

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII MTs Al-Hidayah

Author:

Dyan Yuliana¹
Arico Ayani Suparto²
Sheilla Syukria³

Affiliation:

STKIP PGRI
Situbondo^{1,2,3}

Corresponding email

pitikpitik23@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2024-04-22
Accepted: 2024-04-25
Published: 2024-04-27



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual dapat membantu dan mempermudah interaksi antara pendidik dengan peserta didik serta membantu proses belajar lebih optimal. Mengingat pentingnya penggunaan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media audio visual dengan *Canva* pada materi Microsoft Word kelas VII di MTs Al-Hidayah Gebang Utara Desa Semambung, Kecamatan Jati Banteng. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui kelayakan produk berupa media audio visual yang dikembangkan dengan *Canva* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya observasi, wawancara, angket uji kelayakan, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala Likert untuk mengetahui persentase kelayakan media audio visual dengan *Canva*. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli media terhadap tingkat kelayakan media audio visual dengan *Canva* adalah 86% (layak), penilaian dari ahli materi sebesar 92,3% (sangat layak), dan hasil ujicoba terhadap *user* (peserta didik) sebesar 82,75% (baik), sehingga media audio visual berbasis *Canva* pada materi Microsoft Word layak digunakan dalam Pelajaran TIK kelas VII.

Kata kunci: Audio Visual, *Canva*, Media Pembelajaran, Pengembangan.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar setiap individu, sehingga pendidik harus memiliki keterampilan mengajar yang baik dan penguasaan materi yang baik. Teknologi informasi saat ini semakin berkembang, termasuk di dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi informasi harus sejalan guna terciptanya pendidikan yang berkualitas. Pendidikan menjadi penentu utama kualitas suatu bangsa karena dapat menciptakan kecerdasan, demokratis, dan terbuka. Pendidikan dikembangkan secara berkesinambungan agar menjadi lebih baik kedepannya. Salah satunya yaitu pengembangan sumber belajar yang tidak hanya melalui buku saja, namun dapat menggunakan media digital untuk memudahkan proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah berkembang di berbagai bidang salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Adanya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi memudahkan terlaksananya proses pembelajaran. Selain itu, dapat memunculkan peralatan dan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang mudah dipelajari dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dalam membuat media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar peserta didik memiliki motivasi untuk belajar dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menarik yaitu pembelajaran yang

melibatkan interaksi 2 arah antara pendidik dengan peserta didik dan peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran menarik yang dapat digunakan yaitu media audio visual.

Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Pembelajaran secara formal memiliki pedoman untuk menjalankan bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Berdasarkan PP Nomor 32 tahun 2013 mengenai standar proses, yang dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan ajar harus diselesaikan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menguji, membujuk anggota untuk berperan secara efektif selama proses pembelajaran serta meningkatkan prakarsa, kreativitas, dan kebebasan, sesuai minat dan bakat peserta didik. Untuk mencapai itu semua diperlukan perencanaan yang matang baik terkait materi, proses, maupun media yang digunakan untuk mencapai target pembelajaran tersebut.

Pelajaran TIK merupakan pembelajaran praktikum yang mengandalkan modul sebagai alat pendukung pembelajaran. Namun, bagi Sebagian peserta didik keberadaan modul terkadang masih terasa sulit untuk dipahami dan melakukan praktikum. Kesulitan belajar ini yang menjadi salah satu penyebab menurunnya motivasi belajar pada mata pelajaran TIK. Selain kesulitan belajar, menurunnya motivasi belajar juga dikarenakan peserta didik merasa jenuh ketika proses pembelajaran, sehingga kurang memperhatikan penjelasan materi dari pendidik. Akibatnya, ketika motivasi peserta didik menurun maka akan sulit untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Sebagian besar peserta didik masih minim literasi, oleh karena itu seperti enggan untuk membaca modul yang jumlahnya sekian lembar. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu adanya kreativitas dari pendidik untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih animatif dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan praktikum, salah satunya dengan membuat media audio visual berbasis Canva. Isi dari media audio visual tersebut bersumber dari modul praktikum yang dikemas dalam bentuk media audio visual yang berbentuk seperti video pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih semangat untuk melihat materi dan tidak merasa jenuh/bosan selama pembelajaran praktikum.

Hal ini menimbulkan rasa jenuh dan bosan peserta didik pada pembelajaran TIK. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk tercapainya tujuan pembelajaran TIK, khususnya pada materi Microsoft Word. Media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dipahami dan menarik. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat yang membawa pesan dan informasi antara pendidik dan peserta didik.

Hasil observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas VII MTS Al-Hidayah ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) materi *Microsoft Word* masih dilakukan dengan metode ceramah serta kurangnya media pendukung yang berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran TIK hanya bersumber pada media buku paket TIK dan modul praktikum. Penggunaan media yang kurang bervariasi dan menarik membuat peserta didik cepat jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Media audio visual sangat berguna bagi peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat diciptakan dengan pengembangan ini, sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik secara tidak langsung tertarik untuk menyaksikan media audio visual tersebut. Kelebihan media audio visual yaitu dapat menciptakan minat untuk belajar pada peserta didik, menghemat waktu karena penjelasan ide dengan mudah dan tepat, membantu dan memusatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari Pelajaran. Selain itu media ini juga dapat memberikan pengertian secara lebih jelas dengan gambaran yang unik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.

Media audio visual dinilai mampu memotivasi dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi dengan cara pendidik menayangkan sebuah *video*. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dinilai dari perubahan kognitif, perolehan skor dan perubahan perilaku. Aplikasi yang mampu digunakan dalam membuat media audio visual salah satunya yaitu *Canva*. *Canva* menjadi salah satu konten audio visual menarik untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi *Canva* memiliki keunggulan dari aplikasi lainnya karena mudah dalam pembuatannya dan banyak fitur gratis. Selain itu, aplikasi *Canva* memiliki keunggulan di bidang pendidikan yaitu pendidik dapat dengan mudah memperoleh akun *Canva* berbayar secara gratis hanya dengan mendaftarkan akun menggunakan *email* sekolah sehingga pendidik dapat menggunakan semua fitur di *Canva* tanpa ada batasan dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *Canva* salah satunya memberikan kemudahan dalam membuat desain apapun; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, *video*, *Mapping* dengan animasi yang telah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun. Hal ini menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, serta memberi keramahan maupun kemudahan dalam proses pembuatan *video* dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar berbasis online. Namun hal ini tidak menjadi kendala, dikarenakan banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis. *Canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak jenuh dan membosankan. Sehingga aplikasi *canva* dapat digunakan untuk melakukan inovasi dalam mendesain media pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran audio visual bukan semata sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran semata, akan tetapi juga berfungsi untuk mempermudah penyampaian pengetahuan atau wawasan bagi peserta didik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Canva* dapat mempermudah interaksi antar pendidik dengan peserta didik dan membantu proses pembelajaran agar lebih optimal.

Bentuk pembelajaran seperti ini sebagai ikhtiar proses pembelajaran yang menyelaraskan perkembangan IPTEK dengan kebutuhan pembelajaran saat ini yang merupakan kaum pelajar milenial. Mengingat akan pentingnya penggunaan media audio visual didalam proses pembelajaran, maka dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan media audio visual dengan *Canva* pada mata Pelajaran TIK materi Microsoft Word kelas VII di MTS Al-Hidayah Gebang Utara Desa Semambung, Kecamatan Jati Banteng.

Berdasarkan latar belakang pada penelitian ini, media pembelajaran TIK yang dirancang yaitu audio visual didesain menggunakan aplikasi *canva* dikembangkan dengan menambahkan animasi bergerak untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal dimana animasi yang terdapat pada *video* pembelajaran tersebut terlalu minim, tidak terdapat unsur suara hanya musik saja dan minimnya unsur gambar pada *video* pembelajaran tersebut. *Video* pembelajaran berperan penting dalam mengkomunikasikan pesan yang disampaikan kepada peserta didik berkisaran 12-13 tahun dan lebih mudah memahami yang disampaikan, sehingga diperlukannya unsur gambar, unsur suara, serta penambahan animasi terhadap peningkatan proses pembelajaran. Maka fokus penelitian ini untuk melihat bagaimana kevalidan, kepraktisan dan efektifitas serta respon dari penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *canva* materi Microsoft Word, sehingga media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* pada materi Microsoft Word diharapkan dapat memudahkan peserta didik pada proses pembelajaran terkhusus pelajaran TIK. Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Mata Pelajaran TIK Kelas X MTs Al-Hidayah”.

Studi Literatur

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Kata kunci media adalah “perantara”. Pengertian media secara *terminology* cukup beragam, sesuai sudut pandang para pakar media Pendidikan (Novita et al., 2019).

Media pembelajaran ialah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Adam & Syastra, 2015). Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2017) mengatakan bahwa secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk memasukkan panca indera penglihatan, pendengaran, penciuman, dan rasa di dalam kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologis pendidik untuk merancang lingkungan belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan, lebih dari apa pun, untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan proses belajar peserta didik (Agustini et al., 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang berperan sebagai mediator atau penghubung dari pemberi informasi, yaitu dari pendidik 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 peserta didik. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Subklasa yang berfungsi dengan baik ini berimplikasi pada keberhasilan pencapaian pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan (Hasan et al., 2021).

Suatu media pembelajaran dikatakan baik dan efektif jika memenuhi sifat-sifat berikut ini:

- a. Media pembelajaran memperhatikan tujuan pembelajaran, yaitu tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik.
- b. Faktor fleksibel, yaitu kesesuaian antara sarana yang digunakan dengan latar belakang pembelajaran.
- c. Umur simpan yaitu media yang baik jika dapat digunakan dalam waktu yang relatif lama.
- d. Kecukupan pesan yang disampaikan oleh media tentang pokok bahasan yang disampaikan kepada peserta didik (Miftah, 2015).

Dalam memilih media, pendidik perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media yaitu harus sesuai dengan tujuan atau kompetensi pembelajaran yang akan dicapai pada saat pembelajaran akan dilaksanakan (Novita et al., 2019).

Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat bervariasi, salah satunya adalah media *audio visual* atau yang biasa disebut media video yang memiliki daya tarik yang besar terhadap responsif yang dimiliki oleh peserta didik karena memiliki banyak keuntungan yang dapat membantu pendidik dalam menjelaskan atau menyampaikan informasi dari materi yang diajarkan dan membuat peserta didik mudah menerima materi yang diajarkan serta dapat dijadikan sebagai alternatif lain untuk menggantikan metode yang sering dipakai oleh pendidik yaitu metode ceramah dan penugasan (Daryanto, 2012).

Media *audio visual* video merupakan jenis dari media pembelajaran. Media video ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang sulit disampaikan dan sulit dipahami oleh peserta didik. *Audio visual* memperkaya lingkungan belajar, mendorong eksplorasi dan penemuan serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan bahasa dan mengekspresikan pikiran. Jenis *audio visual* dibedakan menjadi 2 macam yaitu *audio visual* diam dan *audio visual* gerak (Mila & Alisyahbana, 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.

Media *audio visual* ialah salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video yang dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara. Media video memiliki potensi untuk lebih disukai peserta didik, hal ini dikarenakan melalui media video peserta didik dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video berlangsung (Febriani, 2017). Menurut Riyana dalam (Syaparuddin & Elihami, 2020) media video yaitu media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman dalam suatu materi pembelajaran.

Keunggulan dari penggunaan media *audio visual* yaitu pesan lisan dan tulisan dapat tersampaikan dengan jelas, keterbatasan ruang, waktu, dan indera dapat diatasi, serta dapat digunakan untuk pembelajaran tutorial, sehingga mampu meningkatkan pemahaman para peserta didik (Mila & Alisyahbana, 2021). Sedangkan kelemahan dalam media audio visual video ialah keterbatasan alat yang akan digunakan, seperti tidak adanya proyektor di sekolah tersebut, biaya yang digunakan untuk membuat media tersebut, dan sebagainya (Novita et al., 2019).

Canva merupakan aplikasi *online* gratis dan berbayar yang mudah digunakan, bahkan saat mendesain media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Situs *web* untuk mengakses *Canva* dapat dilihat di www.canva.com (Rahmatullah et al., 2020).

Canva ialah salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum serta dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Didalamnya terdapat *tools* yang terdapat desain dan animasi yang bisa digunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan. Cara penggunaannya pun sangat mudah dengan banyak pilihan variasi desain (Puji Astuti, 2021).

Canva berisi program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, 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* (Tanjung, 2019). Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar

untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran, salah satunya berupa aplikasi *Canva* (Pelangi, 2020).

Adapun kelebihan *Canva*, diantaranya:

- 1) Memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
- 3) Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- 4) Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *Canva* yang telah diberikan oleh pendidik.
- 5) Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media *Canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
- 6) Dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *Canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.
- 7) Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel (Tanjung & Faiza, 2019).

Beberapa kekurangan *Canva*, antara lain:

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil. Jika tidak adanya internet atau kuota pada *handphone* maupun laptop, maka *Canva* tidak dapat diakses dan digunakan untuk proses mendesain.
2. Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan lain-lain secara berbayar. Namun, ada juga beberapa yang gratis (*free*). Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

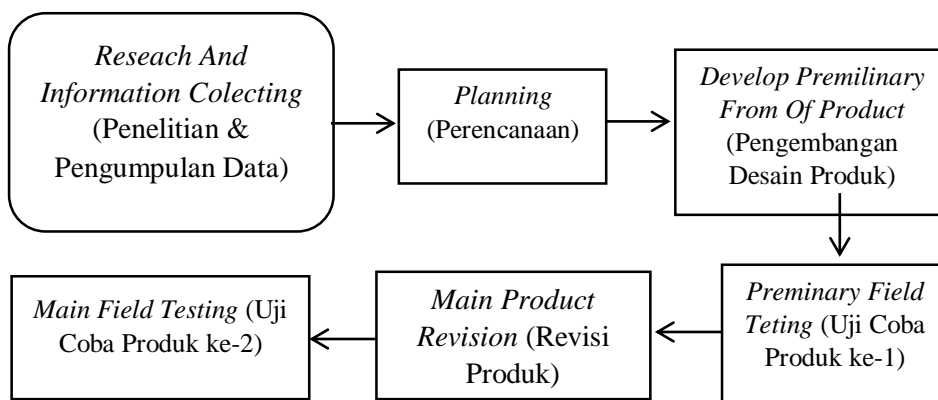
Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih suatu desain yang berbeda (Pelangi, 2020).

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall dalam (Gandhi et al., 2021), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product* atau dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan pendidikan ialah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pendekatan *research and development* dalam pendidikan meliputi sepuluh langkah, yaitu : (1) *Research and Information Collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *(Main Product Revision)*, (6) *Main Field Test*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *(Final Product Revision)*, (10) *Dissemination and Implementation*.

Pada pelaksanaannya peneliti menyederhanakan tahapan penelitian berdasarkan rujukan dari langkah-langkah dalam siklus Borg and Gall yakni peneliti memodifikasi langkah-langkah dalam siklus penelitian menjadi tujuh langkah, yaitu : *Research and Information Collecting, Planning, Develop Preliminary of Product, Preliminary Field Testing, (Main Product Revision), Main Field Test, Dissemination and Implementation*. Hal ini dikarenakan pertimbangan dana penelitian yang besar dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal tersebut juga pernah dilakukan oleh (Arisanti & Zuhdi, 2021), peneliti menyederhanakan tahapan penelitian berdasarkan rujukan dari langkah-langkah dalam siklus Borg and Gall. Telah dijelaskan bahwa sepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan namun langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, sehingga peneliti mengambil 6 tahap R&D dengan dasar kebutuhan dan efisiensi proses pengembangan produk pembelajaran.

Berikut bagan langkah-langkah dalam penelitian pengembangan yang akan digunakan menurut prosedur, dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Langkah-langkah R&D yang Digunakan

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, angket uji kelayakan, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan *Canva*. Responden yang dilibatkan dalam pengumpulan data yaitu ahli materi dan ahli media untuk menguji tingkat kelayakan produk (sebagai validator) serta peserta didik untuk memberi tanggapan setelah mengikuti mata pelajaran TIK pada materi *Microsoft Word* menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva*.

Untuk mengetahui persentase kelayakan media perbelajaran audio visual berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran, maka digunakan skala likert. Berikut ini metode perhitungan skala likert menurut Sukardjo dalam (Khotijah et al., 2021) :

1. Menghitung Nilai Rata-rata

Untuk menghitung nilai rata-rata digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \tag{1}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Data

2. Kriteria Penilaian

- Skor minimal ideal = \sum Butir kriteria x Skor terendah (2)

- Skor maksimal ideal = \sum Butir kriteria x Skor tertinggi (3)

- SBi = $(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}) \times$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal) (4)

- Mi = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) (5)

Tabel 1. Kategori Penilaian Ideal Oleh Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Rentang Skor (i)	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > Mi + 1,5 Sbi$	$\bar{X} > 37,49$	Sangat Layak
2.	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 Sbi$	$35,83 < \bar{X} \leq 37,49$	Layak
3.	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 Sbi$	$34,17 < \bar{X} \leq 35,83$	Cukup Layak
4.	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 Sbi$	$32,51 < \bar{X} \leq 34,17$	Tidak Layak
5.	$\bar{X} > Mi - 1,5 Sbi$	$\bar{X} > 32,51$	Sangat Tidak Layak

Tabel 2. Kategori Penilaian Ideal Oleh Peserta Didik (User)

No.	Rentang Skor (i)	Interval Skor	Kategori
1.	$\bar{X} > Mi + 1,5 Sbi$	$\bar{X} > 42,5$	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 1,5 Sbi$	$37,5 < \bar{X} \leq 42,5$	Baik
3.	$Mi - 0,5 SBi < \bar{X} \leq Mi + 0,5 Sbi$	$32,5 < \bar{X} \leq 37,5$	Cukup Baik
4.	$Mi - 1,5 SBi < \bar{X} \leq Mi - 0,5 Sbi$	$27,5 < \bar{X} \leq 32,5$	Tidak Baik
5.	$\bar{X} > Mi - 1,5 Sbi$	$\bar{X} > 27,5$	Sangat Tidak Baik

3. Persentase Kelayakan

Untuk mengetahui persentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100\% \quad (6)$$

Keterangan;

P = Persentase

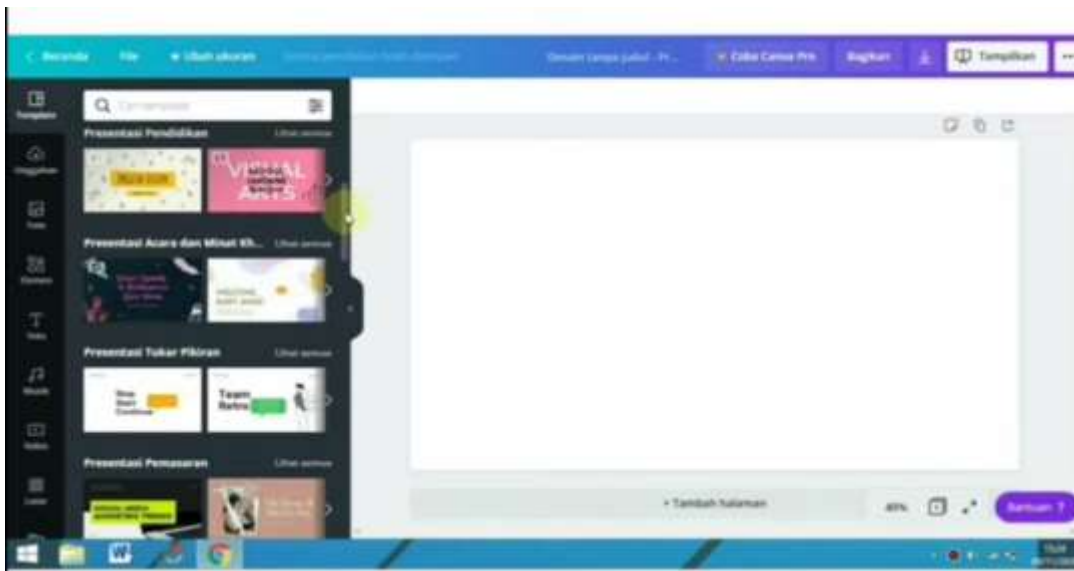
X = Skor Rata-rata

Y = Skor Tertinggi Ideal

Hasil

Tahap Pengembangan Desain Produk

Pada tahap desain produk merupakan tahapan merancang sistem kerja pada media pembelajaran audio visual berbasis *Canva*. Berikut ini beberapa tahap pengembangan desain produk dengan aplikasi *Canva*.



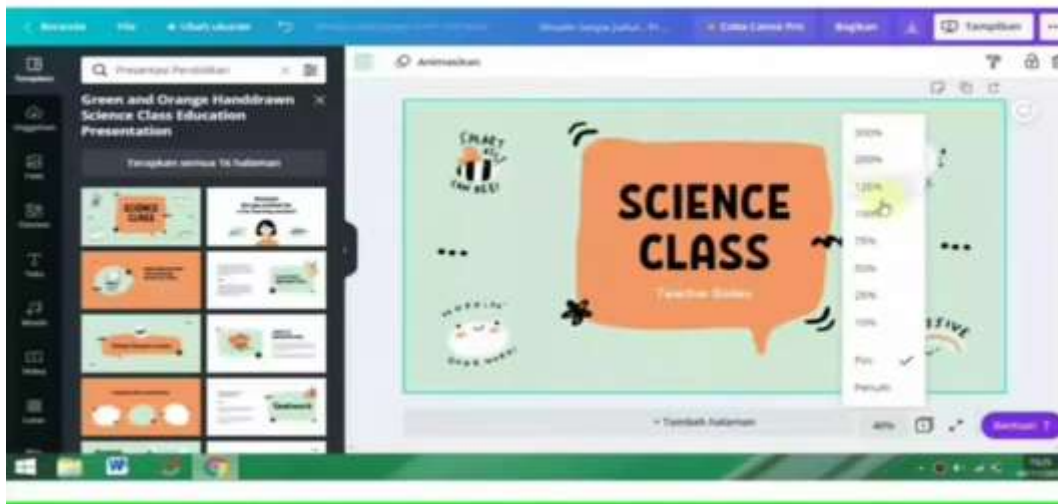
Gambar 2. Beranda Aplikasi Canva

Langkah pertama dalam pembuatan produk ini, peneliti membuka beranda pada aplikasi *Canva* yang dan memastikan video yang sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembuatan produk tersebut. Dalam pembuatan media pembelajaran audio visual (video), peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva*.



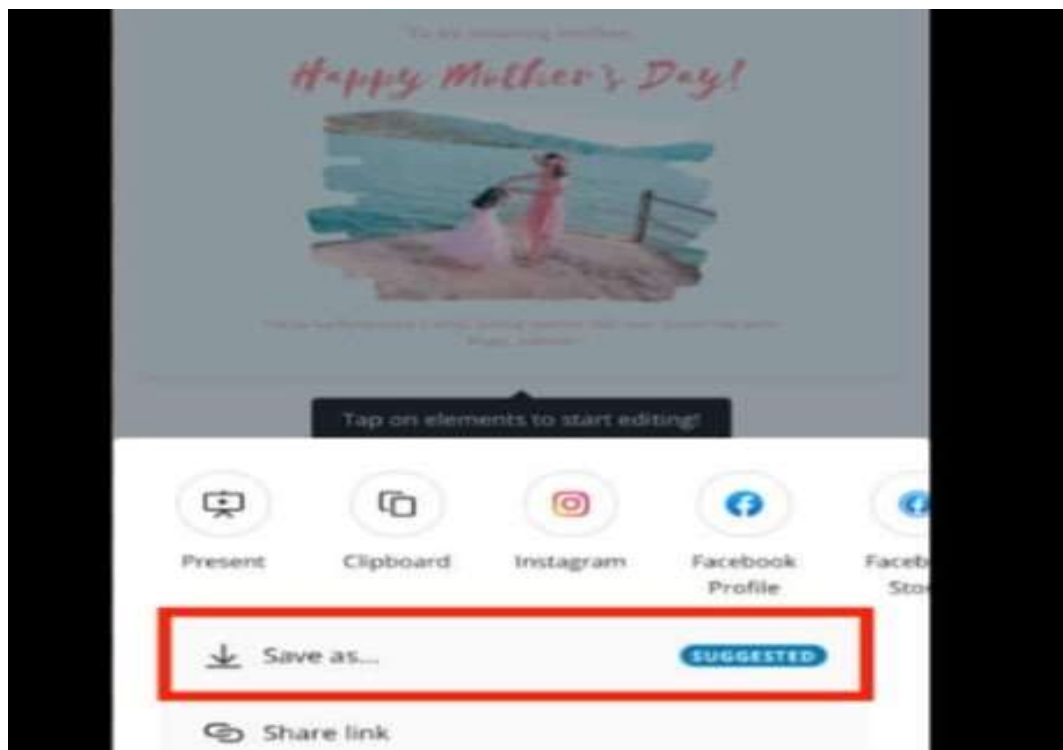
Gambar 3. Tampilan Utama pada Pembuatan Media Audio Visual dengan Canva

Pada langkah kedua, peneliti membuat tampilan utama pada pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi *Canva* untuk langkah-langkah cara pembuatan absensi peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word*.



Gambar 4. Tampilan Video Sesuai dengan yang Dibutuhkan

Langkah selanjutnya yaitu pembuatan media audio visual cara membuat absensi peserta didik dengan bantuan *Microsoft word* menggunakan *Canva*, sesuai dengan tampilan video yang diinginkan, lalu tambahkan musik, suara latar dan animasi tentang (langkah-langkah pembuatan absensi peserta didik) jika selesai dan sesuai dengan video yang diinginkan.

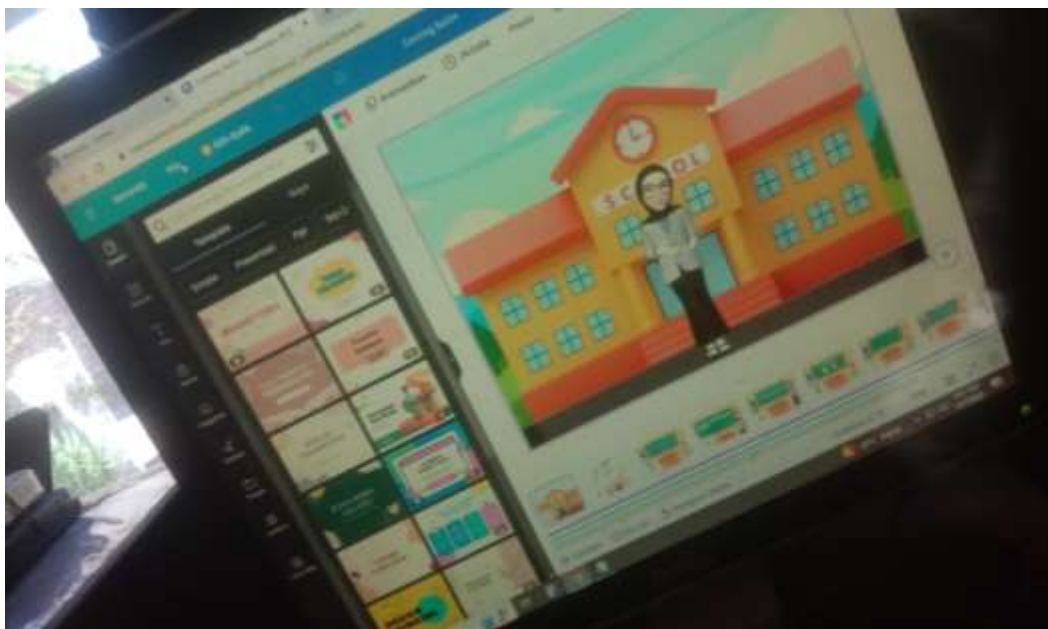


Gambar 5. Tampilan untuk Menyimpan Desain

Tahap akhir merupakan tahap penyimpanan atau *export* dan hasil dari produk tersebut berupa media pembelajaran audio visual (video) yang dapat disimpan di *folder* peneliti dan juga bisa dibagikan (*share link*).

Hasil Pengembangan Desain Produk

Deskripsi tentang *user* yang menggunakan media audio visual dengan *Canva* ini, dimulai dari pengguna masuk pada *start* tampilan utama, membuka menu pilihan, membuka, memulai menu sesuai dengan tampilan video yang diinginkan, kemudian memahami isi dari langkah-langkah pembuatan absensi peserta didik menggunakan aplikasi *Microsoft word* yang terdapat pada setiap sub untuk langkah selanjutnya bisa ditambah dengan tambahan musik, suara latar, atau animasi jika dibutuhkan. Kemudian tentu ada kekurangan pada hasil desain produk media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* berdasarkan penilaian para ahli. Peneliti telah melakukan evaluasi atas saran dari para ahli untuk mengadakan revisi desain produk dan juga melakukan perbaikan desain produk kembali. Hasil revisi produk dari penilaian kedua ahli sebagai berikut.



Gambar 6. Tampilan Utama Beranda Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Berbasis *Canva*

Pada tampilan utama pada beranda media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* terdapat tampilan gambar untuk membuat video tentang langkah-langkah membuat absensi peserta didik dan semakin menarik jika dengan ditambahkan desain animasi yang lebih animatif, sehingga telah diperbaiki oleh peneliti berdasarkan saran oleh ahli media yang terdapat pada gambar 5 di atas. Media pembelajaran audio visual (video) berbasis *Canva* yang telah *finish* dan diujicoba (diimplementasikan) kepada peserta didik pada mata Pelajaran TIK dapat dilihat pada link berikut <https://bit.ly/Videopembelajarananva>

Pembahasan

Hasil Validasi oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan *User*

Uji kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* menggunakan instrumen penilaian ahli media, ahli materi, dan *user* (peserta didik). Penilaian ahli media terhadap media audio visual dengan *Canva*

terdiri dari 2 indikator yaitu aspek kualitas desain dan manfaat media dengan 10 kriteria diperoleh jumlah skor 43. Penilaian ahli materi terhadap media audio visual dengan *Canva* terdiri dari 3 indikator yang meliputi aspek relevansi materi dan manfaat serta tampilan media dengan 13 kriteria diperoleh total skor 48.

Uji coba produk berupa penggunaan media pembelajaran audio visual (video) dilakukan kepada peserta didik kelas VII MTS Al-Hidayah pada mata pelajaran TIK. Penilaian media audio visual dengan *Canva* meliputi aspek-aspek penggunaan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan perolehan skor hasil uji coba produk oleh 8 peserta didik kelas VII sebagai *user* diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 331. Data penelitian yang telah disajikan dalam bentuk tabel dan diklarifikasi berdasarkan hasil perolehan skor dengan nilai kuantitatif dan akan dianalisis untuk diketahui hasil analisis data berupa kualitatif.

a) Ahli Media

1. Menghitung Rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{43}{1} = 43$$

2. Kriteria Penilaian

$$\text{Skor Minimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor terendah}$$

$$= 10 \times 3$$

$$= 30$$

$$\text{Skor Maksimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor tertinggi}$$

$$= 10 \times 5$$

$$= 50$$

$$SB_i = \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (50 - 30)$$

$$= \frac{1}{6} \times 20$$

$$= 3,33$$

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} \times (50 + 30)$$

$$= \frac{1}{2} \times 80$$

$$= 40$$

3. Rentang Skor

$$\bar{X} > M_i + 1,50 SB_i$$

$$\bar{X} > 40 + 1,50 (3,33)$$

$$\bar{X} > 44,95$$

$$M_i + 0,50 SB_i < \bar{X} \leq M_i + 1,50 SB_i$$

$$40 + 0,50 (3,33) < \bar{X} \leq 40 + 1,50 (3,33)$$

$$40 + 1,65 < \bar{X} \leq 40 + 4,95$$

$$41,65 < \bar{X} \leq 44,95$$

$$Mi - 0,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi + 0,50 S_{Bi}$$

$$40 - 0,50 (3,33) < \bar{X} \leq 40 + 0,50 (3,33)$$

$$40 - 1,65 < \bar{X} \leq 40 + 1,65$$

$$38,35 < \bar{X} \leq 41,65$$

$$Mi - 1,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi - 0,50 S_{Bi}$$

$$40 - 1,50 (3,33) < \bar{X} \leq 40 - 0,50 (3,33)$$

$$40 - 4,95 < \bar{X} \leq 40 - 1,65$$

$$35,05 < \bar{X} \leq 38,35$$

$$\bar{X} > Mi - 1,50 S_{Bi}$$

$$\bar{X} > 40 - 1,50 (3,33)$$

$$\bar{X} > 35,05$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat diketahui skor rata-rata 43, skor rata-rata ideal (Mi) 40, skor simpangan baku ideal (Sbi) 3,33. Sehingga jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal maka media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* kelas VII di MTS Al-Hidayah Desa Semambung Kecamatan Jati Banteng memiliki kategori **Layak**.

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{X (\text{skor rata-rata})}{Y (\text{skor tertinggi ideal})} \times 100\% \\
 &= \frac{43}{50} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

b) Ahli Materi

1. Menghitung Rata-rata

$$X = \frac{\sum X}{N} = \frac{48}{1} = 48$$

2. Kriteria Penilaian

$$\text{Skor Minimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor terendah}$$

$$= 13 \times 3$$

$$= 39$$

$$\text{Skor Maksimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor tertinggi}$$

$$= 13 \times 4$$

$$= 52$$

$$S_{Bi} = \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= (1/2 \times 1/3) \times (52 - 39)$$

$$= 1/6 \times 13$$

$$= 2,17$$

$$M_i = 1/2 (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 \times (52 + 39)$$

$$= 1/2 \times 91$$

$$= 45,5$$

3. Rentang Skor

$$\bar{X} > M_i + 1,50 S_{Bi}$$

$$\bar{X} > 45,5 + 1,50 (2,17)$$

$$\bar{X} > 48,755$$

$$M_i + 0,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i + 1,50 S_{Bi}$$

$$45,5 + 0,50 (2,17) < \bar{X} \leq 45,5 + 1,50 (2,17)$$

$$45,5 + 1,085 < \bar{X} \leq 45,5 + 3,255$$

$$46,585 < \bar{X} \leq 48,755$$

$$M_i - 0,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i + 0,50 S_{Bi}$$

$$45,5 - 0,50 (2,17) < \bar{X} \leq 45,5 + 0,50 (2,17)$$

$$45,5 - 1,085 < \bar{X} \leq 45,5 + 1,085$$

$$44,415 < \bar{X} \leq 46,585$$

$$M_i - 1,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i - 0,50 S_{Bi}$$

$$45,5 - 1,50 (2,17) < \bar{X} \leq 45,5 - 0,50 (2,17)$$

$$45,5 - 3,255 < \bar{X} \leq 45,5 - 1,085$$

$$42,245 < \bar{X} \leq 44,415$$

$$\bar{X} > M_i - 1,50 S_{Bi}$$

$$\bar{X} > 45,5 - 1,50 (2,17)$$

$$\bar{X} > 42,245$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat diketahui skor rata-rata 48, skor rata-rata ideal (M_i) 45,5, skor simpangan baku ideal (S_{Bi}) 2,17 sehingga jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal maka media pembelajaran audio visual berbasis *Canva* kelas VII di MTS Al-Hidayah Gebang Utara Desa Semambung Kecamatan Jati Banteng memiliki kategori **Sangat Layak**.

$$P = \frac{X (\text{skor rata-rata})}{Y (\text{skor tertinggi ideal})} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{52} \times 100\%$$

$$= 92,31\%$$

$$= 92,3 \%$$

c) User (Peserta Didik)

1. Menghitung rata-rata

$$X = \frac{\sum X}{N} = \frac{331}{8} = 41,375$$

2. Kriteria penilaian

$$\text{Skor Minimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor terendah}$$

$$= 10 \times 2$$

$$= 20$$

$$\text{Skor Maksimal Ideal} = \sum \text{Butir kriteria} \times \text{Skor tertinggi}$$

$$= 10 \times 5$$

$$= 50$$

$$S_{Bi} = \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

$$= \left(\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}\right) \times (50 - 20)$$

$$= \frac{1}{6} \times 30$$

$$= 5$$

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

$$= \frac{1}{2} \times (50 + 20)$$

$$= \frac{1}{2} \times 70$$

$$= 35$$

3. Rentang skor

$$\bar{X} > M_i + 1,50 S_{Bi}$$

$$\bar{X} > 35 + 1,50 (5)$$

$$\bar{X} > 42,5$$

$$M_i + 0,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i + 1,50 S_{Bi}$$

$$35 + 0,50 (5) < \bar{X} \leq 35 + 1,50 (5)$$

$$35 + 2,5 < \bar{X} \leq 35 + 7,5$$

$$37,5 < \bar{X} \leq 42,5$$

$$M_i - 0,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq M_i + 0,50 S_{Bi}$$

$$35 - 0,50 (5) < \bar{X} \leq 35 + 0,50 (5)$$

$$35 - 2,5 < \bar{X} \leq 35 + 2,5$$

$$32,5 < \bar{X} \leq 37,5$$

$$Mi - 1,50 S_{Bi} < \bar{X} \leq Mi - 0,50 S_{Bi}$$

$$35 - 1,50 (5) < \bar{X} \leq 35 - 0,50 (5)$$

$$35 - 7,5 < \bar{X} \leq 35 - 2,5$$

$$27,5 < \bar{X} \leq 32,5$$

$$\bar{X} > Mi - 1,50 S_{Bi}$$

$$\bar{X} > 35 - 1,50 (5)$$

$$\bar{X} > 27,5$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat diketahui skor rata-rata 41,375 skor rata-rata ideal (M_i) 35, skor simpangan baku ideal (S_{Bi}) 5, sehingga jika dimasukkan kedalam tabel kriteria penilaian ideal maka media pembelajaran audio visual dengan *Canva* kelas VII di MTS Al-Hidayah Gebang Utara Desa Semambung Kecamatan Jati Banteng memiliki kategori **Baik**.

$$P = \frac{X (\text{skor rata-rata})}{Y (\text{skor tertinggi ideal})} \times 100\%$$
$$= \frac{41,375}{50} \times 100\%$$
$$= 82,75 \%$$

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dengan *Canva* telah memenuhi kriteria baik dan dikategorikan layak untuk digunakan pada mata Pelajaran TIK materi *Microsoft Word* dilihat dari hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi serta tanggapan peserta didik kelas VII di MTs Al-Hidayah Gebang Utara Desa Semambung Kecamatan Jati Banteng. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli media terhadap tingkat kelayakan media audio visual dengan *Canva* adalah 86% (layak), penilaian dari ahli materi sebesar 92,3% (sangat layak), dan hasil uji coba terhadap *user* (peserta didik) sebesar 82,75% (baik).

Referensi

- Adam, S., & Syastra, M. . (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Agustini, D., Wijayanti, N., Rahmawati, P., Yudi P, E., & Puji C, V. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. *PISCES: Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 199–207. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Arisanti, T., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Vocalish (Vocabulary Of English) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV SDN Gedangan 2. *JPGSD*, 9(9), 3618–3629.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada
- Daryanto. (2012). *Penelitian Pendidikan*. UPI.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21.

- Gandhi, A. J., Suparto, A. A., & Razaqi, R. S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar untuk Siswa Kelas X TKJ di SMK Nurul Huda Kapongan. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 86–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.35>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. ., Tahrim, T., Anwari, A. ., Rahmat, A., Masdiana, & P, M. . (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Khotijah, S., Razaqi, R. S., & Suparto, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Siswa Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan Tahun Ajaran 2020-2021. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 1(2), 46–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.56495/hs.v1i2.23>
- Miftah, M. (2015). Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Jurnal Kwangsan*, 3(2), 135. <https://doi.org/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>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira P, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- Puji Astuti, S. (2021). Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 3(1), 8–15.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. . (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187– 200.
- Tanjung, R. ., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 7985.