

Tersedia secara online di

PISCES

Proceeding of Integrative Science Education Seminar

Beranda prosiding : <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>

Artikel

Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs

Dian Agustini^{1*}, Novita Wijayanti², Putri Rahmawati³, Erwin Yudi Praharani⁴, Vika Puji Cahyani⁵

^{1,2,3,4,5}Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

*Corresponding Address: dianagustin236@gmail.com

Info Artikel

1st AVES
Annual Virtual Conference of
Education and Science 2021

Kata kunci:

Media pembelajaran
Penelitian pengembangan
Klasifikasi makhluk hidup
Canva

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran IPA berupa e-book interaktif pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs dengan memanfaatkan Canva. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis berbasis online yang bisa diakses secara mobile serta dekstop. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Penelitian ini dilakukan sampai tahap *development* (pengembangan). Validasi produk dilakukan berdasarkan kesepakatan ahli bahasa, materi dan media (*expert judgment*). Instrumen penelitian berupa lembar wawancara, observasi dan angket. Media pembelajaran menggunakan e-book yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva memiliki hasil presentase sebanyak 90%. Hasil penilaian ahli bahasa, materi dan media berturut-turut mendapat nilai rata-rata 4.02 (layak), 4.30 (sangat layak) dan 4.25 (sangat layak). Melalui hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa menggunakan e-book yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

PENDAHULUAN

Klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi di kelas biologi sekolah menengah (SMP) yang mengajarkan pengelompokan berbagai jenis makhluk hidup dalam suatu takson menurut hierarkinya. Sifat dan sifat makhluk hidup menjadi dasar klasifikasi (Setyaningsih et al., 2019). Klasifikasi makhluk hidup adalah materi yang mewakili lima kingdom makhluk hidup dan ciri khasnya, serta contoh untuk masing-masing kingdom. Tujuan pembelajaran pengelompokan makhluk hidup adalah agar siswa dapat membedakan makhluk hidup satu sama lain berdasarkan sifat-sifat khususnya dan siswa dapat menentukan contoh untuk setiap kelompok makhluk hidup (Soramiranda et al., 2016).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu siswa mempelajari klasifikasi makhluk hidup dengan baik adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan istilah media sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan

untuk memproses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau didiskusikan, beserta alat-alat yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Nurseto, 2012).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media dapat didefinisikan sebagai media massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk; Perantara; Tautan. Media juga dapat diartikan sebagai sarana komunikasi antara sumber dan penerima yang menciptakan hubungan sosial dalam dua cara: Pertama, media dapat menggunakan teknologi untuk menghemat waktu dan ruang, dan memungkinkan orang-orang yang tidak terhubung untuk berinteraksi. Kedua, media digunakan sebagai sarana komunikasi yang dirancang untuk menangkap hubungan yang terjalin secara komunikatif untuk menyampaikan gagasan atau hal-hal yang akan ditransmisikan. Istilah belajar sangat bervariasi menurut definisinya, tetapi secara umum dapat diartikan sebagai perubahan perilaku. Definisi ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang di dalamnya terdapat hubungan stimulus-respons yang terjadi sebagai hasil interaksi lingkungan belajar melalui panca indera. Belajar juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan tertentu dan membentuk sikap siswa. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari perubahan perilaku dan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran ini akan berjalan dengan lancar jika siswa termotivasi untuk belajar. Berdasarkan dua pernyataan sebelumnya, tampak bahwa media dan pembelajaran saling berkaitan, yaitu adanya proses transferensi atau transferensi yang menggunakan indera (Hamid et al., 2020).

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan guru untuk memasukkan panca indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan rasa di dalam kelas. Media didaktik adalah pembawa informasi yang secara khusus berorientasi pada tujuan dalam situasi belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologis guru untuk merancang lingkungan belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan, lebih dari apa pun, untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa sehingga dapat meningkatkan proses belajar siswa.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berperan sebagai mediator atau penghubung dari pemberi informasi, yaitu dari guru kepada penerima informasi, atau yang mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh. dan cara yang berarti. Ada lima komponen media. Pertama sebagai mediator berita atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat untuk merangsang motivasi belajar siswa. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Subklausur yang berfungsi dengan baik ini berimplikasi pada keberhasilan pencapaian pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan (Hasan et al., 2021).

Saat memilih sarana belajar, kita harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut (Pakpahan et al., 2020) 1. Sumber / Bahan, sebagian besar kelompok di sekolah tidak menggunakan sarana untuk memfasilitasi siswa mempelajari suatu topik, karena sumber daya yang dibutuhkan cukup mahal, sekolah tidak mengajar dengan baik, guru harus benar-benar pandai memproduksi media agar tidak menghabiskan sumber daya yang mahal seperti, guru menggunakan barang bekas untuk membuat media. 2. Bahan ajar, selain sumber daya, guru juga harus memperhatikan bahan ajar, karena setiap materi berbeda dan penggunaan media juga berbeda. Sebelum menentukan media sebaiknya guru mengklasifikasikan materi dan menggabungkan materi untuk saling mendukung sehingga guru dapat menggunakan media untuk multiple users. 3. Peserta Didik, faktor selanjutnya yang harus diperhatikan yaitu dari peserta didiknya. Pemahaman setiap individu dengan individu lainnya itu berbeda, ada siswa yang gemar menggambar, menulis, mendengarkan dan sebagainya. Dari data tersebut

guru harus membuat media semenarik mungkin agar perhatian semua siswa yang memiliki karakter yang berbedabeda itu tertuju pada media tersebut dengan rasa senang dan gembira. 4. Jenis Media, pendidik harus menentukan jenis media apa yang akan digunakan ketika memilih media. Jenis media meliputi audio, visual, audiovisual, dan materi pendidikan.

Suatu media pembelajaran dikatakan baik dan efektif apabila memenuhi sifat-sifat berikut, yaitu 1) Media pembelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. 2) Faktor fleksibel, yaitu kesesuaian antara sarana yang digunakan dengan latar belakang pembelajaran. 3) Umur simpan yaitu media yang baik adalah bila dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama. 4) Kecukupan pesan yang disampaikan oleh media tentang pokok bahasan yang disampaikan kepada siswa (Miftah, 2015).

Audio visual memperkaya lingkungan belajar, mendorong eksplorasi dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan bahasa dan mengekspresikan pikiran. Dalam jenisnya audio visual dibedakan menjadi 2 macam yaitu audio visual diam dan audio visual gerak. Kelebihan dari penggunaan media audio visual adalah pesan lisan dan tulisan dapat tersampaikan dengan jelas, keterbatasan ruang, waktu dan indera dapat diatasi, serta dapat digunakan untuk pembelajaran tutorial dimana hal ini mampu meningkatkan pemahaman para peserta didik. (Mila et al., 2021)

Konten audio visual merupakan bagian penting untuk membuat presentasi lebih menarik. Pembuatan konten audio visual membutuhkan pengalaman sendiri, terutama dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Aplikasi alternatif untuk membuat media pembelajaran audio visual adalah Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi online gratis dan berbayar yang mudah digunakan, bahkan saat mendesain media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi online yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Situs web yang dapat digunakan untuk mengakses Canva dapat dilihat di www.canva.com (Rahmatullah et al., 2020)

Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, dokumen A4, resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, pamflet, sertifikat, diploma, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, penanda, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper, template, pengeditan foto, thumbnail YouTube, cerita Instagram, postingan Twitter, dan sampul Facebook. (Rahma Elvira Tanjung, 2019)

Keunggulan Canva

1. Memiliki berbagai macam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
2. Anda dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fungsi yang telah disediakan dan berisi fungsi drag and drop.
3. Anda dapat menghemat waktu dengan merancang media pembelajaran praktis.
4. Siswa dapat mempelajari kembali materi dengan menggunakan media pembelajaran Canva yang disediakan oleh guru.
5. Memiliki resolusi yang baik dan siap untuk mencetak slide di atas kanvas dengan penyesuaian ukuran cetak otomatis.
6. Anda dapat berkolaborasi dengan pengajar lain dalam mendesain media dan membentuk tim desain Canva untuk berbagi media pembelajaran.
7. Anda dapat mendesain media pembelajaran kapan saja, tidak hanya dengan laptop tetapi juga dengan ponsel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan Canva pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP/MTs. Nantinya setelah adanya penggunaan media pembelajaran Canva ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dan siswa, termasuk guru yang menggunakan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu dalam mendesain media

pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme pembelajaran guru. Siswa diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

METODE

Metode penelitian adalah langkah kegiatan dalam bentuk pengumpulan data, analisis data, serta memberikan interpretasi yang berkaitan pada tujuan penelitian. Secara sederhana metode penelitian adalah proses ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah 4D yang terdiri atas *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Prosedur dalam pengembangan bidang pendidikan, mempunyai dua tujuan yang utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan model pengembangan 4D, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran. Yang mana pada tahap ini dilakukan pendefinisian dan penetapan syarat-syarat proses pembelajaran beserta pengumpulan informasi terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

- a. Analisis awal – akhir, yaitu kegiatan pencarian data tentang latar belakang karakteristik peserta didik, sekolah, maupun kehidupan sosial serta ekonomi
- b. Analisis materi, yaitu proses penetapan materi yang akan disajikan atau dipelajari dalam media pembelajaran
- c. Analisis tugas, yaitu penyusunan kompetensi dasar dan indikator pencapaian dalam materi
- d. Spesifikasi tujuan pembelajaran, di mana peneliti menjabarkan hasil analisis materi dan analisis tugas menjadi indikator yang lebih spesifik (Kurniawan et al., 2017).

Pada tahap ini, peneliti memilih materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada kelas VII SMP/MTs. Materi yang disajikan bersumber dari modul yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan dan Budaya. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan indikator pencapaian dalam materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) adalah tahap di mana peneliti menentukan rancangan media pembelajaran yang akan dibuat (Irnando et al., 2019). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Pemilihan media, yaitu kegiatan di mana peneliti memilih media yang sesuai untuk penyampaian materi
- b. Pemilihan format, yaitu proses pemilihan format dalam mendesain bahan ajar yang disajikan pada media pembelajaran
- c. Rancangan awal, yaitu meliputi rancangan seluruh perangkat pembelajaran sebelum uji coba dilakukan. Pada tahap ini pula, rancangan media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi (Fajri, 2017).

Pada tahap ini peneliti membuat e-book menggunakan aplikasi Canva untuk menyampaikan materi Klasifikasi Makhluk Hidup pada kelas VII SMP/MTs. E-book didesain dengan semenarik mungkin dengan menyertakan link modul, video pembelajaran, dan evaluasi. Hal ini dilakukan untuk menarik minat peserta didik untuk mempelajari materi Klasifikasi Makhluk Hidup, sehingga materi akan mudah dipahami.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan (*develop*) merupakan tahap di mana dihasilkan produk media pembelajaran yang telah baik, yang sudah melewati tahap revisi dari beberapa validator. Proses dalam tahap ini anatar lain:

- a. Validasi ahli/praktisi, yaitu proses validasi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dibuat. Yang dinilai antara lain isi materi, format, dan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Media pembelajaran direvisi agar menjadi lebih baik setelah mendapatkan masukan dari validator.
- b. Uji coba pengembangan langsung pada subjek, yaitu peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan reaksi langsung dari peserta didik. Setelah dilakukan uji coba, media pembelajaran kembali direvisi sehingga mendapatkan produk yang efektif dan efisien (Prastyawati & Hanum, 2015).

Pada tahap ini, media pembelajaran divalidasi oleh validator. Pada penelitian ini, dilakukan validasi oleh tiga validator meliputi validator ahli materi, media, dan bahasa. Proses validasi dilakukan dengan mngirimkan link e-book yang telah dibuat beserta lembar validasi yang berisi angket sebanyak enam aspek untuk masing-masing validator. Penilaian pada lembar validasi memiliki lima kategori skor, yaitu 1 (sangat kurang), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik).

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini, dilakukan penyebaran media pembelajaran yang telah direvisi pada tahap pengembangannya. Media pembelajaran yang sudah jadi, disosialisasikan dan disebarluaskan kepada khalayak umum. Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan saja, dan tahap penyebaran tidak dilakukan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya. Media pembelajaran yang dikembangkan telah mencakup penelitian pengembangan, meskipun hanya sampai tahap *develop*.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan/kritik dan saran dari validator dan koresponden uji coba. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari data hasil validasi oleh validator dan data uji coba. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran Canva pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup ini berupa lembar angket. Tiga lembar angket tersebut yaitu : a) Lembar angket ahli isi/materi b) Lembar angket ahli media c) Lembar angket ahli bahasa. Adapun acuan dalam penyusunan angket memiliki kriteria: a) Skor 1 berarti sangat kurang; b) Skor 2 berarti kurang; c) Skor 3 berarti cukup; Skor 4 berarti baik, dan Skor 5 berarti sangat baik. Adapun instrumen lembar validasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang dipaparkan mudah dipahami					
2.	Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas					
3.	Materi yang dipaparkan menarik					
4.	Materi dipaparkan secara runtut					
5.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
6.	Tujuan pembelajaran yang disajikan jelas					

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna cover					
2.	Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover					
3.	Relevansi gambar dengan materi					
4.	Jenis font (huruf) mudah dibaca					
5.	Resolusi gambar jelas (tidak pecah)					
6.	Kesesuaian penempatan gambar					

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen lembar validasi ahli bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami					
3.	Kalimat disusun sesuai dengan EYD					
4.	Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar					
5.	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					
6.	Bahasa yang digunakan komunikatif					

Kriteria untuk lembar validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria pengembangan media pembelajaran

Skor	Indikator
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan menggolongkan data yang berupa masukan dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang ada pada lembar validasi. Sedangkan analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu teknik pengolahan data yang dilakukan dengan menyusun data yang berbentuk persentase maupun angka-angka mengenai suatu objek yang diteliti (Arywiantari et al., 2015). Analisis data kuantitatif ini digunakan dalam pengolahan data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa yang berupa masukan/saran disertai komentar perbaikan pada angket instrument validasi. Selain itu, untuk mengolah data yang diperoleh dalam bentuk analisis persentase digunakan analisis statistik deskriptif kualitatif. Pernyataan dalam setiap poin yang ada pada angket validasi dibagi menjadi lima kategori, yaitu sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik sehingga data yang dikumpulkan ini termasuk data kualitatif. Dalam pengolahannya, data diubah menjadi data kuantitatif terlebih dahulu dengan menyesuaikan bobot skor. Rumus yang digunakan dalam pengubahan data, yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(\text{seluruh skor jawab angket})}{n \times \text{tertinggi} \times \text{jml responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = menyatakan persentase penilaian

n = menyatakan jumlah seluruh item angket

Analisis data secara deskriptif dilakukan terhadap data yang diperoleh dari hasil penilaian media pembelajaran oleh validator dengan kriteria kelayakan dan revisi adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
0-20	Sangat Kurang	Revisi/Tidak Valid
21-40	Kurang	Revisi/Tidak Valid
41-60	Cukup	Revisi/Tidak Valid
61-80	Baik	Tidak Revisi/ Valid
81-100	Sangat Baik	Tidak Revisi/ Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berupa *e-book* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP/MTs. Media pembelajaran *e-book* Canva ini telah tervalidasi oleh tiga validator, yaitu

validator ahli materi, media, dan bahasa. Data dari masing-masing validator dihitung persentasinya pada setiap aspeknya. Setelah didapatkan hasil persentasi, dicocokkan dengan persentasi kelayakan produk. Data pertama adalah hasil validasi ahli materi yang disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji validasi ahli materi klasifikasi makhluk hidup

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase (%)
Materi yang dipaparkan mudah dipahami	4	5	80
Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	4	5	80
Materi yang dipaparkan menarik	4	5	80
Materi dipaparkan secara runtut	4	5	80
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	5	80
Tujuan pembelajaran yang disajikan jelas	3	5	60
TOTAL	23	30	76,67

Tabel 7. Penilaian Kriteria Kelayakan oleh Ahli Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Materi yang dipaparkan mudah dipahami	80	Layak dengan predikat baik
Materi disajikan dengan singkat, padat dan jelas	80	Layak dengan predikat baik
Materi yang dipaparkan menarik	80	Layak dengan predikat baik
Materi dipaparkan secara runtut	80	Layak dengan predikat baik
Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	80	Layak dengan predikat baik
Tujuan pembelajaran yang disajikan jelas	60	Tidak layak dengan predikat cukup
TOTAL	76,67	Layak dengan predikat baik

Setelah dilakukan perhitungan, rata-rata persentase dari enam aspek validasi ahli materi adalah sebesar 76,67%. Hasil rata-rata persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat berada pada kategori layak dengan predikat baik. Kategori didapat dari pencocokan dengan kriteria kelayakan pada tabel 5. Akan tetapi revisi untuk perbaikan lebih lanjut masih diperlukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi. Saran yang diberikan oleh ahli materi antara lain materi yang disajikan lebih baik diperinkas, memperbaiki pengertian makhluk hidup, dan menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan indikator.

Tabel 8. Hasil uji validasi ahli media

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase (%)
Ketepatan pemilihan warna cover	5	5	100
Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	5	5	100
Relevansi gambar dengan materi	3	5	60
Jenis font (huruf) mudah dibaca	5	5	100
Resolusi gambar jelas (tidak pecah)	4	5	80
Kesesuaian penempatan gambar	5	5	100
TOTAL	27	30	90

Tabel 9. Penilaian kriteria kelayakan oleh ahli media

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Ketepatan pemilihan warna cover	100	Layak dengan predikat sangat baik
Keserasian padu padan antara tulisan dan warna cover	100	Layak dengan predikat sangat baik
Relevansi gambar dengan materi	60	Tidak layak dengan predikat cukup
Jenis font (huruf) mudah dibaca	100	Layak dengan predikat sangat baik
Resolusi gambar jelas (tidak pecah)	80	Layak dengan predikat baik
Kesesuaian penempatan gambar	100	Layak dengan predikat sangat baik
TOTAL	90	Layak dengan predikat sangat baik

Setelah dilakukan perhitungan, rata-rata persentase dari enam aspek validasi ahli media adalah sebesar 90%. Hasil rata-rata persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat berada pada kategori layak dengan predikat sangat baik. Kategori didapat dari pencocokan dengan kriteria kelayakan pada tabel 5. Akan tetapi revisi untuk

perbaikan lebih lanjut masih diperlukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli media . Saran yang diberikan oleh ahli media antara lain perlunya perbaikan tulisan pada tujuan pembelajaran, pemberian apersepsi sebelum penyajian materi, pemberian kalimat pengantar sebelum video, dan perbaikan pada link evaluasi.

Tabel 10. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian	Skor Maksimal	Persentase (%)
Tulisan dapat dibaca dengan jelas	4	5	80
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	4	5	80
Kalimat disusun sesuai dengan EYD	3	5	60
Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	4	5	80
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	5	5	100
Bahasa yang digunakan komunikatif	5	5	100
TOTAL	25	30	83,33

Tabel 11. Penilaian Kriteria Kelayakan oleh Ahli Bahasa

Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kriteria Kelayakan
Tulisan dapat dibaca dengan jelas	80	Layak dengan predikat baik
Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami	80	Layak dengan predikat baik
Kalimat disusun sesuai dengan EYD	60	Tidak layak dengan predikat cukup
Penggunaan kaidah bahasa yang baik dan benar	80	Layak dengan predikat baik
Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	100	Layak dengan predikat sangat baik
Bahasa yang digunakan komunikatif	100	Layak dengan predikat sangat baik
TOTAL	83,33	Layak dengan predikat sangat baik

Setelah dilakukan perhitungan, rata-rata persentase dari enam aspek validasi ahli bahasa adalah sebesar 83.33%. Hasil rata-rata persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat berada pada kategori layak dengan predikat sangat baik. Kategori didapat dari pencocokan dengan kriteria kelayakan pada tabel 5. Akan tetapi revisi untuk perbaikan lebih lanjut masih diperlukan berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa. Saran yang diberikan oleh ahli media antara lain perlu adanya penekanan dan perbedaan yang mencolok pada sub bab judul dan materi agar lebih *memorable* dan menarik.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran berupa *e-book* yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran yang dibuat ini telah divalidasi oleh tiga validator, yakni ahli materi, media, dan bahasa dengan masing-masing validator menilai enam aspek. Prsentase hasil validasi oleh masing-masing validator secara berturut-turut, yaitu 76,67%, 90%, dan 83,33%. Dari hasil analisis data yang didapat, rata-rata persentase menunjukkan kategori kelayakan pada media pembelajaran yang dibuat dengan revisi sesuai pada masukan dan saran oleh ketiga validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* yang dibuat dengan aplikasi Canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII SMP/MTs.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan hasil yang baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan kemudahan dalam melakukan penelitian, Ibu Vika Puji Cahyani yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses pembuatan artikel, Bapak/Ibu ahli media, materi, dan bahasa yang telah meluangkan waktunya dalam turut memberikan kontribusi dalam pembuatan artikel, serta pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu

dimana telah memberikan banyak bantuan dan dukungan sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Arywiantari, D., Agung, A. . G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 3.
- Fajri, K. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 2.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarta, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwar, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Irnando, A., Wanda, R., Muhamad, A. E., & Prita, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3800.
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., & Kerja, L. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 135. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v3i2.30>
- Mila, N., Alisyahbana, A., & ... (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian ...*, 181–188. <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis.
- Prastyawati, L., & Hanum, F. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural Berbasis Proyek Di Sma. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 21–29. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i1.4600>
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Setyaningsih, W., Benardi, A. I., Aji, A., & Kahfi, A. (2019). Indonesian Journal of Conservation. *Indonesian Journal of Conservation*, 3(1), 99–110. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/ijc/article/view/3085>
- Soramiranda, N., Ningsih, K., & Panjaitan, R. G. P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Powerpoint Disertai Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Lentera Sains (Lensa)*, 6(2), 77–83.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.)). Penerbit Alfabeta.