengolaborasikan dengan aplikasi edit vidio *Inshot* untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Maka fokus penelitian ini untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektifitas penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *Canva* materi bangun ruang limas di kelas VIII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Sehingga media yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, baik secara tatap muka maupun daring bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan pengembangan model yang digunakan dalam penelitian adalah model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu; *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development or Production* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation (Evaluasi)* (Mulyatiningsih, 2016). Pada penelitian ini dikembangkan sebuah media pembelajaran audio visual yang didesain melalui aplikasi *Canva* pada materi bangun ruang limas.

Penelitian dilakukan di SMP Islam Al Azhaar yang berada di kecamatan Kedungwaru kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan 27 siswa kelas VIII E sebagai kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

Teknik Analisis data

Data penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, angket atau kuesioner dan tes. Data yang diperoleh akan dihitung pada aspek valid, praktis dan efektif terhadap produk yang dihasilkan. Analisis data kualitatif didapat berdasarkan saran dari para ahli materi dan ahli media.

1. Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai berupa aspek tampilan; kemenarikan gambar dan animasi, kesesuaian tata letak gambar, tulisan dan audio, kesesuaian gambar dan ukuran tulisan. Sedangkan pada aspek tulisan; kemudahan kalimat untuk dipahami, kemudahan tulisan untuk dibaca, kesesuaian warna tulisan.

2. Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek tampilan yang dinilai berupa; kesesuaian media dengan materi bangun ruang limas, keakuratan konsep yang ditampilkan, kesesuaian gambar dengan materi bangun ruang limas, kejelasan vidio dalam menyampaikan materi bangun ruang limas. Sedangkan pada aspek tulisan; ketepatan kaidah bahasa dalam materi, kemudahan kalimat untuk dipahami, kelengkapan informasi. Hasil penilaian tersebut menggunakan rumus yang sesuai dengan penelitian (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020) berikut.

$$P = \frac{\Sigma \text{ Skor perolehan}}{\Sigma \text{ Skor maksimal}}$$

Kepraktisan media diuji melalui hasil angket yang diisi oleh peserta didik. Aspek kepraktisan yang dinilai adalah; kelengkapan konten dan kemenarikan tampilan desain.

Analisis ini dilakukan dengan menghitung nilai persentase kepraktisan menurut (Tanjung dan Faiza, 2019) dengan penentuan berikut.

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}}$$

Efektifitas media dilihat dari persentase ketuntasan hasil tes evaluasi berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum. Media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan “efektif” jika nilai siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) (Sari dan Putra, 2018; Tanjung dan Faiza, 2019). Rumus hitung yang digunakan menurut (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020) berikut.

$$\text{Persentase Keefektifan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini proses dan hasil pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas :

1. Tahap Analysis (Analisis)

Beberapa analisis yang dilakukan yaitu: analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan media. Analisis kebutuhan diperoleh masalah bahwa media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika masih menggunakan buku sekolah dan video pembelajaran yang bukan berasal dari hasil karya guru sendiri. Selain itu belum ada media pembelajaran yang memvisualisasikan materi bangun ruang limas dalam bentuk video pembelajaran pada sekolah tempat penelitian.

Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum, diperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Islam Al Azhaar adalah Kurikulum 2013. Adapun materi bangun ruang limas yang termuat dalam pengembangan media pembelajaran sesuai berdasarkan ketentuan Kurikulum 2013. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD 4.9.1 dan KD 4.9.2.

Selanjutnya analisis peserta didik dan media. Diperoleh bahwa peserta didik lebih tertarik dengan adanya pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi merupakan media yang tepat dan mudah digunakan peserta didik. Sehingga dipilih media pembelajaran audio visual yang didesain dengan bantuan aplikasi *canva* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran mandiri maupun pembelajaran di dalam kelas.

2. Tahap Design (Desain)

Pada rancangan model atau tahap desain ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses pengembangan berikutnya (Mulyatiningsih, 2016). Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain antara lain;

- a. Mendownload aplikasi *canva* dan membuat akun pada aplikasi *canva*.
- b. Menyusun alur pembelajaran pada materi bangun ruang limas (Pemilihan materi, dan penyusunan RPP).
- c. Menyusun pokok garis besar isi media; Kalimat pembukaan, materi, gambar-gambar yang sesuai dengan materi, kesimpulan materi berupa *mind map* dan evaluasi hasil belajar.
- d. Memilih dan memodifikasi *template*, *design* tampilan vidio pembelajaran melalui aplikasi *canva*, serta dikolaborasikan dengan aplikasi edit vidio *inshot*.
- e. Selanjutnya mengunduh infografis yang telah selesai dibuat untuk disimpan secara *offline*, meskipun dapat tersimpan secara otomatis dalam galeri aplikasi *canva*.
- f. Setelah proses pembuatan vidio selesai akan muncul *link* sebagai alamat hasil desain yang dapat disalin atau dibagikan

3. Tahap Development (Pengembangan dan pembuatan produk)

Tahap development sebagai bentuk tahapan realisasi dari tahap desain atau rancangan produk. Dalam tahap pengembangan ini kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi sebuah produk yang siap untuk diimplementasikan (Mulyatiningsih, 2016). Desain rancangan produk dikembangkan melalui langkah-langkah berikut:

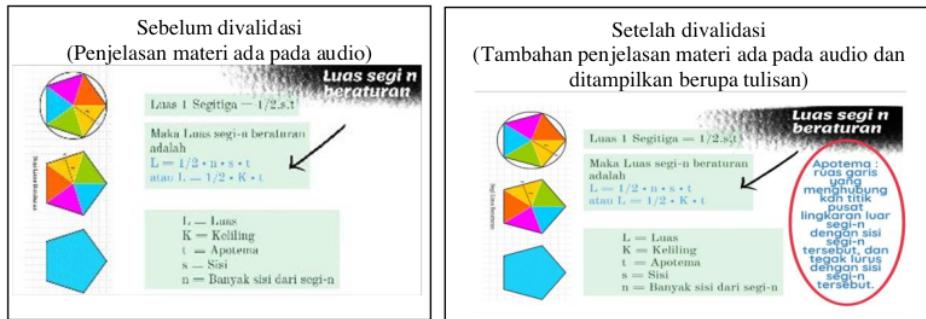
1. Pembuatan produk

Pembuatan produk berupa vidio pembelajaran audio visual materi bangun ruang limas disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, antara lain ;

- a. Berupa vidio dengan komponen ; Pembuka, isi atau materi, *mind map* sebagai inti materi, instrumen berupa latihan soal sebagai evaluasi hasil belajar, dan penutup. Berikut sebagian tampilan media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1. Halaman Pembuka dan Penutup



Gambar 2. Halaman Isi



Gambar 3. Halaman Evaluasi

- b. Ditampilkan dengan *layout* video (tampilan) sesuai dengan desain tampilan video yang dirancang pada tahap *design*.
2. Penilaian Produk

Penilaian media pembelajaran melalui aspek kevalidan. Uji validitas dipakai untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* (Tanjung dan Faiza, 2019). Aspek kevalidan ditinjau dari 2 sumber, yaitu guru kelas sekaligus pengampu mata pelajaran matematika sebagai ahli materi, dan seorang guru bidang kurikulum yang kompeten dalam bidang Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) sebagai ahli media. Kemudian dilakukan analisis hasil angket, jika sudah termasuk kedalam kategori valid dan praktis, maka media yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di Sekolah.

a. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian kevalidan pada aspek media disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Tampilan	
1. Kemenarikan gambar dan animasi	3
2. Kesesuaian tata letak gambar, tulisan dan audio	4
3. Kesesuaian gambar dan ukuran tulisan	4
Aspek Tulisan	
1. Kemudahan kalimat untuk dipahami	3
2. Kemudahan tulisan untuk dibaca	4
3. Kesesuaian warna tulisan	3
Total Skor	21

Hasil penilaian ahli media terhadap desain media audio visual berbasis aplikasi *canva* diperoleh skor rata-rata total validitas 3,50 dari skala 4,00 dengan kriteria “sangat baik.” Hal ini berarti bahwa hasil desain media sangat layak untuk digunakan pada sekolah tempat uji coba. Hasil ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media *canva* layak digunakan sebagai media pembelajaran (Rahmayanti, 2020).

a. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian kevalidan pada aspek materi disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Tampilan	
1. Kesesuaian media dengan materi bangun limas	3
2. Keakuratan konsep yang ditampilkan	4
3. Kesesuaian gambar dengan materi bangun limas	4
4. Kejelasan vidio dalam menyampaikan materi bangun ruang limas	3
Aspek Tulisan	
1. Ketepatan kaidah bahasa dalam materi	3
2. Kemudahan kalimat untuk dipahami	3
3. Kelengkapan informasi	4
Total Skor	24

Skor rata-rata yang diperoleh pada aspek materi adalah 3,40 dari skala 4,00 dengan kriteria “baik”. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti sebelumnya (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020; Rahmayanti, 2020). Sebelum desain media pembelajaran digunakan dalam ujicoba lapangan, maka terlebih dahulu dilakukan ujicoba pada kelas terbatas sebagai bahan dalam melakukan evaluasi dan revisi.

Dengan demikian berdasarkan tabel validasi ahli media dan materi di atas, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan dalam penilaian “sangat valid.” Oleh karena itu layak dilakukan ujicoba lapangan dengan catatan melakukan sedikit revisi. Berikut masukan dari validator untuk bahan evaluasi dan perbaikan mengenai media yang dikembangkan;

1. Pada slide ke enam volume audio perlu diperjelas
2. Perlu menambahkan pengertian dari apotema pada slide ke delapan
3. Mengurangi kecepatan pada slide ke 15

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Hasil evaluasi dijadikan acuan untuk melakukan revisi media pembelajaran. Hasil media pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator media dan materi serta revisi sesuai dengan penilaian dan masukan yang diberikan validator. Selanjutnya produk siap untuk diujicoba lapangan. Sebelum desain media pembelajaran digunakan dalam ujicoba lapangan, maka terlebih dahulu diberikan angket kepada siswa dan dilakukan ujicoba pada kelas berskala kecil yaitu peserta didik kelas VIII B SMP Islam Al Azhaar Kedungwaru Tulungagung sebanyak 25 siswa, sebagai bahan melakukan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran.

Setelah melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator dan dinyatakan layak untuk ujicoba pada kelas berskala besar, maka media diimplementasikan dengan ujicoba media pembelajaran pada peserta didik kelas VIII F SMP Islam Al Azhaar Kedungwaru Tulungagung, dengan jumlah subjek penelitian 27 siswa. Pada penelitian ini pembelajaran dilakukan secara online melalui platform *Google Meet*. Secara keseluruhan implementasi dari ujicoba media pembelajaran berjalan dengan tertib dan lancar. Siswa hadir tepat waktu dalam forum pembelajaran daring dan mengikuti seluruh tahapan proses pembelajaran hingga selesai. Siswa juga memberikan tanggapan berupa pertanyaan untuk meningkatkan pemahamannya. Pada akhir pembelajaran siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan sebagai alat monitoring dan evaluasi hasil pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, siswa dapat memahami materi bangun ruang limas pada saat pembelajaran jarak jauh atau daring melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*. Hal senada juga disampaikan dalam hasil penelitian sebelumnya, bahwa siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran yang dikembangkan dibuat dengan tepat dan menarik (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020; Sari dan Siswono, 2020).

Hasil uji coba selanjutnya dianalisis sebagai penilaian media pembelajaran pada aspek kepraktisan dan efektifitas media ditinjau berdasarkan angket kepraktisan, serta nilai siswa pada tes evaluasi materi bangun ruang limas.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dan mencari informasi apa saja yang mampu dicapai atas pengembangan produk. Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan analisis angket kepraktisan siswa sebagai penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan analisis

hasil nilai siswa pada evaluasi materi digunakan untuk menilai aspek efektifitas yang diperoleh pada tahap implementasi. Berikut ini disajikan hasil evaluasi:

a. Analisis Penilaian Kepraktisan Siswa

Dalam menganalisis kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi *canva* digunakan skala Linkert. Berikut cara analisis yang digunakan.

Tabel 3. Skor Penilaian Kepraktisan Siswa

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

Kriteria kepraktisan media audio visual berbasis aplikasi *canva* menggunakan kriteria yang digunakan pada penelitian sebelumnya (Tanjung dan Faiza, 2019). Berikut tabel kepraktisan media pembelajaran.

Tabel 4. Kriteria Kepraktisan Media

Tingkat Pencapaian	Kriteria
86-100	Sangat Praktis
76-85	Praktis
60-75	Cukup Praktis
55-59	Kurang Praktis
0-54	Tidak Praktis

Hasil angket kepraktisan siswa disajikan dalam Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Penilaian Kepraktisan Siswa

Aspek Kepraktisan	Σ Penilai	Σ Skor	Σ Skor maksimal	Mean	Kriteria
Kelengkapan konten, Kemenarikan tampilan desain.	27	241	270	89,25	Sangat Praktis

Nilai rata-rata kepraktisan media *canva* berdasarkan tanggapan peserta didik yang berjumlah 27 siswa, diperoleh jumlah rata-rata 89,25. Hal ini menunjukkan kriteria "sangat praktis." Selain itu beberapa siswa menyatakan dalam observasi bahwa media yang digunakan menarik dan mudah dipahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa berdasarkan aspek kepraktisan siswa, menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang "sangat praktis.". Hal senada sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran yang didesain

dengan aplikasi *Canva* mendapat respon cukup baik dari siswa, baik dari kelengkapan konten maupun tampilan yang menarik dapat memberikan motivasi belajar serta meningkatkan pemahaman siswa (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020; Sari dan Siswono, 2020).

b. Analisis Penilaian Efektifitas Media Pembelajaran

Penilaian efektifitas media pembelajaran ditinjau dari hasil nilai siswa dalam tes evaluasi pada materi bangun ruang limas. Sehingga keefektifan proses dan hasil desain dapat diketahui. Data tes hasil belajar siswa eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang perlu melakukan remedial. Siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM) sebanyak 25 siswa dari 27 siswa. Bahkan beberapa siswa memperoleh nilai maksimal yaitu 100. Adapun 2 subjek uji coba lainnya mendapat nilai kurang dari 75, yaitu memperoleh nilai 70. Berdasarkan hasil nilai tes evaluasi siswa kelas eksperimen, dengan demikian presentase keefektifitas siswa sebesar 92,59 % dengan kriteria "sangat baik." Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran yang dikembangkan efektif berdasarkan tes hasil evaluasi siswa.

Peserta didik yang mendapatkan nilai lebih dari sama dengan 75 memberikan respon merasa terbantu dalam memahami materi berbantuan vidio pembelajaran yang didesain dengan aplikasi *Canva*. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dapat aktif memberikan umpan baik terhadap pertanyaan yang diajukan dalam vidio. Peserta didik dapat mengikuti rules vidio pembelajaran yang bersifat interaktif. Hal ini berarti media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran daring. Sedangkan hasil nilai tes evaluasi kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional, siswa yang memperoleh nilai lebih dari sama dengan 75 (KKM) sebanyak 15 siswa dari 27 siswa. Artinya sebanyak 12 siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Demikian presentase ketuntasan siswa kelas kontrol sebesar 74,04 % dengan kriteria "cukup".

Berdasarkan hasil nilai tes evaluasi siswa pada materi bangun ruang limas dapat disimpulkan hasil evaluasi belajar siswa kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil evaluasi belajar siswa kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran efektif berdasarkan evaluasi hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, bahwa dalam penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* secara umum siswa lebih mudah memahami materi ditinjau dari adanya peningkatan hasil belajar siswa (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020).

Selain itu, berdasarkan hasil tes evaluasi subjek ujicoba. Materi bangun ruang limas adalah salah satu materi yang untuk memahaminya membutuhkan visualisasi yang tepat dalam penyampaian. Siswa tidak mudah bosan ketika materi pembelajaran yang didesain lebih menarik melalui aplikasi *Canva* (Sari dan Siswono, 2020).

Jika dipandang dari teori Kerucut Pengalaman Dale (*Cone of Experience*), pemikiran Edgar Dale memiliki kontribusi penting dalam penggunaan media di bidang pendidikan (Jackson, 2016). Meskipun Dale tidak memberikan gambaran seberapa besar informasi dapat diserap dan diingat pada saat pembelajaran dengan penggunaan media. Dale menunjukkan bahwa film dapat memberikan pengaruh dan dukungan dalam proses pembelajaran konkret. Hal ini senada bahwa media audio visual dapat memberikan dampak terhadap proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya tidak menjadikan teori kerucut pengalaman sebagai pertimbangan utama (Sari, 2019). Dalam memilih media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan kualitas media yang digunakan baik dari segi media maupun pengguna dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, terlihat bahwa media audio visual berbasis *Canva* dapat digunakan sebagai alternatif untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Melalui media *canva* guru dapat meningkatkan kreativitasnya untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu terlihat peserta didik memiliki antusias yang tinggi terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian kepraktisan peserta didik.

SIMPULAN

1

Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran di SMP Islam Al Azhaar kecamatan Kedungwaru kabupaten Tulungagung. Media dapat memberikan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil uji validitas media dan materi, uji kepraktisan dan uji efektifitas media.

1 Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yakni media yang dikembangkan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh atau daring bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs. Meskipun aplikasi *Canva* telah disiapkan secara gratis, namun jika tidak didukung oleh sumber daya pengajar (guru) sebagai pelaksana pendidikan dalam memanfaatkannya, maka proses pembelajaran tidak bisa berjalan secara optimal dan berkualitas. Selain itu media pembelajaran ini dapat dikembangkan lebih baik lagi bagi penelitian selanjutnya, seperti mengolaborasikan video dengan desain *Coreldraw*, materi dan model pembelajaran yang berbeda.

REFERENSI

Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsi, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi *Canva*: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding 3rd Connects 2019 Education Transformation in Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1): 183–187.

- Ghufron, G. (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018, 1(1): 332–337.
<http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/view/73/45>
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1): 66–79.
<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Jackson, J. (2016). Myths of Active Learning: Edgar Dale and the Cone of Experience. *HAPS Educator*, 20(2): 51–53.
<https://doi.org/10.21692/haps.2016.007>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2): 131–140.
<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Lusiana, T. S., et al. (2021). Edukasi Guru dalam Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Anak Usia 4-6 Tahun Menggunakan Aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Ijocsee: Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 1(1): 8–14.
- Machali, I., & Hamid, N. (2017). *Pengantar Managemen Pendidikan Islam; Perencanaan, Pengorganisasian, dan Pengawasan dalam Pengelolaan Pendidikan Islam*. UIN Sunan Kalijaga: Yohyakarta.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Muntazhimah, M., Nasution, E. Y. P., & Ningsih, S. Y. (2020). Respon Siswa Sekolah Menengah Terhadap Pembelajaran Matematika di Era COVID-19. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 8(3): 193–206.
<https://doi.org/10.23960/mtk/v8i2.pp193-206>
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran (Cetakan 1)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM Universitas Pamulang*, 8(2): 79–97.
<http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317–327.
<http://dx.doi.org/10.23887/jpe.v12i2.30179>

- Rahmayanti, D. ; P. J. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Canva* dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 8(4): 107–113.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- Ramli, A., *et al.* (2018). Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7.
- Said, A. A. (2016). Desain Multimedia Pembelajaran. In: Seminar Nasional “Revitalisasi Pendidikan Seni dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM”, 19 November 2016, Makassar. *Repositori Universitas Negeri Makasar*.
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/4156>
- Sari, N. Y., & Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Software Swishmax* pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Aksioma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2): 72–83.
<https://doi.org/10.26877/aks.v9i2.2907>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, I(1), 58–78.
<https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- Sari, R. N., & Siswono, T. Y. E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram pada Materi Lingkaran di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1),: 120–127.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/32940>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2): 79–85.
<https://doi.org/10.24036/voteknika.v7i2.104261>
- Utami, Y. P., & Cahyono, D. A. D. (2020). Study at Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1): 20–26.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.252>

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas

ORIGINALITY REPORT



PRIMARY SOURCES

A table showing the primary sources. There is one source listed: garuda.kemdikbud.go.id, which is an Internet Source and accounts for 14% of the originality.

1	garuda.kemdikbud.go.id	14%
Internet Source		

Exclude quotes On

Exclude matches < 10%

Exclude bibliography On