



Jenis Artikel: *original research*

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar

Irma Sakti¹, Reski Idamayanti¹, Agussalim Agussalim¹

¹Universitas Muslim Maros

Corresponding e-mail: irmasakti@umma.ac.id

KATA KUNCI: Media Pembelajaran, Canva.

Diserahkan: 16 Mei 2022
Direvisi: 22 Mei 2022
Diterima: 24 Juni 2022
Diterbitkan: 1 Juli 2022
Terbitan daring: 1 Juli 2022

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva* yang valid dan untuk mengetahui respon mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dengan 4 tahapan, yaitu: Tahap pendefinisian (*Define*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap diseminasi (*Disseminate*). Subjek penelitiannya adalah mahasiswa Pendidikan Fisika Universitas Muslim Maros semester II tahun ajaran 2021/2022. Instrumen penelitian meliputi angket berupa lembar validasi dan lembar respon mahasiswa. Hasil penelitian diperoleh dari ahli materi 85%, ahli media 80% yang berarti memenuhi kriteria sangat valid. Hasil analisis angket respon mahasiswa didapatkan skor rata-rata sebesar 4,23 dengan persentase 84,6% berada pada kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Canva yang dikembangkan pada materi kelistrikan sangat valid digunakan dan mendapatkan respon baik dari mahasiswa.

1. Pendahuluan

Pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Jika peserta didik telah mahir menggunakan Tiktok, Facebook atau melihat video di youtube tetapi pengajarnya belum paham atau belum terbiasa dengan berbagai media tersebut masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran maka pembelajaran yang disampaikan jelas tidak akan diminati oleh peserta didik, sehingga peserta didik cenderung bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Di masa sekarang ini guru/dosen harus lebih kreatif menciptakan pembelajaran yang menarik. Menurut Hamalik (1994) menyatakan, "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak". Bagi guru dengan adanya media dapat memberi kemudahan dalam menyampaikan materi sedangkan bagi anak adanya kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Media menunjukkan keunggulan dalam membantu peran guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh anak.

Dari hasil observasi peneliti pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muslim Maros (FKIP UMMA) ditemukan fakta bahwa pembelajaran dilaksanakan secara daring dan luring pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Tepatnya 8 kali pertemuan daring dan 8 kali pertemuan luring. Selama pembelajaran pengajar menggunakan *google meet*, *google classroom*, dan *power point*. Bagi dosen untuk mempersiapkan materi perkuliahan dengan power point lebih fokus kepada materi sedangkan untuk tampilan masih mengandalkan pada template yang seadanya. Hal ini disebabkan kurangnya kreativitas dosen dalam membuat *slide* presentasi yang menarik, serta dibutuhkan waktu yang lama untuk mendesain *slide* dan animasi yang menarik. Berdasarkan pemaparan di atas, maka sebagai pendidik merasa sangat perlu untuk melakukan penelitian dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik yang mudah dibuat, mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan mudah di desain adalah *Canva*. *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul *facebook*. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada *canva* antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung dan Faiza, 2019).

Dilansir dari akun atau web *Canva*, *Canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *Canva* ialah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika menggunakan *Canva* yang valid dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Manfaat dari hasil penelitian ini adalah menghasilkan

media pembelajaran yang menjadi alternatif bagi pengajar dan panduan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara online ataupun tatap muka.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian model pengembangan 4-D dengan empat tahapan, yaitu: Tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap diseminasi (*disseminate*) (Trianto, 2011).

Media pembelajaran yang dibuat diujicobakan pada mahasiswa Pendidikan Fisika Semester Genap Tahun Akademik 2021/2022. Instrumen penelitian meliputi: lembar validasi, lembar respon mahasiswa dan dokumentasi.

Data yang diperoleh dari instrumen penilaian validator ahli dan praktisi (media dan materi), dan instrumen respon peserta didik terhadap perangkat pembelajaran dilakukan analisis sebagai berikut:

2.1 Analisis validitas

Menurut Sugiyono (2016) validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan. Berikut langkah-langkah menentukan kevalidan lembar instrumen.

a. Mengkonversi nilai kualitatif validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai Tabel 1 (Umar, 2003).

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SK (Sangat Kurang)	1
K (Kurang)	2
C (Cukup)	3
B (Baik)	4
SB (Sangat Baik)	5

Mengitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian dengan menggunakan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (1)$$

dengan \bar{X} adalah skor rata-rata indikator, $\sum X$ adalah jumlah skor total indicator, dan N adalah jumlah Indikator (Djaali, 2008).

Menentukan persentase media pembelajaran dengan rumus:

$$\text{Persentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\% \quad (2)$$

(Sudjono, 2007).

Membandingkan hasil persentase lembar validasi ahli dengan kriteria pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria validasi tim ahli (Radyan, 2012).

Persentase (%)	Angka	Keterangan
76-100	4	Sangat Valid
56-75	3	Valid
40-55	2	Tidak Valid
0-39	1	Sangat Tidak Valid

2.2 Analisis respon peserta didik

Berikut langkah-langkah menganalisis lembar respon peserta didik:

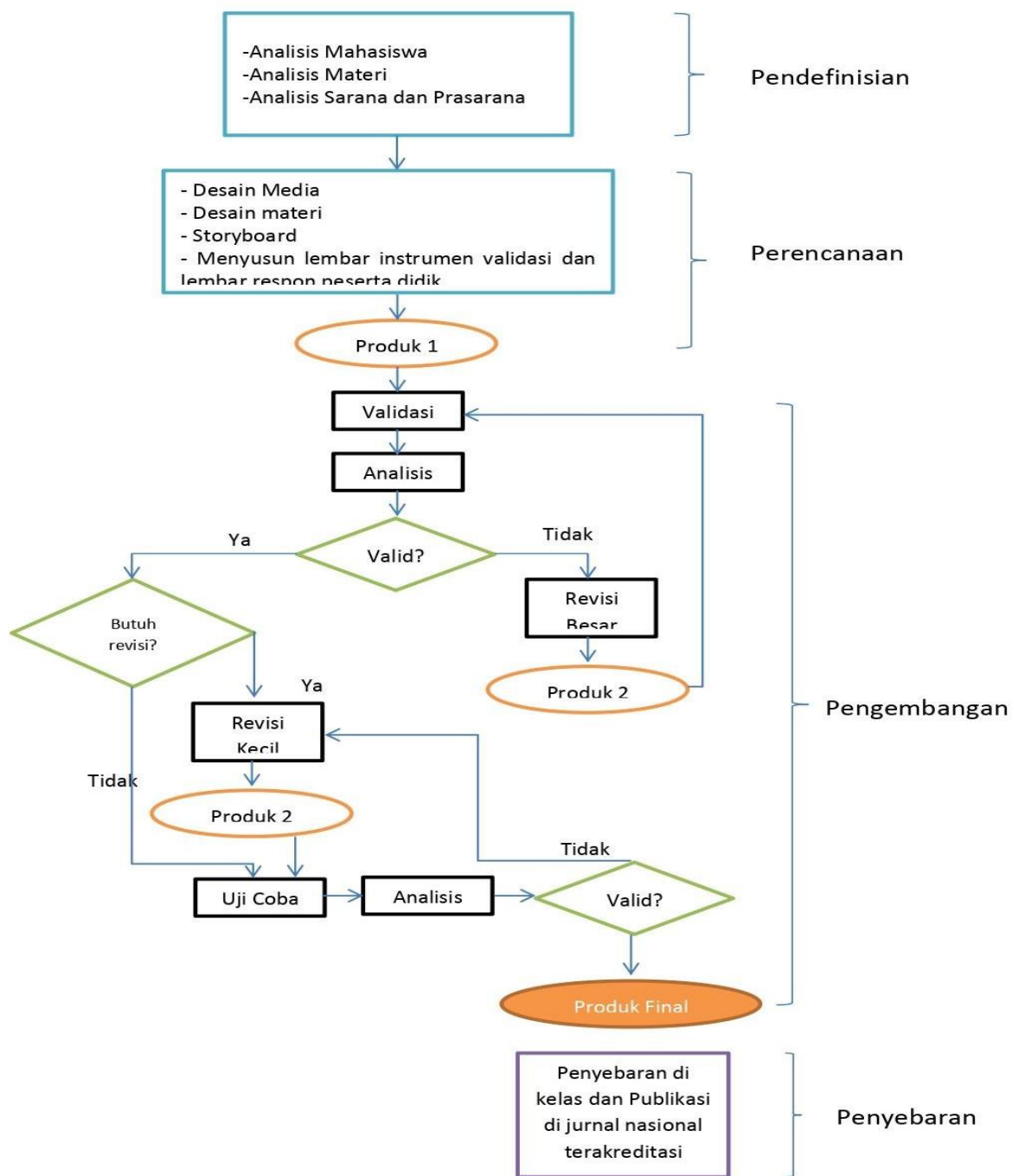
- Mengkonversi nilai kualitatif validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai tabel 1.
- Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian dengan menggunakan rumus (1)
- Menentukan persentase media pembelajaran dengan rumus (2):
- Membandingkan hasil persentase respons peserta didik dengan kriteria persentase respon peserta didik pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Persentase Respon Peserta Didik

No	Persentase (%)	Keterangan
1	0-10	Sangat Kurang
2	11-40	Kurang
3	41-60	Cukup
4	61-90	Baik
5	91-100	Sangat Baik

(Arikunto, 2006)

Secara ringkas tahapan pengembangan media pembelajaran menggunakan canva disajikan pada Gambar 1:



Gambar 1. Diagram alir penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis peserta didik, topik materi serta sarana dan prasarana di Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muslim Maros. Mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 yang berada pada rentang usia 18 hingga 20 tahun. Perkembangan kognitif anak pada fase ini adalah melihat masalah dengan berbagai kemungkinan, mampu membedakan mana yang baik dan salah, mempertimbangkan beberapa pilihan yang ada, dan merupakan masa-masa anak berpikiran idealis. Mereka adalah pengguna internet secara aktif baik untuk kebutuhan mencari informasi maupun sekedar hiburan.

Dari segi pelaksanaan pembelajaran, FKIP UMMA melakukan perkuliahan 8 kali secara daring dan 8 kali secara luring. Perkuliahan daring menggunakan *Google Classroom*, *Google Meet* dan kebanyakan menggunakan power point. Topik materi yang dipilih untuk penelitian ini adalah kelistrikan.

3.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang konsep produk. Produk dirancang dengan membuat *storyboard* yang berisi garis besar isi media yang dikembangkan meliputi desain *template* dan materi. Media pembelajaran terdiri dari halaman awal, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman contoh soal dan halaman tugas. Adapun materi yang digunakan adalah kelistrikan yang terdiri dari muatan listrik, medan listrik, potensial listrik, Hukum Ohm, Hukum Kirchoff, resistor dan kapasitor.

Pada tahap ini juga dipersiapkan lembar validasi untuk ahli media, ahli materi dan lembar respon untuk peserta didik.

3.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah melalui tahap pendefinisian dan perencanaan dihasilkan media pembelajaran yang dinamakan produk 1. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan menganalisis respon peserta didik.

Kevalidan penuntun praktikum dilakukan dengan penilaian ahli yang terdiri dari 2 validator yang merupakan dosen yang ahli media dan materi Fisika Dasar 2. Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas materi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan kd, materi yang disajikan sistematis, ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami, materi sesuai dengan yang dirumuskan, cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas, materi jelas dan spesifik, gambar yang digunakan sesuai dengan materi, contoh yang diberikan sesuai dengan materi. Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas dan tampilan media pembelajaran yang dikembangkan. Aspek media berkaitan dengan teks dapat terbaca dengan baik, pemilihan grafis *background*, ukuran teks dan jenis huruf, warna dan grafis, gambar pendukung, sajian animasi, sajian video, suara terdengar dengan jelas, kejelasan uraian materi, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan media.

Adapun hasil penilaian kedua validator dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Ahli

No	Validator	Rata-rata Skor	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	4,25	85	Sangat Valid
2	Ahli Media	4,00	80	Sangat Valid

Berdasarkan data-data yang tersaji pada tabel 4 dapat diketahui hasil analisis validasi oleh ahli materi didapatkan skor rata-rata 4,25 dengan persentase 85% memenuhi kriteria sangat valid, dan disertai dengan beberapa catatan untuk dilakukan revisi. Hasil analisis validasi oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 4,00 dengan persentase 80% memenuhi kriteria sangat valid, dan disertai catatan serta saran untuk revisi. Berdasarkan hasil analisis validasi dari validator dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media pembelajaran menggunakan Canva yang dikembangkan dapat dikatakan sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Setelah melakukan revisi yang disarankan validator maka dihasilkan media pembelajaran yang selanjutnya disebut *produk 2*. Produk ini kemudian diujicobakan pada mahasiswa semester 2 prodi pendidikan fisika untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Adapun hasil respon peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil analisis respon peserta didik.

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Desain media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> yang digunakan menarik				11	
2	Penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> sangat mudah			2	9	
3	Animasi dalam media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> mendukung anda untuk lebih menguasai materi kelistrikan				8	3
4	Dengan adanya media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> dapat memberikan motivasi untuk anda mempelajari materi kelistrikan				1	10
5	Penyampaian materi dalam media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			4	7	
6	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> ini mudah anda pahami					11
7	Media pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> ini memuat soal-soal latihan yang dapat menguji pemahaman anda tentang kelistrikan			3	7	1
8	Penyajian materi dalam media ini membantu anda untuk menjawab soal-soal				7	4
9	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				8	3
Jumlah Frekuensi				9	58	32
Jumlah Skor				27	232	160
Jumlah Total					419	
Rata-rata					4,23	
Persentase					84,6	
Kriteria		Baik				

Berdasarkan hasil analisis data respon peserta didik diketahui bahwa dari 11 mahasiswa ada 9 yang memilih kategori cukup, 58 memilih baik, dan 32 yang memilih kategori sangat baik. Sehingga diperoleh skor rata-rata sebesar 4,23 dengan persentase 84,6% yang artinya berada pada kriteria baik.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan Canva di Prodi Pendidikan Fisika dinilai menarik, mudah digunakan, memberikan motivasi untuk mempelajari materi, dan mudah dipahami. Namun media yang dikembangkan masih kategori cukup pada poin 2, 5, dan 7. Dan ini menjadi catatan penting untuk revisi selanjutnya. Pada pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dibutuhkan kreativitas oleh masing-masing pengguna dan kebiasaan. Semakin sering digunakan maka akan semakin lancar dan mudah membuatnya.

Kelebihan dari canva adalah mudah didesain sesuai keinginan dan kebutuhan, templatnya banyak dan menarik, memiliki fitur-fitur yang lengkap, aplikasinya mudah didapatkan caranya tinggal di download pada smartphone atau masuk pada laman canva jika menggunakan laptop sehingga bisa digunakan oleh siapa saja. Hasil dari canva dapat disimpan dalam bentuk pdf, gambar, video dan dibagikan ke media sosial atau platform yang lain.

Kekurangan dari Canva adalah pengerjaannya membutuhkan internet yang baik dan stabil, memungkinkan desain yang sama dengan orang lain, dan ada beberapa properti yang berbayar untuk digunakan.

Media pembelajaran menggunakan canva mendukung pembelajaran baik secara online maupun offline. Menurut rahmatullah, siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmatulla dkk, 2020).

3.4 Tahap Diseminasi (*Disseminate*)

Setelah melewati tahap pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran yang sangat valid serta mendapatkan respon yang baik dari peserta didik maka selanjutnya produk *final* media pembelajaran menggunakan Canva digunakan dalam lingkup Universitas Muslim Maros.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Powtoon yang terdiri dari dengan 4 tahapan, yaitu: Tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), Tahap Diseminasi (*Disseminate*) telah memenuhi kriteria sangat valid dari ahli materi 85% dan ahli media 80% yang berarti memenuhi kriteria sangat valid. Hasil analisis angket respon mahasiswa didapatkan skor rata-rata sebesar 4,23 dengan persentase 84,6% berada pada kategori baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Canva yang dikembangkan pada materi kelistrikan sangat valid digunakan dan mendapatkan respon baik dari mahasiswa.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih untuk dosen program studi pendidikan fisika Universitas Muslim Maros yang ikut terlibat dalam pembuatan media pembelajaran ini. Begitupun kepada mahasiswa yang ikut membantu dalam membuat serta menganalisis media pembelajaran menggunakan canva ini.

Keterlibatan Penulis

IS, IR, dan SA terlibat dalam pengumpulan data, pengolahan data dan penulisan makalah.

Daftar Pustaka

- Djaali. 2008. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta, Grasindo.
- Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung. PT. Citra Aditya Bakti
- Maesyarah, Ima Ayu. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan. Lampung
- Radyan, P. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan menggunakan Adobe Flash Professional CS5. Tesis. UNY.
- Rahmatullah, Inanna, Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12 (2), 317-327.
- Sudjono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika*. Jakarta, Raja Wali Press.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung, Alfabeta
- Tanjung, R.E, dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7 (2), 79-85.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Umar, Husaen. 2013. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.