

## **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Dermawani Ziliwu<sup>1</sup>, Suryanti Novita Lase<sup>2</sup>, Pilih Eli Lase<sup>3</sup>, Imansudi Zega<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Nias, Jalan Yos Sudarso Ujung, Ombolota Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara  
dermawaniziliwu@gmail.com

### **Abstract**

To enhance student learning results, this study makes use of Canva-based instructional materials. This study aims to ascertain how SMP Negeri 1 Botomuzoi students react to canva-based learning materials and the viability of such materials. Research and development (R&D) is the methodology employed in this study, and the model used is ADDIE. A questionnaire used for data collection in this study was approved by linguists, media specialists, and material experts. The results of validation received from material specialists showed that 85% of them indicated very valid, 87.5% of them indicated extremely valid, and 85% of linguists indicated very valid. 92% of students scored extremely well on the student response form, though.

**Keywords:** Learning Media, Canva

### **Abstrak**

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana respon siswa SMP Negeri 1 Botomuzoi terhadap media pembelajaran berbasis canva serta kelayakan media pembelajaran berbasis canva. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dan metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan angket divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi diperoleh dari ahli materi 85% menunjukkan sangat valid, validasi ahli materi 87,5% menunjukkan sangat valid, validasi ahli bahasa 85% menunjukkan sangat valid. Sedangkan angket respon siswa menunjukkan 92% menunjukkan sangat baik.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Canva

Copyright (c) 2023 Dermawani Ziliwu, Suryanti Novita Lase, Pilih Eli Lase, Imansudi Zega

✉ Corresponding author: Dermawani Ziliwu

Email Address: [dermawaniziliwu@gmail.com](mailto:dermawaniziliwu@gmail.com) (Jalan Yos Sudarso Ujung, Ombolota Ulu, Kec. Gunungsitoli, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara)

Received 9 June 2023, Accepted 16 June 2023, Published 18 June 2023

## **PENDAHULUAN**

Aspek yang terpenting di dalam kehidupan manusia yakni pendidikan. Melalui pendidikan, manusia terutama remaja dan anak-anak akan berkembang sehingga bisa menghadapi masa depan yang lebih sulit. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan religius serta kepribadian yang cerdas bagi dirinya, bangsa dan negara. Maka perlu memperoleh pendidikan. (Hidayat, Ag, and Pd n.d.) untuk menciptakan generasi penerus yang berkualitas tentunya pendidikan berperan penting, dan diperlukan juga pihak yang profesional yaitu guru untuk menunjang terciptanya siswa yang berilmu, kreatif dan mandiri. Untuk menjadikan siswa berilmu, kreatif dan mandiri guru membantu siswa belajar dengan sukses. Setiap orang berusaha belajar dari berbagai

bahan yang dipelajari untuk memperbaiki perilakunya, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai yang baik. (Hidayat, Ag, and Pd n.d.). Dalam proses pembelajaran guru sangat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan guru yang langsung berhadapan dengan siswa (Bawamenewi 2021).

Seorang guru yang kreatif harus mengembangkan lingkungan belajar yang menarik yang nyaman dan terorganisir sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan yang melibatkan hubungan guru dengan siswa serta sumber belajar di dalam sekolah disebut dengan pembelajaran (Telaumbanua, Amal, and Harefa 2023). Menciptakan situasi belajar yang aktif dimulai dari diri siswa itu sendiri sehingga akan memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sikap. (Dewi et al., 2019; Pravitasari & Yulianto, 2018; Susiloningsih, 2016 (Analia and Yogica 2021)). Guru perlu membuat materi pembelajaran baru atau memanfaatkan yang sudah ada jika mereka ingin meningkatkan kinerja akademik siswa mereka. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pengajar untuk memudahkan transfer pengetahuan. (Nababan, 2020; Saripudin et al., 2018; Suhandra, 2018 (Analia and Yogica 2021)).

Berdasarkan temuan hasil observasi di SMP Negeri 1 Botomuzoi, peneliti menemukan permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena guru tetap menggunakan metode ceramah dan diskusi membuat suasana belajar kurang nyaman dan membosankan. Agar tidak mengalihkan perhatian siswa dari pelajarannya, guru secara eksklusif memanfaatkan buku cetak dan presentasi powerpoint dengan tampilan dasar sebagai alat dan media pembelajaran.

Metode ceramah merupakan salah satu cara guru menyampaikan materi dengan lisan atau secara langsung. Metode ini juga berdasarkan hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa kurangnya keefektifan dalam pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi kelemahan dari metode ini yakni menjadikan guru satu-satunya yang aktif dalam pembelajaran sedangkan peserta didik berperan sebagai pendengar sehingga tidak dapat mengeluarkan kreativitas dan menyebabkan kurangnya keaktifan di dalam kelas. Selain itu, guru masih cenderung menggunakan buku sebagai sumber belajar dan panduan bagi siswa dalam belajar di kelas. Media pembelajaran memiliki peran utama dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat menggantikan penjelasan guru di depan kelas (Ratna, Hulu, and Bawamenewi 2023). Agar kegiatan belajar mengajar terlaksana seperti yang diharapkan harus didasari didasari dengan relasi yang baik. Interaksi peserta didik berjalan seperti biasa, sopan dan empati (Manggus et al. 2023).

Untuk mencapai tingkat pendidikan nasional yang diantisipasi, fungsi pendidikan di sekolah sangat penting. Inti dari pendidikan adalah proses belajar mengajar. Guru termasuk pemeran utama dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, perlu diciptakan suasana interaktif di kelas. Untuk melibatkan pikiran siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran guru sebaiknya menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah agar menggali keterampilan siswa tersebut. Dalam

kegiatan pembelajaran guru sebaiknya menggunakan bahasa yang dapat mengajak siswa untuk menyimak, memaparkan, menulis serta memberikan pendapat untuk membuat situasi belajar yang kreatif. Diskusi adalah cara agar peserta didik dapat memberikan argumentasinya untuk memecahkan sebuah masalah yang dihadapi (Anggreni 2019).

Berdasarkan masalah tersebut peneliti mengangkat sebuah judul yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Aplikasi Canva dapat membantu untuk membuat dan mendesain jenis material secara online dengan menggunakan laptop ataupun *handphone* sesuai dengan template menarik dan kreatif yang telah tersedia di aplikasi Canva itu sendiri sehingga banyak disukai oleh pemula. (Tanjung dan Faiza (2019) (Sunarti 2022)) Canva dapat membuat guru lebih mudah untuk merancang media pembelajaran semakin menarik untuk menyampaikan materi. Dengan menggunakan aplikasi Canva siswa lebih mudah untuk menyimak atau memahami materi yang dipelajari karena tampilan yang menarik misalnya dengan menambahkan animasi-animasi yang dapat mengajak siswa untuk fokus memperhatikan pelajaran. Jadi, penggunaan aplikasi canva ini memudahkan seseorang dalam mendesain terlebih kepada seorang pendidik. Aplikasi canva ini memberikan kemudahan kepada guru dalam mengajar.

Keunggulan dari aplikasi Canva ini antara lain: 1) mempunyai berbagai jenis desain baik itu desain grafis, animasi dan template, 2) selain di laptop Canva dapat digunakan di *handphone* untuk merancang media pembelajaran, 3) media yang telah kita buat dapat di download dalam bentuk pdf dan gambar (Rahmasari & Yogananti, 2021; Yundayani et al., 2019 (Analicia and Yogica 2021)). Media pembelajaran menggunakan Canva ini dapat digunakan dengan bantuan media yang lain seperti *Microsoft Power Point* supaya lebih menarik. Sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelumnya media pembelajaran berbasis Canva ini telah diteliti dan baik digunakan dalam proses belajar mengajar (Elvira & Delsiana, 2019; Resmini et al., 2021 (Analicia and Yogica 2021)).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana respon siswa SMP Negeri 1 Botomuzoi terhadap media pembelajaran berbasis canva dan menilai kelayakan media tersebut di sana. Keunggulan dari penelitian ini antara lain meningkatkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang beragam dan memudahkan pengajar dalam mengajar, serta memotivasi siswa untuk belajar guna meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri 1 Botomuzoi.

## **METODE**

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan yakni 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*. (Dadi et al., 2019). Pengumpulan data digunakan dengan angket dan dokumentasi. Sedangkan untuk

mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan peneliti menggunakan angket validasi materi, validasi media serta validasi bahasa. Untuk membuktikan baik buruknya instrumen yang digunakan, maka perlu validasi oleh ahli (Hikmah & Purnamasari, 2017 (Hapsari and Zulherman 2021)).

Populasi yang diteliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Botomuzoi, dan sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah 10 siswa dari kelas VIII B.

## HASIL DAN DISKUSI

### Hasil

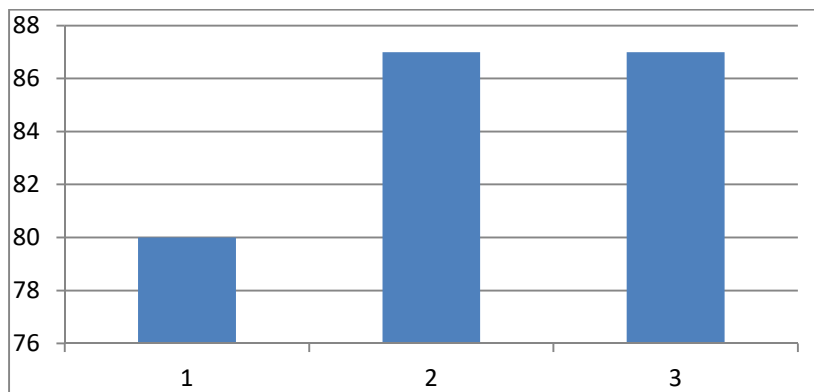
Hasil penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” telah melalui tahapan model ADDIE dan saat ini dinyatakan berhasil. Berikut beberapa data validasi yang didapat oleh peneliti.

### Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang mencakup dalam kelayakan media yakni aspek tampilan, aspek bahan media dan aspek pembelajaran. Hasil dari ahli media antara lain sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Presentase Skor	Kriteria
1	Tampilan	80%	Valid
2	Bahan media	87%	Sangat valid
3	pembelajaran	87%	Sangat valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat valid</b>



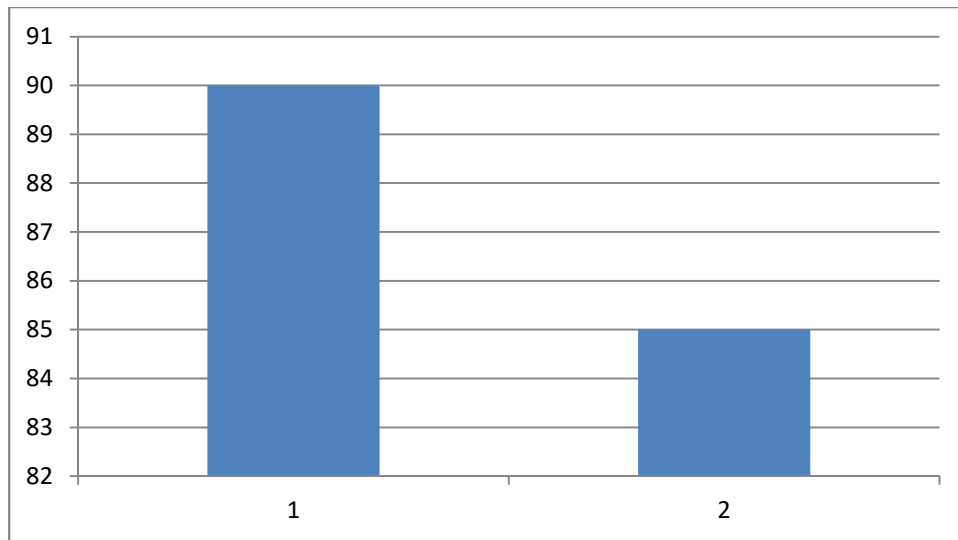
Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil rata-rata diperoleh hasil 85% dengan kriteria sangat valid.

### Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Presentase Skor	Kriteria
1	Pembelajaran	90%	Sangat valid
2	Materi	85%	Sangat valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>87,5%</b>	<b>Sangat valid</b>



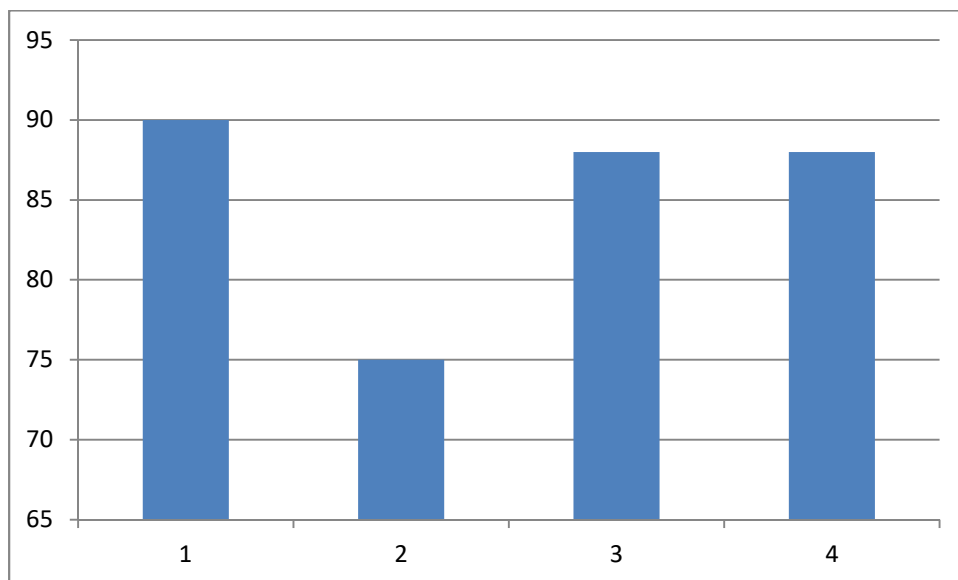
Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil rata-rata yang didapat menunjukkan kriteria sangat valid dengan rata-rata yang didapat 87,5%.

### Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Presentase Skor	Kriteria
1	Lugas	90%	Sangat valid
2	Komunikatif	75%	Valid
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	88%	Sangat valid
4	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	88%	Sangat valid
	<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>	Sangat valid

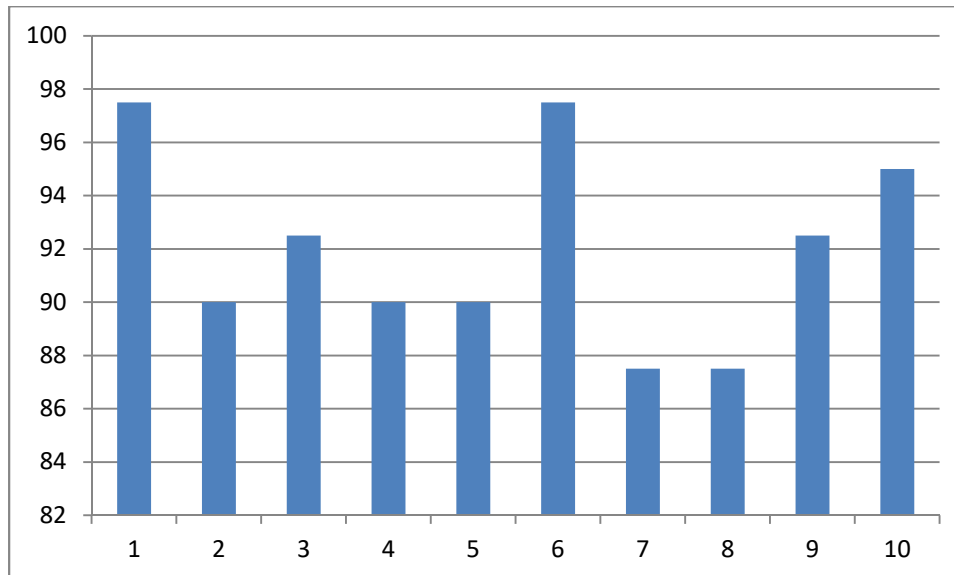


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh yakni 85% dengan kriteria sangat valid

Tablel 4. Hasil Angket Respon Siswa

Nomor Responden	Persentase Skor (%)	Kriteria
1	97,5%	Sangat baik
2	90%	Sangat baik
3	92,5%	Sangat baik
4	90%	Sangat baik
5	90%	Sangat baik
6	97,5%	Sangat baik
7	87,5%	Sangat baik
8	87,5%	Sangat baik
9	92,5%	Sangat baik
10	95%	Sangat baik
<b>Rata-Rata</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat baik</b>



Gambar 4. Hasil Angket Respon Siswa

Dapat dinyatakan bahwa bahan ajar yang dibuat dengan menggunakan Canva bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru mengkomunikasikan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata respon siswa sebesar 92% dengan kriteria sangat baik sekali.

### **Diskusi**

Karena berdasarkan temuan dari uji validasi angket oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket respon siswa, maka media pembelajaran berbasis Canva dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media rata-rata 85% menunjukkan kriteria sangat valid, dan rata-rata 87,5% menunjukkan kriteria sangat valid untuk divalidasi oleh ahli materi, oleh

ahli bahasa rata-rata 85% menunjukkan sangat valid. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran berbasis Canva praktis digunakan untuk memudahkan guru dalam mengkomunikasikan pelajarannya dan dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Angket respon siswa yang peneliti peroleh untuk pembelajaran tentang respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan rata-rata 92% dengan kriteria sangat baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti dapat menyimpulkan media pembelajaran berbasis canva layak dan praktis difungsikan untuk menunjang terjadinya proses belajar mengajar. Selain memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun saran dari peneliti yaitu agar penelitian ini diteliti lebih lanjut lagi sehingga akan semakin berkembang serta dapat difungsikan sebagai sumber atau referensi bagi mahasiswa.

## **REFERENSI**

- Analicia, Tenty, and Relsas Yogica. 2021. "Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva Pada Materi Sistem Gerak." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2): 260.
- Anggreni, Ni Luh Oka. 2019. "Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Dapat Ditingkatkan Melalui Optimalisasi Penerapan Metode Diskusi Kelompok Kecil (Small Group Discussion)." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 3: 201--208.
- Bawamenewi, Arozatulo. 2021. "Penerapan Strategi the Learning Cell Terhadap Kemampuan Membaca Artikel Dalam Media Cetak." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 4(1): 154–61.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384–94.
- Hidayat, Rahmat, S Ag, and M Pd. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Manggus, Meliana Yosefa et al. 2023. "Impelementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar." 2023: 82–88.
- Ratna, Nesti, Yanti Hulu, and Arozatulo Bawamenewi. 2023. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik ( LKPD ) Bahasa Indonesia Kelas X Berbasis Think Talk Write Pada Materi Menulis Teks Biografi Pembelajaran Lebih Efektif Dalam Situasi Covid- 19 Untuk Meningkatkan Pengetahuan Perserta Didik Dengan Mengembangkan Kem." 2(1): 110–15.
- Sunarti, Sri. 2022. "Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran." *Jurnal Perspektif* 15(1).

Telaumbanua, Aslina, Noveri Amal, and Jaya Harefa. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Komik Pada Materi Menelaah Struktur Dan Kebahasaan Fabel." 0000(1): 142–52.