
Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang

Siti Kholifa Amini¹, Yulita Pujiharti²

¹Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

Sitikholifaamini6@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, IKIP Budi Utomo

yulitapujiharti@budiutomomalang.ac.id

Abstract

This study aims to develop Canva as a learning medium with the main subject of economics, namely consumer households for class VIII SMP. The approach used is research and development (R%D). The research method taken is Mixed methods design. The subjects in this study were students of SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. Data collection techniques used by researchers are observations and questionnaires. Canva is developed using the ADDIE development model that has been modified by researchers. The results showed that the Canva learning video media was feasible to be used and applied in economic learning with the subject matter of consumer households for class VIII SMP Pondok Pesantren Tholabie. The researcher uses descriptive quantitative data analysis techniques and shows the assessment of media experts (4.75) with proper and valid categories. This assessment is based on the presentation of material, language, and graphics in writing. In the assessment of material experts (5.0) with a very valid and very feasible category. This assessment is based on the presentation of the material, language, and graphics in writing the content of the material. The researcher also received a response from students of 77% which could be categorized as worthy. The results of these student responses are distributed to obtain results and measure the validity and achievement of students. In this study, researchers were only able to retrieve data online online using the google form as a data collection tool, this was due to the COVID-19 pandemic and the PPKM. The result of data analysis that has been owned by the researcher shows that the percentage level is in a feasible and valid category, this means that Canva's learning video media is effective for use in Tholabie Islamic Boarding School Junior High School.

Keywords : Canva, Economics, Learning Media, Video Development

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Canva sebagai media pembelajaran dengan materi pokok ekonomi yaitu rumah tangga konsumen untuk kelas VIII SMP. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian yang diambil adalah *Mixed methods design*. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. Teknik pengambilan data yang digunakan oleh peneliti adalah pengamatan dan angket. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa media video pembelajaran Canva layak untuk digunakan serta diterapkan dalam pembelajaran ekonomi dengan pokok materi rumah tangga konsumen untuk kelas VIII SMP Pondok Pesantren Tholabie. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan menunjukkan penilaian dari ahli media (4,75) dengan kategori layak dan valid. Penilaian ini didasarkan pada penyajian materi, Bahasa, dan kegrafikan dalam penulisan. Pada penilaian ahli materi (5.0) dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Penilaian ini didasarkan pada penyajian materi, Bahasa, serta kegrafikan pada penulisan isi materi. Peneliti juga mendapatkan respon dari siswa sebesar 77% yang bisa dikategorikan layak. Hasil dari respon siswa ini disebarkan untuk mendapatkan hasil serta mengukur kevalidan dan prestasi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti hanya bisa mengambil data secara *online* daring yang memanfaatkan google form sebagai alat pengambilan data, hal ini dikarenakan adanya pandemi COVID-19 serta adanya PPKM. Hasil analisis data yang telah dimiliki peneliti menunjukkan tingkat presentase dengan kategori layak dan valid, hal ini berarti media video pembelajaran Canva efektif untuk digunakan di SMP Pondok Pesantren Tholabie.

Kata kunci : Canva, Ekonomi, Media Pembelajaran, Pengembangan Video

PENDAHULUAN

Perekembangan media komunikasi saat ini sungguh sangat pesat. Mulai dari munculnya *smartphone android* yang mengubah masyarakat untuk menjadi masyarakat milenial. Media komunikasi banyak diperlukan dan bahkan saat ini dibutuhkan oleh semua usia dikalangan masyarakat. Mulai dari anak-anak hingga lansia pun saat ini memakai *smartphone android*. Tidak dipungkiri bahwa media komunikasi sudah merajalela diseluruh dunia, termasuk Indonesia. Terdapat beberapa macam media komunikasi yang dapat digunakan sebagai alat

pembelajaran. Alat bantu pembelajaran yang berupa media pembelajaran ini diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan isi pikiran, perasaan, dan kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Isi pengajaran tersebut terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, *slide*, foto gambar grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik). Media pembelajaran saat ini sungguh modern. Banyak sekali media-media yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (West e al., 2016). Adanya teknologi ini, media pembelajaran sangat terbantu. Banyak aplikasi yang sudah berteknologi modern yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva adalah *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar (Canva, n.d).

Canva adalah sebuah alat untuk desain grafis yang membantu pengguna agar dapat mudah membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif. Canva tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *Android* dan *Iphone*. Kita bisa membuat atau merancang Canva dengan cara *online* maupun *offline*. Mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik pun bisa dibuat melalui Canva.

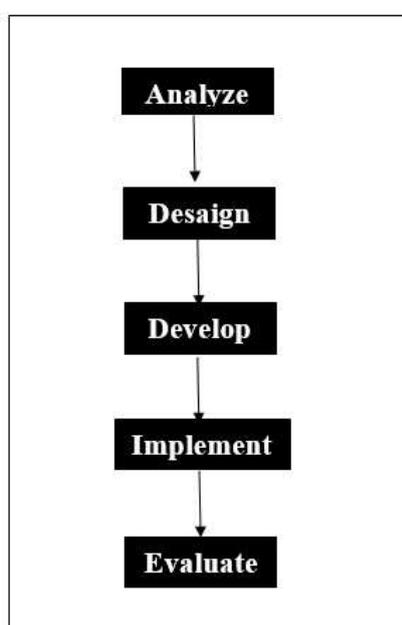
Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dan memahami materi pendidikan ekonomi dengan bantuan Canva. Media ini dikembangkan dalam bentuk video pembelajaran animasi berkarakter, bergerak dan jelas yang tentunya akan meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Kelebihan dari Canva adalah media pembelajaran yang efisien, efektif, sederhana tetapi menarik, serta praktis dalam penggunaan, waktu dan hasil yang didapat, sedangkan kekurangan dari Canva ini adalah pada aplikasi Canva membutuhkan jaringan yang stabil, terdapat beberapa fitur yang berbayar, dan terkadang terdapat kesamaan pada penggunaan templatnya. Walaupun demikian, hal tersebut dapat menunjang proses pembelajaran serta meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Aplikasi ini sangat menunjang proses pembelajaran jarak jauh atau disingkat dengan PJJ saat ini.

Berdasarkan pemaparan di atas bisa diidentifikasi permasalahan yaitu Media komunikasi saat ini sangat canggih, namun tidak digunakan dengan sebaik baiknya oleh peserta didik, alat pembelajaran sudah efisien dan efektif, tetapi tidak diimbangi dengan kemampuan tenaga pendidik dalam menerapkannya, media pembelajaran sangat banyak, namun banyak tenaga pendidik yang kurang mengetahui akan hal tersebut, belajar mengajar dilakukan secara *online* (daring), teknologi sangat mempengaruhi peserta didik, kurang berminatnya peserta didik untuk melihat buku pegangan pembelajaran, serta kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik saat mengajar *online* (daring). Tujuan dari daring saat ini adalah untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan pembelajaran, sedangkan untuk pendidik adalah untuk mempermudah pendidik dalam memberikan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Model penelitian pengembangan media pembelajaran Canva yang akan dilakukan peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).



Gambar 1. (Telah disesuaikan dengan kebutuhan peneliti)

Selanjutnya peneliti melakukan analisis kevalidan media video pembelajaran Canva dan respon peserta didik. Peneliti menggunakan analisis deskriptif kuantitatif sebagai teknik analisis, dan rumus yang digunakan untuk menghitung presentase dari masing masing subyek adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk menghitung presentase keseluruhan subjek yang digunakan adalah rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = F : N$$

Keterangan:

- Σx = Jumlah Skor
SMI = Skor Maksimal Ideal
F = Jumlah persentase
N = Banyak Subjek

Untuk mendapatkan arti dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan sebagai berikut:

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Baik	Direvisi seperlunya
65% - 74%	Cukup	Banyak direvisi
0 - 64%	Kurang	Direvisi total

Sumber: Tegeh, dkk (2014:83)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah Media Video Pembelajaran dengan mata pelajaran ekonomi. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan menurut Romiszowski (1996) atau lebih dikenal dengan metode pengembangan ADDIE yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Data hasil setiap prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Canva sebagai Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie. Langkah-langkahnya yang diambil peneliti adalah sebagai berikut:
 - a. Analisis (*Analyze*),
 - 1) Analisis keperluan media pembelajaran peserta didik.

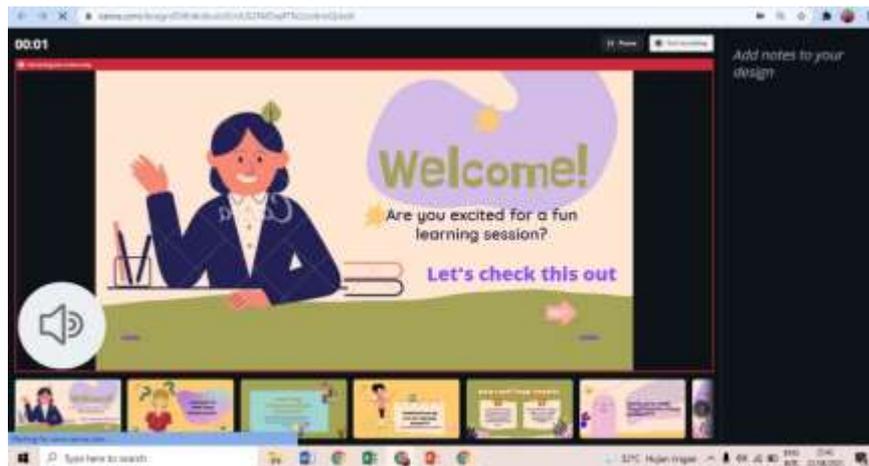
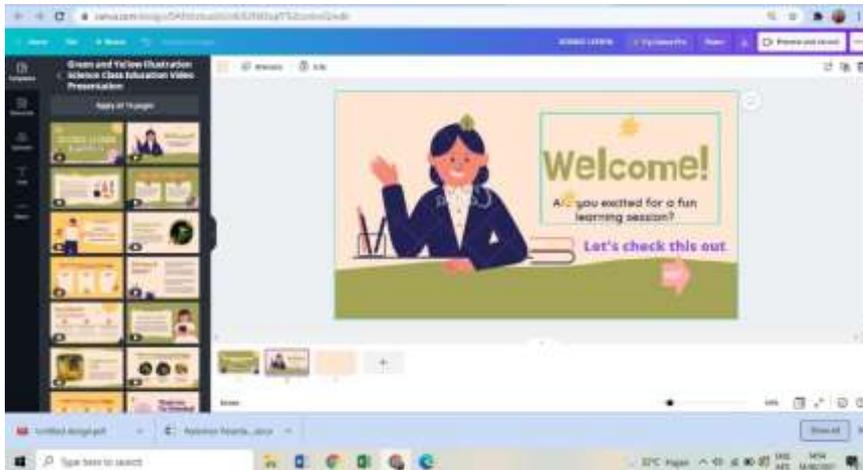
2) Analisis Kurikulum 2013

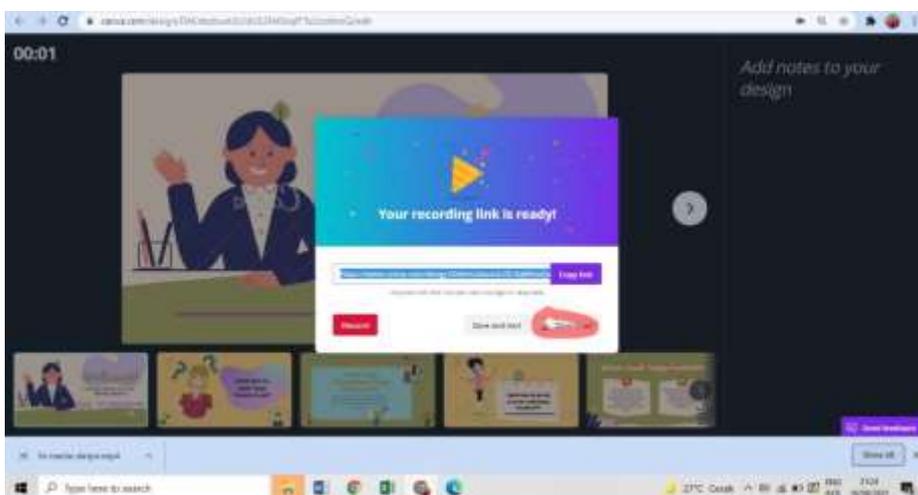
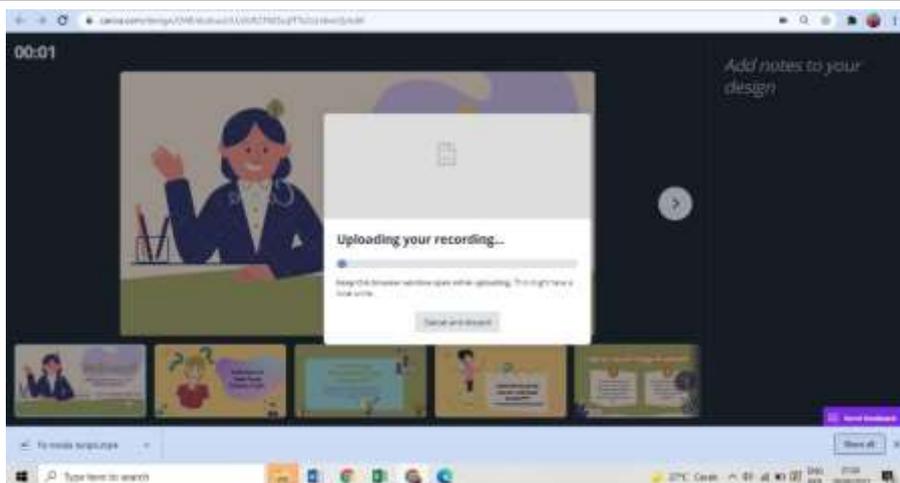
b. Perancangan (*Design*)

Peneliti membuat desain atau merancang media video, materi yang dipakai sesuai dengan kompetensi yaitu "Peran Rumah Tangga Keluarga/Rumah Tangga Konsumen (RTK)". Peneliti juga mencari rekomendasi buku dan referensi materi dalam materi ajar dan latihan soal yang akan dimasukkan dalam bahan ajar.

c. Pengembangan (*Development*)

1) Adapun panduan media video pembelajaran Canva adalah sebagai berikut: (1) Mengunduh aplikasi/Buka situs web. (2) Masuk log-in kedalam Canva melalui facebook, google, atau lanjut dengan email. (3) Memulai membuat desain melalui Canva. (4) Langkah-langkah Pembuatan slide media video pembelajaran Canva. (a) Pertama, membuka icon berjudul Presentasi. (b) Kedua, memilih template mana yang akan digunakan. (c) Ketiga, Peneliti memilih template-template yang sudah disediakan oleh Canva untuk digunakan dalam media pembelajaran. (d) Keempat, Penulis mengedit teks, background, gambar, dan elements yang telah disediakan oleh Canva. (e) Langkah kelima, menyelesaikan desain dan menyimpan desain yang telah dibuat. (5) Membuat video dengan menggunakan slide bahan ajar presentasi yang sudah dibuat sebelumnya. Langkah pertama, setelah selesai menyimpan presentasi yang dibuat lalu klik icon "*present and record*". Kedua, mengklik ikon "*go to recording studio*". Ketiga, mulai merekam. Keempat, Klik ikon end recording pada pojok kanan atas bagian perekaman. Kelima, Klik ikon download. Keenam, mendownload file yang sudah tersimpan pada Canva ke file laptop atau computer. Ketujuh, Video telah dapat dilihat dalam file laptop atau komputer. Berikut adalah gambar langkah-langkah dari pembuatan media pada aplikasi Canva.





2) Validasi

Tahap validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai media yang telah dibuat oleh peneliti ibu Melisa Wahyu F., S.Pd, M.Pd sebagai ahli media, dan Ibu Dika Resty Putri Ayuningtyas sebagai ahli materi, Adapun hasil penilaian dari ahli media yang menggunakan angket dan menggunakan Skala Likert sebagai alat analisis, terdapat empat alternative jawaban yaitu: "sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju". Diperoleh dari aspek penyajian materi rata-rata 4,5 yang termasuk kategori Layak, aspek bahasa rata-rata 4,75 sangat Layak, dan aspek grafik rata-rata 5 Sangat Layak. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian oleh media diperoleh nilai 4,75 dan hasil penilaian masuk dalam rentang 71 kategori Cukup Layak tapi perlu ada yang direvisi. Sedangkan dari penilaian ahli materi didapatkan hasil dari ketiga aspek yaitu rata-rata 5 dan hampir sempurna, dan masuk dalam rentang 80 kategori Sangat Layak.

3) Revisi

Adapun revisi serta saran yang telah diberikan oleh dosen dan guru adalah sebagai berikut:

- a) Dosen (Ahli Media), Menurut ahli media beberapa gambar wanita kelihatan kalau itu dari Canva, di detik 0:27 sempat ada pengulangan kata, menit 1:06 juga ada salah kata, dan volume musik terlalu keras, sebaiknya dikecilkan agar tidak mengganggu. Sedangkan saran dari ahli media yaitu jika harus menggunakan Canva, pilih media yg free, tanpa ada icon Canva, jika memang tidak bisa dan harus tetap menggunakan icon tersebut, gunakan Canva yang pro, sebelum membuat video buat dulu skenarionya agar tidak ada kesalahan kata, dan sebaiknya tidak banyak tulisan, tapi gambar atau visual yang mempermudah siswa memahami materinya

- b) Guru (Ahli Materi), Menurut ahli media metode pembelajaran dan cara penyampaian sangat menyenangkan, para siswa jadi semangat dan *enjoy* saat belajar, hasil edit yg diberikan juga menarik, sedangkan saran yang didapat yaitu durasi video cukup lama, bisa dipersingkat lagi point-point dari materi yang ada agar siswa tidak jenuh, sesekali boleh diberi *ice breaking* atau kuis tanya jawab menyinggung materi agar siswa juga tertarik dan tidak bosan.
- 4) Implementasi (*Implementation*), dilakukan oleh 20 orang peserta didik pada bulan Agustus 2021 yang dikhususkan pada kelas VIII SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media video pembelajaran Canva peneliti meendapatkan hasil yaitu 77% bisa dikategorikan “Layak”.
- 5) Evaluasi (*Evaluation*), dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Video Pembelajaran Canva ini dapat dikatakan efektif.
2. Kevalidan Produk Media Video Pembelajaran berbasis Canva dalam mengembangkan minat belajar peserta. Pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa total dari semua indikator adalah 1540, dan dari Total rata-rata setiap indikator mendapat skor 77 dan termasuk dalam kategori Layak serta media Video Pembelajaran Canva Valid dalam mengembangkan minat belajar peserta didik di kelas VIII SMP Pondok Pesantren Manajer Tholabie.
3. Prestasi Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie. Tahap ini dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum peserta didik menggunakan media video pembelajaran Canva prestasi hasil belajar peserta didik sangatlah rendah, bahkan yang memperoleh kriteria bagus hanya satu orang saja. Maka dari itu media video pembelajaran berbasis Canva dilakukan, agar prestasi siswa dapat naik dengan signifikan.
4. Prestasi Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie. Dalam

tahap ini peneliti menyimpulkan bahwa setelah peserta didik memakai media video pembelajaran berbasis Canva prestasi dari hasil belajar peserta didik di atas sangatlah meningkat dibandingkan dengan prestasi hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran berbasis Canva.

KESIMPULAN

Peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil mengembangkan Media Pembelajaran Canva sebagai Pembelajaran Ekonomi melalui lima tahapan dan menunjukkan hasil sebagai berikut:
 - a. *Analysis*. Didasarkan pada analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam standar kompetensi adalah Media Pembelajaran Ekonomi.
 - b. *Design*. Dalam tahap ini, peneliti mendesain konsep presentasi dan video untuk digunakan sebagai Media Video Pembelajaran Ekonomi
 - c. *Development*. Berdasarkan desain atau rancangan yang telah dibuat, peneliti membuat Media Video Pembelajaran Canva memakai hasil rancangan presentasi serta rancangan video yang telah dibuat dan peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai aplikasinya yang dibuka secara bebas melalui website Canva yaitu www.Canva.com, disini peneliti juga melakukan validasi dan uji coba dengan memberikan latihan soal sebelum (*Pre-Test*) dan sesudah (*Post-Test*) kepada peserta didik mengenai mata pelajaran Ekonomi.
 - d. *Implementation*. Pada tahap ini peserta didik terlihat sangat tertarik untuk menggunakan Media Video Pembelajaran Canva dalam mata pelajaran Ekonomi, Selain itu peserta didik juga aktif dalam berkomentar setelah menyaksikan video pembelajaran yang telah dikirim oleh peneliti.
 - e. *Evaluation*. Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari rangkaian prosedur pengembangan Media Video Pembelajaran sebagai

Pembelajaran Ekonomi yaitu mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan prestasi belajar peserta didik. Hasil perhitungan prestasi belajar peserta didik dalam menggunakan Media Video Pembelajaran sebagai Pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMP Pondok Pesantren Tholabie.

2. Kevalidan Produk Media Video Pembelajaran berbasis Canva didapatkan hasil data sebesar 1540 dan skor 77 termasuk dalam kategori layak dan valid untuk mengembangkan minat belajar peserta didik di kelas VIII SMP Pondok Pesantren Tholabie.
3. Prestasi Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie mendapat data yaitu hasil belajar peserta didik sangat rendah, bahkan yang memperoleh kriteria bagus hanya satu orang saja.
4. Prestasi Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Canva Pada Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie mendapat data yaitu sesudah peserta didik memakai media video pembelajaran berbasis Canva prestasi dari hasil belajar peserta didik di atas sangatlah meningkat dibandingkan dengan prestasi hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video pembelajaran berbasis Canva.

Saran

Saran untuk guru, peneliti mempunyai saran agar guru lebih baik lagi menggunakan media yang digunakan untuk pembelajaran, diharapkan guru dapat termotivasi dan tertarik, untuk menggunakan Media Video Pembelajaran Canva, serta membantu guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik

Saran untuk peserta didik adalah agar peserta didik dapat menggunakan Media Video Pembelajaran Canva menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik serta

dapat mengembangkan Media Pembelajaran Canva menjadi media lain selain video yang lebih menarik sekaligus dapat menjadi media yang lebih efektif.

Saran untuk peneliti yang akan datang yaitu agar peneliti berikutnya lebih bervariasi dan pandai dalam membuat animasi serta pandai dalam mengolah template serta elemen-elemen yang tersedia di aplikasi Canva.

DAFTAR RUJUKAN

- Garris Pelangi, 2020. *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma*. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No. 2
- Nut Mila, Nuralamsyah , Andi Naila Quin Azisah Alisyahbana , Nur Arisah , Muhammad Hasan. 2021. *Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring*. ISBN: 978-623-6535-49-3
- Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha e-ISSN : 2599-1426 Vol. 12 No. 2 (2020) 317
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta. Prestasi Pustaka Publisher
- Nurdyansyah. 2019. *Media pembelajaran inovatif*. Sidoarjo. UMSIDA Press
- Tegeh, I Made, Jampel I Nyoman dan Pudjawan Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Samsu, 2017. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi. PUSAKA
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Ke-empat*. Jakarta. Kencana
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta. Kencana
- [Www.Canva.com](http://www.canva.com)