



Pengembangan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak

Dea Irwanita¹, Nefilinda², dan Rozana Eka Putri³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas PGRI Sumatera Barat
e-mail: deairwanita0911@gmail.com

ABSTRAK. Penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis tentang pengembangan, kelayakan serta praktikalitas media pembelajaran *visual* berbasis canva pada mata pembelajaran Geografi di kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Developmant*) dengan model 4D (*Four-D Models*) meliputi 4 tahap yaitu : Define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) desiminate (penyebaran). Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas X IPS yang mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Geografi tahun ajaran 2021/2022 yaitu terdapat 55 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas X IPS 1 sebanyak 27 siswa dan kelas X IPS 2 sebanyak 28 siswa. Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Pengembangan media. pengembangan ini terdiri dari empat tahap, sesuai dengan tahapan model 4D yaitu : tahap define (pendefinisian) di tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara dengan kepala sekolah, dan guru geografi. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) pada tahap ini dilakukan perancangan flowchart untuk menentukan konsep aplikasi yang akan di pakai pada saat uji coba penelitian di lapangan. selanjutnya tahap *develop* (pengembangan) proses pengembangan ini meliputi validasi dari para ahli sehingga diperoleh data validasi media kemudian diolah dengan rumus *Interaclass Coefitien Corelation* (ICC) diperoleh hasilnya adalah 0.982. apabila nilai ≥ 0.75 maka dapat disimpulkan tingkat validasi nya adalah *excellent*. Tahap *disseminate* (penyebaran) yakni dengan cara menyebar luaskan produk yang telah dikembangkan dengan cara membuat buku paduan aplikasi canva (2) Media pembelajaran berbasis canva dapat dinyatakan sangat layak dengan respon 2 orang guru geografi dapat diperoleh hasil total skor 357 dengan mean 4,58 dan tingkat persentase 92% dengan predikat “sangat baik”: (3) Media pembelajaran berbasis canva dapat dinyatakan sangat praktis dari pengolahan data diperoleh sebesar 4849 dan didapat mean sebesar 4,57 dan persentase sebesar 91% dengan kategori “sangat praktis”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Visual, Canva, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Setiap guru dan siswa didorong untuk memahami teknologi dalam upaya meningkatkan standar pendidikan. Pemanfaatan kemajuan teknologi, sebagai alat atau perantara dalam proses belajar maupun sebagai media pembelajaran dapat dipertimbangkan dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang efektif (Garis pelangi, 2020).

Dampak pesatnya kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan tidak dapat dipisahkan dari era globalisasi. Demi meningkatkan kualitas, dunia pendidikan harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Diperlukan media pembelajaran yang dapat mengubah proses pembelajaran di kelas menjadi kegiatan yang mendorong keterlibatan siswa, menumbuhkan kreativitas mengajar dalam menghasilkan media yang menarik dan tidak banyak memakan waktu dalam pembuatannya, karena media berfungsi sebagai wahana untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan (Tanjung & Faiza, 2019).

Media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Dinamika pembelajaran sangat ditentukan oleh metode yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran (Mansyur, 2020). Oleh karena itu, metode pembelajaran merupakan suatu unsur yang menentukan dalam sistem pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami bahan isi ajar yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media pembelajaran sangat diuntungkan dengan adanya teknologi. Teknologi modern tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat dipergunakan dalam pendidikan. Canva merupakan suatu program yang salah satu yang dapat di pergunakan dalam pembuatan media vidio pembelajaran. Kemudian Canva juga digunakan untuk membuat grafik media sosial, dokumen, poster, presentasi dan konten visual lainnya. Selain itu, perangkat lunak ini menawarkan banyak contoh desain yang dapat digunakan. Ada dua kategori layanan yang ditawarkan oleh canva : gratis dan berbayar. Penggunaan alat desain grafis Canva dapat dengan cepat dan mudah membuat dan mendesain berbagai desain imajinatif. Ada banyak versi Canva, termasuk online, android, dan iphone. Canva dapat diproduksi secara offline maupun online. Mendesain semuanya mulai dari brosur hingga film, presentasi, iklan dan infografis. Canva dapat membantu dalam memahami materi pelajaran (Amini & Pujiharti, 2021).

Ada beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam (Teni Nurrita, 2018) sebagai alat bantu pembelajaran yaitu :

1. Pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar
2. Bahan ajar di klarifikasi untuk membantu pemahaman siswa maknanya dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik serta dapat menguasai materi.
3. Metode pembelajaran yang bervariasi dan tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penunturan kata-kata lisan pengajar agar siswa tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran tambahan karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru.

Media dengan komponen suara dan gambar dikenal dengan penggunaan media visual (Hayati et al., 2017). Aplikasi canva bisa menghasilkan gambar dan suara sebagai alat bantu pengajaran, menggunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses penyerap materi pembelajaran.

Berdasarkan observasi wawancara guru di SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak pada tanggal 26 September 2021. Pada saat ini sekolah sudah melakukan pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas dan ruang kelas juga hanya diisi setengah dari total siswa kemudian jam pelajaran dikurangi dibandingkan pada jam pelajaran biasanya. Selama proses pembelajaran guru di dalam kelas yang digunakan media pembelajaran yaitu buku, alat peraga seperti peta, globe dan juga melakukan diskusi. Semenjak terjadinya wabah Covid-19 ini banyak sekali dampak kepada siswa seperti menurunnya minat, dan aktifitas belajarnya menurun.

Oleh karena itu, perlu adanya media pendukung seperti media visual untuk membantu siswa memahami materi dalam buku teks dan siswa untuk menumbuhkan minat belajar, kemudian pembelajaran geografi ini sangat luas ruang lingkup materi yang dipelajari. Banyaknya dan cakupan isi yang diteliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas benar-benar sedikit baru berdasarkan waktu tatap muka. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi khususnya generasi muda, dalam kemajuan ilmu pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia yang ada dalam suatu negara, khususnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Setiap guru dan siswa didorong untuk memahami teknologi karena begitu cerdas dan canggihnya saat ini dalam upaya meningkatkan standar pendidikan. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dilihat dari tingkat pengumpulan tugas, perhatian dalam belajar, kesadaran dalam pembelajaran dan hasil penilaian pengetahuan yang sejalan dengan indikator minat belajar menurut Baharuddin dalam (Anugrah & Deden, 2022).

Selain menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa, media juga diyakini mampu memberikan perspektif baru kepada siswa tentang apa yang mereka pelajari tentang geografi. Media pembelajaran visual dianggap mampu meningkatkan minat belajar, terutama jika media yang digunakan tersebut berbasis teknologi yang dekat dengan karakter siswa masa kini, praktis, mudah digunakan dan gampang diakses. Oleh karena itu canva sangat baik jika digunakan dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Pembelajaran dilakukan dengan tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi oleh pendidik kemudian diaplikasikan melalui pertemuan klasikal dengan didukung media, alat, dan bahan yang sesuai. Tugas guru sebagai pembelajar adalah sebagai pengendali atau pengarah keterampilan dan pengetahuan yang akan dikuasai siswa. Kemudian siswa juga berperan aktif dalam melaksanakan intruksi guru dan menuntaskan tujuan pembelajaran yang tercermin dari indikator pencapaian kompetensi (Syarifudin, 2020).

Minat membantu dengan pemusatan pikiran dan akan memberi energi pada usaha belajar. Kemampuan belajar seseorang akan meningkat jika positif itu juga akan membantunya untuk tidak melupakan apa yang telah dipelajarinya dengan mudah, materi akan terasa sangat berat jika kamu belajar merasa tidak bahagia (Anam, 2015). Pembelajaran geografi di sekolah menengah atas bertujuan untuk merancang dan membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka tentang fenomena geografis dalam konteks sosial, lingkungan dan regional yang kompleks (Armana et al., 2021).

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiono (2013:407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4 D. Menurut Thiagarajan (1974) dalam (Putri diana, 2012) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan 4D merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. Tujuan dari penelitian ini adalah unuk mengembangkan media pembelajaran visual berbasis aplikasi Canva bagi kelas geografi X IPS di SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. Berikut ini peneliti jabarkan prosedur pengembangan penelitian.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 2 Dayun Kabupaten Siak. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022 di kelas X SMAN 2 Dayun.

Populasi dan Sampel

Subjek uji coba penelitian ini yaitu siswa kelas X IPS 1 dan kelas X IPS 2. SMAN 2 Dayun Kabupaten Siak tahun ajaran 2021/2022. Responden yang digunakan dalam penelitian yaitu guru dan siswa. Untuk itu lebih jelasnya mengenai jumlah subjek uji coba pada penelitian ini dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 1. Subjek Uji Coba

No	Kelas	Jumlah
1	X IPS 1	27
2	X IPS 2	28
Total		55

Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang bersumber dari lembar validasi angket yang disebar kepada responden. dan data sekunder adalah data yang diperoleh dari data yang sudah jadi, sudah dikumpulkan dan diolah oleh pihak lain. Data sekunder di dapat dari guru mata pelajaran geografi kelas X IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak.

Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian dikumpulkan dengan menggunakan tiga teknik yakni observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melakukan pengamatan terhadap siswa, materi pembelajaran yang digunakan serta kondisi sekolah untuk pengembangan media pembelajaran. Kuesioner digunakan untuk mengambil data tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru. Serta dokumentasi digunakan untuk pengambilan gambar dan foto saat pelaksanaan uji validitas produk serta catatan saran baik dari ahli media, ahli materi, guru, maupun siswa yang menggunakan media

Teknik Analisa Data

1. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan teknik pengumpulan data secara kualitatif yaitu dengan cara melakukan wawancara. Menurut Siswanto (2011:58) wawancara adalah cara pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden secara langsung. Hal ini dilakukan dengan wawancara yang digunakan pedoman pertanyaan yang disusun berdasarkan kepentingan masalah yang akan diteliti. Maka dari itu dilakukan analisis validasi media visual canva.

Hasil wawancara bersama ibu kepala sekolah sebagai berikut :

(1)Media pembelajaran sangat penting mendukung proses pembelajaran kedepannya dan dilihat dari keadaan sekarang terjadinya covid sehingga perlu adanya media pembelajaran bagi siswa pada saat ini. Sehingga, media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran dapat membantu minat belajar siswa. (2) kemudian manfaat media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar siswa dan dapat merangsang dalam belajar dan membuat siswa tertarik dalam belajar. (3) Kebutuhan media pembelajaran sangat dibutuhkan saat sekarang ini, karena dengan kebutuhan media akan memudahkan poses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. (4) Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan dan mudah dibuat dan digunakan saat belajar.

Narasumber kedua yaitu guru mata pelajaran Geografi di SMAN 2 Dayun.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi yaitu: (1) Sangat penting digunakan media saat ini, media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang harus dimiliki seorang guru. (2) manfaat media pembelajaran yaitu mampu mengatasi kesulitan-kesulitan guru dalam memperjelas materi suatu pelajaran yang sulit, serta membantu siswa berfikir dalam belajar dan menimbulkan kemauan belajar untuk mempelajarnya. Dan membantu mengingat lebih cepat materi yang telah dibuat dalam media pembelajaran. (3.) Kebutuhan media sangat butuh bagi seorang guru, karena dengan media dapat membantu guru untuk menyajikan materi semenarik mungkin yang akan diberikan kesiswa. (4.) Kemudian Kecocokan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat cocok sekali saat sekarang ini, karena siswa sekarang melakukan pembelajaran daring maka dengan media yang berbasis teknologi ini dapat menghindari dari kebosanan siswa dalam belajar sendiri dirumah.

Dari hasil wawancara diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang dikembangkan, sangat butuh dan cocok untuk digunakan. Karena memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media atau produk media pembelajaran geografi berbasis aplikasi canva akan disesuaikan dengan prosedur pengembangan model 4D yaitu Define, Design, Development, and Dissemination. Teknik antar rater umumnya menggunakan koefisien korelasi intrakelas untuk analisis validasi instrument penelitian menggunakan rumus ICC :

Jika variasi antar instrument diasumsikan random, maka rumus ICC :

$$ICC = \frac{\sigma_{objek}^2}{\sigma_{objek}^2 + \sigma_{instrumen}^2 + \sigma_{error}^2}$$

Jika variasi instrument diasumsikan tetap atau diabaikan, maka rumus ICC :

$$ICC = \frac{\sigma_{objek}^2}{\sigma_{objek}^2 + \sigma_{error}^2}$$

Keterangan :

σ_{objek}^2 = ukuran varian objek penelitian
 $\sigma_{instrumen}^2; \sigma_{error}^2$ = varian karena factor random.

Tabel 2. Kriteria Statistik ICC

ICC	Kriteria
ICC < 0,4	Poor
0,04 ≤ ICC < 0,75	Fair to good
ICC ≥ 0,75	Excellent

Sumber : (Zaki, 2017) dalam (Dwi et al., 2020)

2. Analisis Kelayakan Media

Menilai kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IPS SMAN 2 Dayun, Kabupaten Siak. Setelah data tersebut diperoleh, kemudian dilakukan untuk melihat bobot pada masing-masing tanggapan dan juga menghitung skor rata-rata dengan rumus sebagai berikut (Damayanti et al., 2018).

$$Xi = \frac{\sum S}{S_{max}} \times 100 \%$$

Ket :

S_{max} = Skor Maksimal
 $\sum S$ = Jumlah skor
 Xi = Nilai kelayakan angket tiap aspek

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut menurut Arikunto dalam (Sukardiyono, 2017).

Tabel 3. Tingkat Kelayakan

No	Skor dalam Persen	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

Sumber : (Sukardiyono, 2017)

3. Analisis Praktikalitas

Analisis data praktikalitas dapat diperoleh dari instrumen pengamatan keterlaksanaan RPP, angket respon guru dan siswa terhadap media *visual canva* yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas dilakukan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah persentase diperoleh, maka dilakukan pengelompokan sesuai dari kriteria yang dimodifikasi menurut (Purwanto, 2012) sebagai berikut :

Tabel 4. Tingkat Praktikalitas

No	Intervas	Kategori
1	86 % - 100 %	Sangat praktis
2	76 % - 85 %	Praktis
4	60 % - 75 %	Cukup praktis
5	≤ 54 %	Sangat tidak praktis

(Sumber: Purwanto, 2012)

Tahapan Pengembangan

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk memunculkan dengan menemukan masalah dasar yang akan dihadapi dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan 5 langkah yang dilakukan penulis.

a. Analisis Awal

Analisis pertama ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah mendasar dengan perkembangan media. Fakta-fakta dan solusi alternative diangkat pada point ini untuk mempermudah dalam menentukan langkah awal dalam menghasilkan media yang tepat untuk dikembangkan.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa ini bertujuan adalah mengkaji sifat-sifat siswa. Mengetahui kesulitan dalam belajar dan situasi sangat penting. Siswa yang dimaksud memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) kompetensi awal dan keterampilan latar belakang. (2) sikap atau cara berfikir umum tentang masalah pembelajaran. Dan (3) pilihan media, format dan rancangan awal. Hasil analisis ini akan menentukan bagaimana cara penyajian produk hasil pengembangan.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mendefinisikan konsep-konsep terkait materi dan menggambarkan fakta-fakta yang relavan. Ide tersebut akan diatur secara metodis dan terperinci dan kemudian dicantumkan ke dalam media pembelajaran berbasis Canva.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas adalah proses pengumpulan informasi untuk mengidentifikasi isi pelajaran yang menggambarkan tugas isi bahan ajar yang diintegrasikan ke dalam produk media pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan kurikulum 2013, materi telah dimodifikasi untuk membahas kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep ke dalam tujuan yang harus dicapai siswa. rangkaian tujuan pembelajaran atau indikator pencapaian keberhasilan hasil belajar didasarkan pada kompetensi dasar dan indikator yang tercantum dalam kurikulum 2013.

2. Tahap Design (perancangan)

Media atau produk yang dikembangkan adalah aplikasi canva deprogram berdasarkan analisis materi, indikator, dan kompetensi pembelajaran.

3. Tahap Develop (pengembangan)

Pada tahap ini berdasarkan masukan dan komentar dari para ahli serta data hasil uji coba lahir brntuk akhir media pembelajaran setelah melalui beberapa kali revisi. Pada tahap ini langkah-langkah yang dilalui adalah sebagai berikut :

a. Validasi ahli

Kevalidan media ditentukan berdasarkan teoritis dari para ahli dan praktisi. Pada penelitian ini validator ini terdiri dari ahli media, ahli bahasa, ahli pendidikan, ahli IT dan ahli geografi. Validator akan diminta untuk memvalidasi media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan. Saran dari validator digunakan sebagai dasar dalam merevisi mediapembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil.pengembangan yang dilakukan.

b. Implementasi Produk

Media pembelajaran yang telah direvisi untuk selanjutnya akan diuji cobakan. Uji coba ini akan dilakukan pada satu kelas saja untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru dilapangan terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Kelas yang akan dipilih untuk uji coba adalah kelas X IPS 1 jumlah observasi berjumlah 27 orang. Pelaksanaan uji coba dilaksanakan oleh guru mata pelajaran geografi. Rangkaian ini uji coba terdiri dari proses pembelajaran.

4. Tahap Dissemination (Penyebaran)

Dalam penelitian ini, tahap penyebaran mengacu pada proses penyebaran media interaktif yang telah dibuat dalam skala yang lebih berdasarkan dan memperkenalkan media pembelajaran yang akan disiapkan untuk digunakan oleh guru dan siswa di dalam kelas dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti melakukan penyebaran disekolah yang sama namun hanya kelas yang berbeda, dikarenakan ketidakmampuan dan kurangnya waktu serta dana yang memadai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan kelas X IPS di semester ganjil. Media pembelajaran ini digunakan untuk melihat hasil minat belajar siswa saat menggunakan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi di SMAN 2 Dayun. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang memiliki 4 tahap. Tahapan ini terdiri dari tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), disseminate (penyebaran). Beberapa tahapan tersebut dapat dilihat berikut ini :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi

a. Tahap Define (pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini berisi tentang fakta dan serangkaian kebutuhan dalam pembelajaran materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan di SMAN 2 Dayun.

b. Tahap Design (perancangan)

Tahap perancangan ini dilakukan men-design produk diawal perancangan membuat media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada materi dinamika litosfer dan dampaknya terhadap kehidupan media yang akan dikembangkan dirancang dengan media teknologi sesuai materi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 5. Interclass Coeficien Correlation

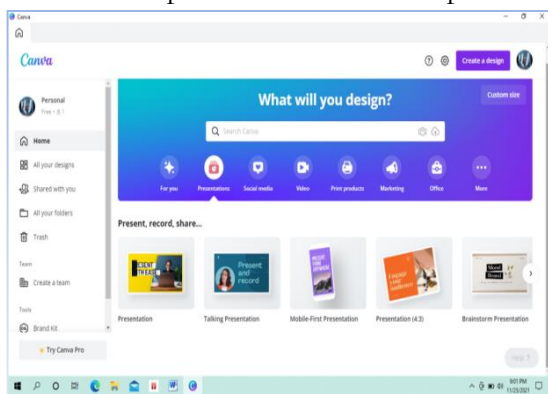
Data	Alpha Cronbach's	ICC	Keterangan
Validasi	0,995	0,982	Excellent

Dari tabel diatas dapat dilihat dari nilai hasil pengolahan data validasi para ahli yaitu nilai alpha cronbach's adalah 0,995 dan kemudian juga nilai interaclass coefitien correlation (ICC) adalah 0,982. Jika nilai lebih dari $ICC \geq 0,75$ yaitu Excellen atau dapat disimpulkan tingkat validasinya adalah valid.

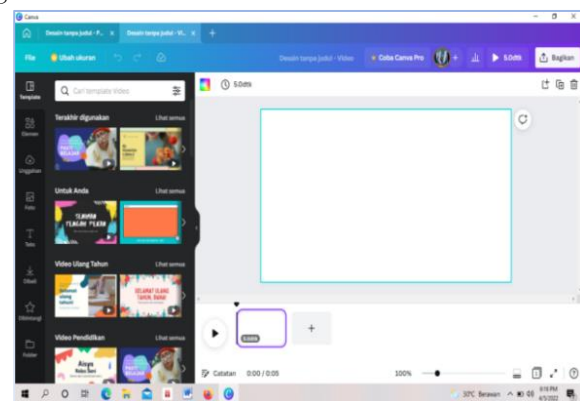
c. Tahap Develop (pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan dilakukan media pembelajaran serta revisi pada tampilan media pada aplikasi digunakan. Dalam pembuatan media ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi google drive kemudian dikonfert menjadi format APK menggunakan link APP GEYSER. Dibawah ini adalah gambar media pembelajaran proses tahap pengembangannya. utama dalam menuliskan temuan penelitian, sebagai berikut:

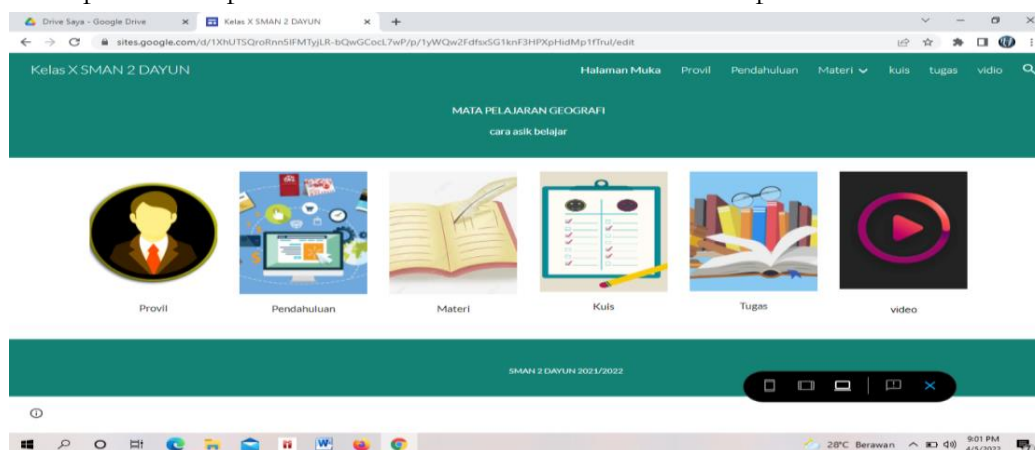
- Sajikan temuan secara singkat, dengan tetap memberikan detail yang cukup untuk mendukung kesimpulan;
- Boleh menggunakan tabel atau gambar, tetapi tidak melakukan pengulangan informasi yang sama;
- Setiap temuan harus diinterpretasikan dengan baik



Tampilan awal aplikasi canva



Template membuat media



Tampilan yang sudah dijadikan aplikasi dengan menggunakan google site

d. Penyebaran

Pada tahap penyebaran ini, peneliti telah melakukan kegiatan penyebaran bertujuan untuk melihat media yang dikembangkan berhasil atau tidaknya pada media pembelajaran yang dikembangkan di SMAN 2 Dayun. Pada tahap ini peneliti disekolah melakukan tahap uji



praktikalitas untuk mendapatkan respon guru dengan memberikan angket dan memberikan media pembelajaran berbentuk aplikasi. Setelah itu juga telah dilakukan penyebaran kepada siswa melakukan uji praktikalitas melihat respon siswa terhadap media pembelajaran berbentuk aplikasi. Media pembelajaran di terbitkan dari internet agar mudah didownload oleh responden, mempublish dilakukan mudah dan gratis kemudian peserta didik bisa mengulangi pelajaran dimana saja dan kapan saja.

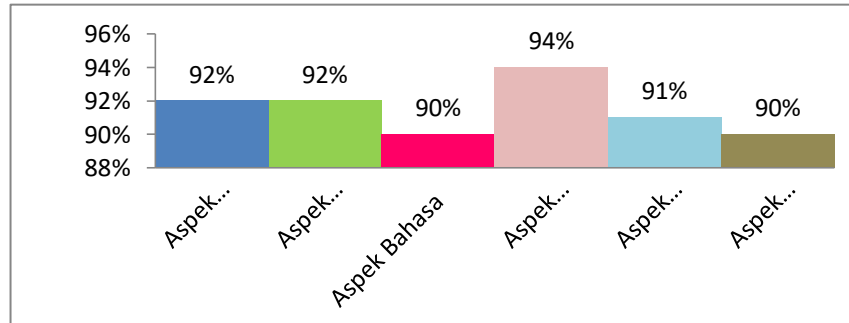
2. Kelayakan media pembelajaran

Pada tahap ini melakukan kelayakan produk yang dikembangkan untuk melihat layak atau tidak media pembelajaran, maka akan dilakukan uji media melalui angket yang dilakukan oleh 2 orang guru Geografi, kemudian data tersebut diolah menggunakan Microsoft excel dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 5. Kesimpulan Indikator

No	Intervas	Σ	Mean	%	Keterangan
1	Aspek relevansi materi	6	4,6	92	Sangat Baik
2	Aspek pengorganisasian materi	119	4,6	92	Sangat Baik
3	Aspek bahasa	18	4,5	90	Baik
4	Aspek strategi pembelajaran	47	4,7	94	Sangat Baik
5	Aspek rekayasa perangkat lunak	64	4,57	91	Sangat Baik
6	Aspek tampilan visual	63	4,5	90	Baik
	Rata-rata	357	4,58	92	Sangat Baik

Dari tabel responden diatas pengumpulan data diperoleh dari angket kemudian dioperasikan ke Microsoft Excel dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responder perindikator adalah 92 % dan keterangannya adalah “sangat baik” sehingga produk media yang dikembangkan penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat layak untuk membantu proses pembelajaran geografi. Dibawah ini tabel hasil persentasi pada diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Kelayakan media pembelajaran

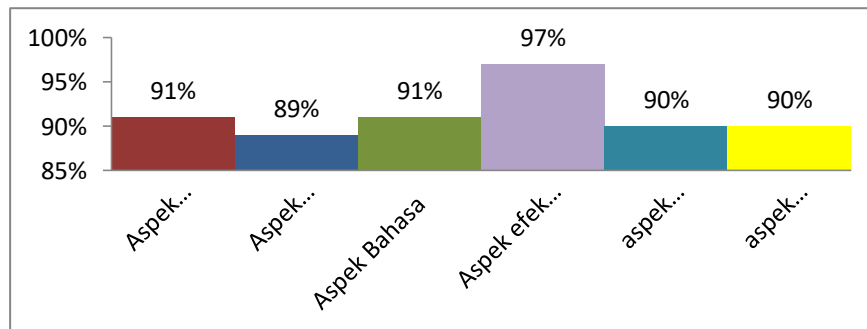
3. Praktikalitas media pembelajaran

Pada tahap ini melakukan uji praktikalitas produk media pembelajaran untuk dapat melihat tingkat praktis atau tidaknya media yang dikembangkan yang dilakukan kepada siswa kelas implementasi (X IPS 2) sehingga hasil dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 7. Kesimpulan Indikator

No	Intervas	Σ	Mean	%	Keterangan
1	Aspek relevansi materi	368	4,543	1	Sangat layak
2	Aspek pengorganisasian materi	1.688	4,466	9	Sangat layak
3	Aspek bahasa	247	4,574	1	Sangat layak
4	Aspek strategi pembelajaran	1.205	4,84	7	Sangat layak
5	Aspek rekayasa perangkat lunak	488	4,519	0	Sangat layak
6	Aspek tampilan visual	853	4,513	0	Sangat layak
	Rata-rata	4.849	4,57	1	Sangat Layak

Dari tabel diatas terdiri dari 28 responden diatas pengumpulan data diperoleh dari pengukuran angket kemudian dioperasikan ke Microsoft Excel dapat disimpulkan rata-rata tingkat pencapaian responder perindikator adalah 91 % dan keterangannya adalah “sangat Praktis” sehingga produk media yang dikembangkan penelitian ini dalam kategori sangat praktis yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran geografi dan memudahkan peserta didik menggunakan produk yang dikembangkan. Dibawah ini tabel hasil persentasi pada diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Indikator

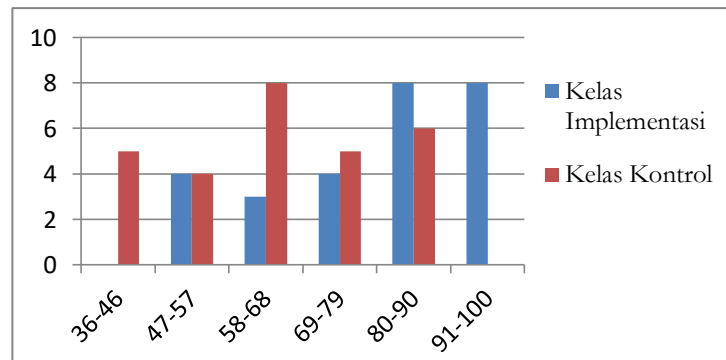
a) Analisis Deskriptif Minat belajar Belajar

Pada analisis deskriptif ini melihatnya minat belajar siswa dari hasil belajar, setelah menggunakan aplikasi yang dikembangkan, maka dari itu dilakukan analisis deskriptif hasil belajar. Sehingga akan terlihat gambaran hasil belajar kelas implementasi produk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah atau tidak menggunakan aplikasi media pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Distribusi hasil belajar

No	Kelas Interval	Kelas Implementasi		Kelas Kontrol	
		Fa	Fr	Fa	Fr
1	36 – 46	0	0 %	5	18%
2	47 – 57	4	15 %	4	14%
3	58 – 68	3	11%	8	29%
4	69 – 79	4	15%	5	18%
5	80 – 90	8	30%	6	21%
6	91 – 100	8	30%	4	0%
	Jumlah	27	100%	28	100%

Berdasarkan tabel distribusi diatas hasil belajar kelas implementasi terdapat pada interval 36-46 yaitu sebanyak 0 siswa (0%). Selanjutnya terdapat interval 47-57 yaitu sebanyak 4 siswa (15%), interval 58-68 yaitu sebanyak 3 siswa (11%), interval 69-79 yaitu sebanyak 4 siswa (15%), interval 80-90 yaitu sebanyak 8 siswa (30%), interval 91-100 yaitu sebanyak 8 siswa (30%), sedangkan kelas kontrol terdapat pada interval 36-46 yaitu sebanyak 5 siswa (18%). Selanjutnya terdapat interval 47-57 yaitu sebanyak 4 siswa (14%), interval 58-68 yaitu sebanyak 8 siswa (29%), interval 69-79 yaitu sebanyak 5 siswa (18%), interval 80-90 yaitu sebanyak 6 siswa (21%), interval 91-100 yaitu sebanyak 0 siswa (0%). Dari data diatas dapat disimpulkan terdapat perbandingan frekuensi dari kelas implementasi dan kelas kontrol. Kelas implementasi ini memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dibandingkan dari nilai kelas kontrol karena kelas implementasi menggunakan aplikasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan oleh peneliti. Dibaawah ini dapat dilihat distribusi hasil belajar gambaran pada histogram sebagai berikut :



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar

Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yaitu Define (pendefisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), Disseminate (penyebaran). Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi dan tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan menganalisis tentang Pengembangan, Kelayakan, Praktikalitas media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran Geografi di kelas X IPS SMAN 2 Dayun

Interaclasi Coefitien Corelation (ICC). Dari pengolahan data maka dapat hasil ICC adalah 0,982. Berdasarkan nilai standar error minimum 0,50, maka jika nilai ICC lebih dari 0,50 maka kesimpulannya tingkat validasi adalah memadai. Dari hasil ICC adalah 0,982 berarti uji validasi dari pakar adalah memadai sehingga produk bisa dikembangkan ke tahap berikutnya di kelas implementasi.

Kelayakan, pada tahap ini kelayakan dapat diukur menggunakan angket, angket diperoleh dari angket respon guru dengan responden 2 orang guru geografi dapat diperoleh hasil total skor 357 dengan mean 4,58 dan tingkat persentase 92% dengan predikat “Sangat Baik”. Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian dapat termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga produk bisa dilanjutkan ke tahap implementasi kepada peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran geografi kelas X IPS 2 Dayun.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian (Arifin, 2019) yang berjudul Analisis kelayakan pengembangan *Trainer Kit Cut View Turbocharger* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan tingkat kelayakan media pembelajaran *Trainer Kit Cut View Turbocharger* menurut penilaian ahli materi mendapatkan hasil skor 92,18% dengan kategori sangat layak dan menurut penilaian ahli media mendapatkan persentase skor 91,97% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relevan maka dapat disimpulkan pengembangan produk yang dikembangkan pada penelitian ini sangat layak untuk diuji cobakan di kelas implementasi.

Ketiga, Praktikalitas. Pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kepraktikalitas media pembelajaran peneliti kembangkan.kepraktikalitas ini data dapat diperoleh menggunakan angket respon siswa kelas implementasi yang berjumlah 28 siswa dan dolah data menggunakan Microsoft Exel sehingga dari pengolahan data diperoleh sebesar 2829 dan didapat mean sebesar 4,57 dan persentase sebesar 91% dengan kategori “Praktis” maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian bersifat praktis sehingga mudah digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran geografi.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian (Tri & Yanto, 2019) yang berjudul Analisis kelayakan pengembangan praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembeajaran rangkaian listrik. Berdasarkan analisis respon guru mendapatkan skor nilai 95,7 tingkat praktikalitas sangat praktis sedangkan respon siswa mendapatkan skor nilai 87,5 sangat praktis. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran rangkaian listrik.

Berdasarkan hasil penelitian dan penelitian relavan maka dapat disimpulkan pengembangan produk yang dikembangkan pada penelitian ini praktis untuk diuji cobakan di kelas implementasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan yaitu, Pengembangan media pembelajaran berbasis canva yang telah dilakukan oleh penilaian oleh validator dosen ahli pendidikan, dosen ahli media, dosen ahli bahasa, dosen ahli IT. Rumus Interaclass Coefitien Corelation (ICC) hasilnya adalah 0,982, jika nilai lebih dari 0.50 maka dapat disimpulkan tingkat validasinya adalah memadai. Media pembelajaran canva berbasis aplikasi dinyatakan sangat layak skor 357 kemudian dilihat dari mean adalah 4,58 dan dari tingkat persentase sebesar 92% dengan predikat “Sangat Baik”. Media pembelajaran canva berbasis aplikasi dapat dinyatakan praktis setelah dilakukan analisis pengolahan data dari hasil penelitian yang diperoleh dari angket dan dilakukan uji praktikalitas maka diperoleh hasilnya total skor 4849 kemudian dilihat dari mean adalah 4,57 dan dari tingkat persentase sebesar 91% dengan predikat “Sangat Praktis”.

REFERENSI

- Anugrah, N. I., & Deden, D. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6. *Kompetensi*, 15(1), 49–58.
<https://doi.org/10.36277/kompetensi.v15i1.62>
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). *Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang*. 3(2), 204–217.
<http://ejournal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Anam, K. (2015). *Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pai di smp bani muqiman bangkalan*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–17.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=641778&val=11050&title=Pe ngaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=641778&val=11050&title=Pe%ngaruh%20Media%20Pembelajaran%20Terhadap%20Minat%20Belajar%20Siswa%20Pada%20Mata%20Pelajaran%20PAI%20Di%20SMP%20Bani%20Muqiman%20Bangkalan)
- Arifin, M. K. (2019). *ANALISA KELAYAKAN PENGEMBANGAN TRAINER KIT CUT VIEW TURBOCHARGER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 11(2), 47–55.
- Armana, Rianto, S., & Yuherman. (2021). *Perbandingan aktivitas belajar geografi antara siswa kelas xi kelompok peminatan dengan lintas minat di sma negeri 1 tigo nagari*. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.34312/jgej.v3i1.11735>
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis. 01(1), 63–70.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v1i1.2476>
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang*. 9(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
<https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Hayati, N., AHMAD, M. Y., & FEBRI HARIANTO. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota*. 14(2). [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027)
- Ismunarti, D. H., Zainuri, M., Sugianto, D. N., & Saputra, S. W. (2020). *Pengujian Reliabilitas Instrumen Terhadap Variabel Kontinu Untuk Pengukuran Konsentrasi Klorofil-a Perairan*. 9(1), 1–8.
<https://doi.org/10.14710/buloma.v9i1.23924>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak covid-19 terhadap dinamika pembelajaran di indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Purwanto, N. (2012). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya.



- Sugiono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sukardiyono, I. E. & T. (2017). *Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server*. In *elinvo: Vol. Vol.2 No.*
- Syarifudin, A. S. (2020). *implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- 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/voteteknika.v7i2.104261>
- Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *Misykat*, 03(1), 171–187. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan bacaan.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%20bacaan.pdf)
- Tri, D., & Yanto, P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*. 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>