



Jurnal Jendela Pendidikan

Volume 3 No. 01 Februari 2023

ISSN: 2776-267X (Print) / ISSN: 2775-6181 (Online)

The article is published with Open Access at: <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang

Yuriza Maulidia ✉, Universitas Sriwijaya

Hudaidah, Universitas Sriwijaya

✉ yurizamaulidia11@gmail.com

Abstract: The purpose of this study is to produce web-based learning media for students to be able to understand history lessons, especially about the history of Indonesian independence. The development of Canva-based learning media on the history of Indonesian independence, based on learning that only uses one type of media, this makes students saturated. Methods: This research is a research development (Research and Development). This research was conducted at SMA Negeri 2 Palembang on September 20, 2022. This media was developed using the Canva editor application with a type of media in the form of audio-visual which is then uploaded on the Rumah Belajar Portal page. As for the validation test conducted by expert validators, it shows very good assessment results, that way this learning media is declared worthy of being tested on students. The results of trials conducted on learners showed an increase in motivation and excellent learning outcomes.

Keywords: Learning media, Canva, Rumah Belajar Portal, History Learning

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis web untuk peserta didik agar mampu memahami pelajaran sejarah khususnya tentang sejarah kemerdekaan Indonesia. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva materi sejarah kemerdekaan Indonesia, didasari oleh pembelajaran yang hanya menggunakan satu jenis media saja hal ini membuat peserta didik menjadi jenuh. Metode: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Palembang pada tanggal 20 September 2022. Media ini dikembangkan menggunakan aplikasi editor Canva dengan jenis media berupa audio visual yang kemudian di unggah pada laman Portal Rumah Belajar. Adapun pada uji validasi yang dilakukan oleh validator ahli menunjukkan hasil penilaian sangat baik, dengan begitu media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi serta hasil belajar yang sangat baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Portal Rumah Belajar, Pembelajaran Sejarah

Received 23 Januari 2023; **Accepted** 31 Januari 2023; **Published** 20 Februari 2023

Citation: Maulidia, Y., & Hudaidah. (2023). Judul artikel. *Jurnal Jendela Pendidikan*, Vol (Nomor), 59-65.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan revolusi 4.0, Aspek IPTEK turut merasakan kemajuan yang kencang. Kemajuan inilah yang menghasilkan suatu hasil berupa semakin cepat menyebarnya pengetahuan keseluruh dunia menerabas penghalang antara jarak, tempat, serta waktu. Hakikatnya segala kegiatan manusia pada zaman digital ini selalu berkesinambungan dengan teknologi. Pribadi (2017: 1) berpendapat bahwa teknologi pada dasarnya merupakan rangkaian dalam memperoleh taraf tinggi dari barang buatan yang diciptakannya dengan tujuan agar barang buatan tersebut dapat bermanfaat.

Pembelajaran ialah aktivitas yang dikerjakan oleh pendidik dengan peserta didik dan disusun rapih guna memacu serta memotivasi kegiatan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran di kelas pada dasarnya memperlihatkan macam mana sistem pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dan pendidik di dalam kelas. Akan tetapi saat dunia memasuki revolusi 4.0, sistem pembelajaran pun juga merasakan adanya perubahan artian yang lebih dalam yang mana pendidik bukanlah satu-satunya sumber bagi peserta didik untuk belajar dikarenakan kemajuan teknologi yang membuat cakupan pembelajaran bagi peserta didik tidak terbatas antara jarak, dan waktu.

Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dapat menopang aktivitas belajar dan mengajar serta berperan dalam menafsirkan arti dari pesan yang ingin atau telah disampaikan, dengan harapan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya (Surayya, 2012). Berkaitan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, posisi media menjadi sangat esensial sebagai penunjang dari keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan semangat belajar yang baru serta menambah motivasi pada kegiatan belajar peserta didik. (Nurjanah, 2013: 4)

Dengan hal ini, maka tenaga pendidik harus memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin agar terciptanya motivasi belajar peserta didik guna keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu peserta didik perlu diberikan rangsangan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva yang dapat memacu peningkatan minat serta hasil belajar peserta didik. Canva merupakan salah satu aplikasi editor yang berisikan berbagai template pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga media yang dihasilkan dapat sangat membantu tenaga pendidik pada proses pembelajaran.

Setelah melakukan observasi serta wawancara yang dilaksanakan oleh penulis secara non-formal berupa analisis kebutuhan terhadap tenaga pendidik dan peserta didik dalam usaha mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar. Pada tahap wawancara peneliti melakukan wawancara dengan tenaga pengajar mata pelajaran sejarah kelas IX yaitu Ibu Dra. Linda, M.M di SMA Negeri 2 Palembang pada tanggal 8 Oktober 2021 pada pukul 13.00 WIB. Hasil wawancara tersebut menjelaskan bahwa disetiap proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah, beliau hanya memanfaatkan Power Point dan Google Clasroom saja sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil kebutuhan peserta didik yang mana 83,3% dari mereka menjawab bahwa hanya menggunakan Google Clasroom saja sebagai media di kelas.

Saat peneliti bertanya terkait aplikasi portal rumah belajar, narasumber mengatakan bahwa memang pernah ada dan mengikuti workshop yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemdikbud), namun narasumber tidak menggunakan aplikasi tersebut sebagai salah satu media dalam pembelajarannya saat di kelas. Isi pesan yang ingin diberikan kepada peserta didik pun pada akhirnya tidak terpenuhi secara sesuai pada saat proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa penggunaan aplikasi seperti diatas pada pembelajaran daring masih kurang efektif terhadap tingkat keberhasilan siswa dikarenakan media yang akan ditampilkan tidak terasa menarik.

SMA Negeri 2 Palembang menjadi pilihan peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan SMA Negeri 2 Palembang telah mengaplikasikan kaidah belajar Kurikulum 2013 yang berlandaskan pembelajaran IT. Pada penggunaan media pembelajaran berbasis

canva untuk Portal Rumah menjadi pilihan peneliti, menimbang sudah banyak peserta didik yang memiliki handphone dan laptop sebagai opsi pembelajaran dengan hasil analisis sebanyak 100%. Selain itu, Media *Canva* serta Portal Rumah Belajar yang merupakan website buatan Kemdikbud ini sama sekali belum pernah dipraktikkan di SMA Negeri 2 Palembang. Hal ini dirasa mampu memacu keinginan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan media tersebut sehingga memudahkan mereka mencerna pembelajaran terutama mengenai materi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dibuat oleh saudari Anna Amalia (2020: 103), Penerapan E-Learning Dengan Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMPN 3 Tangerang Selatan. Hasil penelitian yang dilakukannya memperlihatkan bahwa penggunaan E-learning yang memanfaatkan Portal rumah belajar Kemendikbud terbilang berhasil dikarenakan sudah terlaksana secara baik dengan presentase 75% dalam skala 100%.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis ingin melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Palembang dengan menggunakan media Portal Rumah Belajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran baru melalui tahapan pengembangan yang sistematis dengan kegiatan penelitian. Sugiyono (2011: 4) mengatakan penelitian pengembangan merupakan sebuah langkah usaha yang dipakai untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang ingin digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menggunakan model pengembangan Borga and Gall. Model pengembangan Borg & Gall merupakan model pengembangan yang berisikan pedoman penataan metode yang dikerjakan oleh peneliti supaya produk yang didesainnya memiliki kriteria layak uji coba. Dengan begitu, yang dibutuhkan pada pengembangan ini ialah patokan mengenai tahapan pengembangan yang diperlukan pada produk. (Sugiyono, 2010: 407)

Pada penelitian ini akan dilakukan analisis data berbentuk validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data tentang kevalidan baik itu dari bahan ajar, media pembelajaran, dan rancangan perencanaan pembelajaran (RPP) yang akan di jadikan instrumen penelitian. Validasi ahli memiliki tujuan yakni mengukur kelayakan dari bahan atau produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sesuai kriteriadan layak di uji cobakan.

Adapun kriteria kelayakan yang dapat menyatakan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 skala persentase kelayakan

Presentase Pencapaian	Klarifikasi
76 - 100 %	Sangat Layak
56 - 75 %	Layak
40 - 55 %	Cukup
0 - 39 %	Tidak Layak

(Sumber : Arikunto, 2006: 208)

HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian Borg and Gall yang mana pada metode ini memiliki 10 tahapan yang telah disederhanakan menjadi 4 tahapan. Tahap pertama yakni analisis dan pengumpulan data, peneliti melakukan beberapa langkah yaitu melakukan studi kepustakaan dimana peneliti mengumpulkan sumber tertulis dari berbagai sumber baik itu perpustakaan tempat peneliti belajar maupun sumber jurnal yang

dapat diakses melalui internet. Sumber yang didapat kemudian diolah kembali dengan maksud mengetahui permasalahan seperti apa yang ingin diselesaikan. Selanjutnya peneliti juga melakukan analisis kurikulum, serta analisis kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan guna menganalisis proses pembelajaran yang dilakukan serta media pembelajaran apa saja yang dimanfaatkan tenaga pendidik dalam mengajar.

Tahap kedua yaitu perancangan produk. Setelah peneliti mendapatkan hasil data yang dikumpulkan pada tahap pertama, maka peneliti mendapati bayangan produk belajar seperti apa yang ingin dikembangkan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dengan bentuk video. Hal ini dikarenakan banyak peserta didik yang menyukai jenis media pembelajaran jenis video (audio visual). Namun sebelum itu, peneliti harus menyesuaikan media yang ingin dikembangkan dengan RPP serta bahan ajar yang sebelumnya telah di validasi oleh ahli.

Gambar 1. Analisis kebutuhan peserta didik



(Sumber: Pengolahan data pribadi, 2022)

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk. Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik dimana sebagian besar peserta didik menyukai media pembelajaran jenis audio visual, maka disini peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran berbentuk video yang dirancang berbasis aplikasi Canva. Aplikasi Canva dipilih oleh peneliti dikarenakan fitur-fitur yang lengkap dan menarik sehingga dapat digunakan untuk mendesain animasi pada media pembelajaran.

Gambar 2. Salah satu outline pembuatan media pembelajaran



(Sumber: Pengolahan data pribadi, 2022)

Tahap keempat yaitu uji coba produk. Tahap uji coba produk dilakukan setelah terselesaikannya perancangan produk media pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian oleh ahli dari setiap bidang. Tahap uji coba produk ini sering dikatakan sebagai validasi ahli. Validasi ahli adalah proses penilaian yang dilakukan oleh para orang yang professional dalam bidang tertentu. Adapun peneliti telah melakukan validasi kepada ketiga ahli, dengan begitu didapat hasil validasi sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli

No	Nama Validator	Bidang	Angka	Huruf
1.	Merry Hamraeny, S.Pd., M.M	Validasi RPP	4,61	Sangat Valid
2.	Dr. Erna Retna Safitri, M.Pd.	Validasi Media	4,05	Valid
3.	Drs. Alian Sair, M.Hum	Validasi Materi	4,33	Sangat Valid
Jumlah rata-rata			4,33	Sangat Valid

(Sumber: Pengolahan data pribadi, 2022)

Tahap terakhir yakni berupa produk akhir. Sesudah melewati tahapan revisi produk media yang dikembangkan oleh peneliti dan diujikan oleh para ahli, adapun tahap berikutnya ialah dilakukannya uji coba lapangan (*field test*) guna mengetahui hasil dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva pada kegiatan pembelajaran. Field test ini dilakukan oleh peneliti bertempat di SMA Negeri 2 Palembang pada hari Selasa, 20 Februari 2022 di kelas XI IPS 4 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 anak. Tahap ini terdapat pretest dan posttest. Adapun pada pretest didapat hasil rata-rata 45,35 dan posttest didapat hasil rata-rata 80,04. Kemudian untuk mengetahui presentase kemajuan nilai peserta didik, rata-rata pada kegiatan pretest dan posttest dihitung dari perhitungan $(80,4 - 45,35 \times 100\%)$ dan diketahui kemajuan nilai peserta didik sebanyak 35,05%.

Selanjutnya guna mengetahui perolehan nilai *N-gain* skor ini dapat dilakukan perhitungan dengan memakai rumus *N-gain* dibawah:

$$\begin{aligned} N - gain &= \frac{\text{skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maximum} - \text{Skor Pretest}} \\ &= \frac{80,4 - 45,35}{100 - 45,35} \\ &= \frac{35,05}{54,65} \\ &= 0,64 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan rumus *N-gain* berjumlah 0,64 artinya apabila *N-gain* $0,70 \geq 0,64$ dengan begitu masuk pada kategori “sedang”. Hal ini memperlihatkan keefektifan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis Canva terhadap keberhasilan hasil belajar dari peserta didik.

PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan yang diambil peneliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang” mempunyai maksud yakni menghasilkan suatu produk pembelajaran valid yang memiliki nilai keefektifan dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dengan prosedur yang telah disederhanakan menjadi 4 rangkaian seperti studi pendahuluan, pengembangan, uji coba produk, dan produk akhir. Dari 4 rangkaian tadi dilaksanakan peneliti dengan tujuan menghasilkan produk media pembelajaran mata pelajaran sejarah yang dapat valid dan menghasilkan suatu dampak baik bagi kemajuan hasil belajar peserta didik.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011 : 19) berpendapat yakni penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat melahirkan keinginan yang baru, memupuk semangat dan dorongan pada kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh seputar psikis terhadap peserta didik. Adapun Suryadi (2020:23) mengemukakan bahwa media pembelajaran telah dibagi kedalam delapan jenis seperti media visual, komputer, media elektronik, media audio visual, Microsoft power point, jaringan internet, multimedia, serta media cetak.

Aplikasi Canva merupakan sebuah media program rancangan online dengan menyediakan berbagai template yang dapat digunakan dalam merancang media pembelajaran misalnya seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang ada dalam aplikasi Canva. Dikutip dari akun resmi yakni web Canva, Canva menyajikan beragam fitur serta, memperjelas bahwasannya Canva merupakan alat bantu dalam menunjang kreatifitas dan kerja sama diseluruh kelas. Satu-satunya aplikasi rancangan yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas. Dengan mengembangkannya ide-ide kreatif dan keahlian kolaboratif,

menjadikan pembelajaran terasa mudah dipahami dan menciptakan kelas yang menyenangkan. (Canva, n.d. dalam Pelangi 2020: 86)

pembelajaran sejarah memiliki tujuan yang sejalan dengan Undang-undang tentang pendidikan nasional yang bisa memberikan panduan terhadap kemajuan bangsa. Hal ini berkaitan dengan apa yang dipaparkan oleh Sadirman (2012: 210) yang menjelaskan mengenai pembelajaran sejarah yang secara fakta mempunyai peranan penting pada kemajuan karakter bangsa. Pembelajaran sejarah ini secara pasti menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kajian dari beragam peristiwa yang selanjutnya dimengerti serta dilakukannya penghayatan dari macam nilai yang terkandung pada peristiwa tersebut sehingga menghasilkan contoh bagaimana seharusnya berperilaku dan kemudian melakukan tindakan.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan berupa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang maka dapat disimpulkan bahwa hasil yang diperoleh pada saat tahap uji coba lapangan menunjukkan adanya perkembangan dari motivasi belajar peserta didik serta terlihatnya peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti pada proses pembelajaran.

Pengaruh efektivitas ini dapat dilihat dari adanya perbedaan hasil pada penilaian pretest dengan posttest. Hasil keseluruhan yang didapat peserta didik pada pelaksanaan pretest yaitu sejumlah 45,35% yang mana hasil tersebut sangat berbanding terbalik dengan hasil keseluruhan peserta didik pada pelaksanaan posttest yaitu sejumlah 80,4%. Dengan adanya peningkatan nilai dari peserta didik sejumlah 35,05% membuat perolehan nilai N-gain tersebut dikategorikan sedang dengan hasil sebanyak 0,64. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar pada mata pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang ini dapat ditarik kesimpulan yaitu berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
2. Benny A. Pribadi. 2009. Model-Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PPS-UNJ
3. Borg, W. R. and M. D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition.* New York and London: Longman
4. Effendi, H., & Hendriyani, Y. 2018. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
5. Kemendikbud. 2017. Pedoman pemanfaatan portal rumah belajar. Jakarta: Kemendikbud
6. Suryadi, A. 2020. Teknologi dan media pembelajaran. Bandung: CV Jejak.
7. Oktivianto, Orchidta., Hudaidah., & Alian. 2018. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan Volume 3 Nomor 2*
8. Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2*
9. Permata, V. J., 7 Dhoehaeni, H. 2020. Rumah Belajar as Online Learning Model for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 538, 317-318.* Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
10. Rahmatullah, dkk. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, Vol 12, No 2*
11. Suryadi, A. 2020. Teknologi dan media pembelajaran. Bandung: CV Jejak.

PROFIL SINGKAT

Yuriza Maulidia adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Hudaidah adalah Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Bidang Keahlian Ilmu adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta aktif menjabat sebagai ketua jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial di FKIP Universitas Sriwijaya.