

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATERI SISTEM GERAK

Edieli Zebua

Universitas Negeri Manado
edizebua082@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan guna menghasilkan produk media pembelajaran audio visual, menguji kelayakan serta mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap media dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak di SMA Negeri 1 Tomohon. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak di SMA Negeri 1 Tomohon. Jenis penelitian *planning and producing media* melalui 4 tahapan 1) tahap persiapan; 2) tahap perancangan; 3) tahap pengembangan; 4) tahap uji coba dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik, 1 pendidik, 1 ahli media dan 1 ahli materi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket dan menganalisis data menggunakan uji kelayakan, respon pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan, penilaian berdasarkan validasi ahli media mendapatkan persentase kelayakan yaitu 93% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi, hasil validasi ahli materi dengan persentase kelayakan 88% kategori layak, tidak perlu direvisi. Sedangkan untuk hasil uji coba dilapangan mendapatkan ketertarikan dari pendidik 94% dan peserta didik 96,5%. Simpulan, media pembelajaran layak dan menarik perhatian bagi peserta didik sehingga layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon.

Kata Kunci: Audio Visual, Canva, Pembelajaran, Sistem Gerak

ABSTRACT

This study aims to produce audio-visual learning media products, test the feasibility and find out the response of educators and students to the media by using the Canva application on motion system material at SMA Negeri 1 Tomohon. This research is a Research and Development (R&D) study that is used to develop and produce audio-visual media products using the Canva application on motion systems material at SMA Negeri 1 Tomohon. This type of planning and producing media research goes through 4 stages 1) the preparation stage; 2) design stage; 3) development stage; 4) trial and evaluation stage. The research subjects consisted of 28 students, 1 educator, 1 media expert and 1 material expert. Data collection instruments used validation sheets and questionnaires and analyzed data using due diligence, educator and student responses. The results showed that the assessment based on the validation of media experts got a percentage of eligibility, namely 93% in the very feasible category, no need for revision. As for the results of the field trials, 94% of educators and 96.5% of students were interested. In conclusion, learning media is appropriate and attracts the attention of students so that it is feasible to be used as a learning medium in SMA Negeri 1 Tomohon.

Keywords: *Audio Visual, Canva, Learning, Movement System*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisah dalam kehidupan, dengan pendidikan manusia dapat menjadi pribadi yang berguna baik untuk diri sendiri, orang lain bahkan untuk Negara. Pendidikan dapat membawa perubahan besar dalam diri manusia baik dari cara berpikir, memecahkan suatu masalah dan bahkan menjalani kehidupan sehari-hari. Tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas). Berdasarkan tujuan pendidikan tersebut sesuai dengan visi pendidikan nasional yang ada di Indonesia adalah “mewujudkan sistem pendidikan menjadi sebuah sistem perilaku sosial yang kuat dan berwibawa untuk dapat memberdayakan seluruh Warga Negara Indonesia yang diharapkan akan berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah-ubah”.

Kualitas pembelajaran di dalam kelas ditentukan oleh beberapa faktor, di antaranya yaitu kurikulum, pendidik, model pembelajaran, sarana dan prasarana, serta media pembelajaran. Ketercapaian hasil belajar pada ranah pengetahuan, sikap dan keterampilan tidak hanya dipengaruhi oleh model dan metode pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas, tetapi juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang bisa membantu keterlaksanaan proses belajar mengajar (Almainah et al., 2021). Penggunaan media yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif akan memperbesar kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik, dan meningkatkan kemampuan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Devi et al., 2018).

Azhar (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Karena membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memacu peserta didik untuk belajar dengan lebih semangat. Selain itu meningkatkan keterampilan berpikir dan memahami siswa, menanamkan rasa percaya diri dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan khususnya pada mata pelajaran Biologi yang merupakan mata pelajaran dengan cakupan materi yang luas dan kompleks. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran yang diprediksikan dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik adalah media audio visual. Sukiman (2012), menerangkan bahwa media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dikarenakan bisa membantu peserta didik yang masih kurang dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak atau sulit diamati dalam dunia nyata. Dalam hal ini media audio visual dapat digunakan sebagai alat untuk mempresentasikan sebuah konsep, mempertegas materi pembelajaran, dan memberikan pemahaman yang lebih konkret.

Di era 5.0 saat ini yang dimana teknologi dan manusia akan hidup berdampingan dalam meningkatkan kualitas taraf hidup manusia secara berkelanjutan. Sejalan dengan perkembangan yang semakin pesat, tentunya

menjadi tantangan bagi manusia untuk beradaptasi terhadap teknologi. Dengan pemanfaatan IPTEK dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran khususnya pada media audio visual pada mata pelajaran biologi. Hal ini membantu kehidupan manusia dalam hal ini pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas diri. Melalui teknologi ini untuk mempermudah pendidik dalam memberi materi yang berkualitas, kreatif menarik. Serta, membantu peserta didik dalam memahami materi sistem gerak untuk dipahami secara langsung melalui video visual.

Mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan ilmu yang luas, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi. Maka dari itu perlu adanya pengembangan media yang dapat membantu pendidik maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sistem gerak merupakan materi yang membahas tentang system pada tubuh yang memberikan manusia kemampuan untuk bergerak menggunakan tulang dan ototnya, merupakan topik pembahasan yang terdapat pada kelas XI MIPA. Seiring berkembangnya teknologi, tentunya menuntut pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik yang tidak hanya monoton pada buku paket dan ceramah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tomohon, salah satu pendidik mata pelajaran biologi menyatakan bahwa peserta didik beranggapan bahwa mata pelajaran biologi merupakan mata pelajaran yang abstrak yang memiliki cakupan luas, monoton dan susah untuk dimengerti karena banyak mengandung bahasa ilmiah. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar juga belum maksimal diterapkan sehingga hanya berfokus pada media yang lama, yaitu media *powerpoint*, buku paket, metode mengajar ceramah dan audio visual namun tidak diterapkan pada semua materi khususnya pada materi sistem gerak. SMA Negeri 1 Tomohon juga belum maksimal menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat membantu dalam menciptakan media yang menarik, salah satunya adalah aplikasi canva.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses lewat *Handphone/PC*. Berbagai macam template at au opsi desain yang dapat digunakan dan diinginkan tersedia di Canva. Tidak hanya presentasi tetapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu Pendidik dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah Pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva, menguji kelayakan media, uji kelayakan materi serta mengetahui bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang dihasilkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan desain yang di sungguhkan oleh Kemp & Dayton tahun 1985 melalui 9 langkah. Kemudian 9 tahapan tersebut disederhanakan oleh Rengkuan tahun 2012 dalam *Planning and Producing Media* menjadi 4 tahapan utama diantaranya, 1) tahap persiapan; 2) tahap perancangan; 3) tahap pengembangan; 4) tahap uji coba dan perevisian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan pengisian angket oleh ahli media dan ahli materi serta angket responden terhadap media yang dihasilkan. Uji kelayakan media dan uji kelayakan materi divalidasi di Jurusan Biologi FMIPAK Unima sedangkan untuk uji coba media di kelas kecil dilakukan di SMA Negeri 1 Tomohon pada tahun ajaran 2022-2023.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Deskriptif Kualitatif untuk mengolah data hasil wawancara dan Analisis Statistik Deskriptif untuk menganalisis data yang terkumpul lewat pengisian angket oleh subjek uji. Analisis statistik deskriptif digunakan dengan tujuan untuk memperoleh kesimpulan mengenai valid tidaknya media hasil pengembangan.

Adapun teknik analisis data yang diperoleh dari validator baik ahli media dan ahli materi digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum(h.g) \times 100}{gg}$$

Skala konversi pencapaian dari hasil persentase jawaban responden (P) dan kualifikasi ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Konversi Pencapaian dan Kualifikasi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	90 % - 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	75 % - 89 %	Baik	Layak, tidak perlu direvisi
3	50% - 74 %	Cukup Baik	Cukup layak, perlu direvisi
4	35% - 49%	Kurang Baik	Kurang layak, perlu direvisi
5	0 % - 34%	Tidak Baik	Tidak layak, perlu direvisi

Sedangkan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik dapat dianalisis data lewat rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Skor persentase responden ditunjukkan Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Persentase Responden

No	Tingkat Pencapaian	Interprestasi
1	81% ≤ x ≤ 100%	Sangat menarik
2	61% ≤ x ≤ 80%	Menarik
3	41% ≤ x ≤ 60%	Cukup menarik
4	21% ≤ x ≤ 40%	Tidak menarik
5	0 % ≤ x ≤ 20%	Sangat tidak menarik

Data yang terkumpul lewat instrumen pengambilan data akan dianalisis untuk dijadikan sebagai bahan untuk merivisi produk pengembangan, mengkaji produk, dan memberikan saran pemanfaatan serta pengembangan lebih lanjut.

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis yang telah peneliti lakukan adalah pengembangan media pembelajaran Audio Visual dengan menggunakan aplikasi Canva pada materi Sistem Gerak. Tempat penelitian dan pengembangan media dilaksanakan di Jurusan Biologi Fakultas Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumihan Universitas Negeri Manado dan SMA Negeri 1 Tomohon. Dalam penelitian ini melalui tahapan validasi media dan materi.

Responden dalam penelitian ini adalah 28 orang peserta didik kelas XI MIPA VI dan satu orang Pendidik mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tomohon. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Research and Development (Planning and Producing Media)*.

Desain Produk

Tahap desain yaitu tahap merancang konsep produk pada media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak. Tahap desain merupakan tahap yang sistematis dimulai dari menentukan tujuan media pembelajaran, merancang materi atau kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi dari pembelajaran. Tahap desain memerlukan adanya pembuatan *storyboard*. *Storyboard* adalah gambaran mengenai komponen-komponen apa saja yang digunakan dalam setiap rancangan layar yang akan dibangun dan *storyboard* dapat diartikan sebagai garis besar media pembelajaran secara umum yang meliputi pembuatan desain template dari materi. Adapun aplikasi yang digunakan dalam tahap desain media audio visual pada materi sistem gerak adalah Aplikasi Canva, Aplikasi Perekam Suara bawaan *Hp Realme 8i* dan Aplikasi Inshot.

Adapun elemen yang dicantumkan dalam desain media audio visual diantaranya, *thumbnail*, profil peneliti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, pengantar tentang sistem gerak, rangka dan tulang, jenis rangka, fungsi rangka, jenis tulang, artikulasi, osifikasi, mekanisme kerja otot, gangguan pada sistem gerak. Tampilan desain dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini.

Validasi Media

Berdasarkan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak yang telah dikembangkan kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi atau uji coba agar media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Pada tahap validasi media pembelajaran audio visual akan melalui 2 tahap validasi diantaranya validator ahli media dan validator ahli materi.

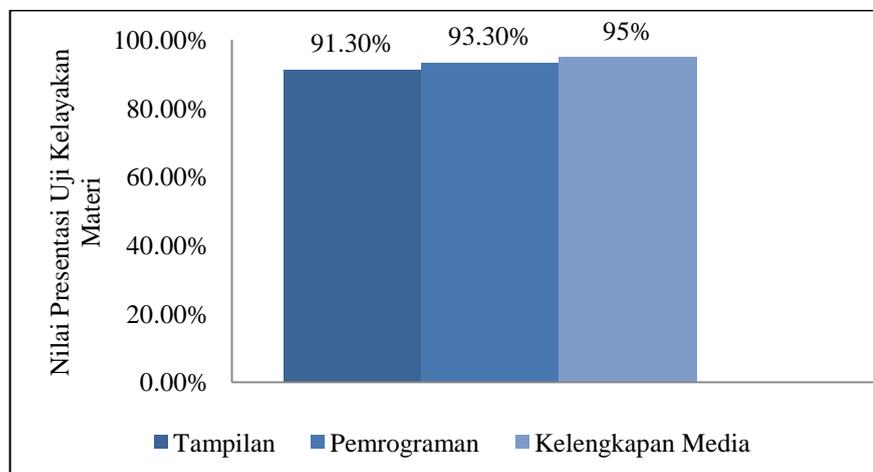
Validasi Ahli Media

Media pembelajaran audio visual yang sudah dikembangkan akan divalidasi kepada ahli media yang berkompeten di bidang media. Pada tahap ini validator ahli media akan melakukan penilaian terhadap media audio visual melalui instrumen pengumpulan data yaitu mengisi angket validasi media dengan 3 aspek penilaian yaitu tampilan, aspek pemrograman dan kelengkapan media. Tahap validasi ahli dilakukan oleh satu orang ahli media, hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Tampilan	32
2	Pemrograman	14
3	Kelengkapan Media	19
Total Aspek Keseluruhan		65
Persentase		93%
Kualifikasi		Sangat Layak, Tidak Perlu Direvisi

Berdasarkan data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi Canva sesuai dengan lembar validasi ahli mendapatkan hasil uji kelayakan media dengan presentasi 93%, dengan perolehan nilai uji kelayakan secara keseluruhan dari tiga aspek yaitu tampilan 91,4%, aspek pemrograman 93,3% dan kelengkapan media 95%. Media mendapatkan kategori sangat layak, tidak perlu direvisi. Data hasil uji kelayakan media dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

Ketiga aspek yang dinilai oleh ahli media tersebut masing-masing memiliki indikator penilaian. Pertama, aspek tampilan terdiri dari: ketepatan memilih *background*, kesesuaian warna, kejelasan gambar, kesesuaian materi, kesesuaian pemilihan ukuran huruf dan jenis huruf, tata letak teks dan ketertarikan gambar yang digunakan dalam pengembangan media audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak manusia, sehingga hasil validasi dari ahli media mendapatkan 91,3%. Kedua, aspek pemrograman terdiri

dari: kemudahan pemakaian program, ketertarikan menu, dan kemudahan mencari materi, keseluruhan indikator mendapatkan bobot skor 14 (93,3%). Ketiga, aspek kelengkapan media terdiri dari: kelengkapan daftar materi, kelengkapan gambar, kelengkapan audio dan kelengkapan keterangan judul keseluruhan indikator penilain mendapatkan skor tertinggi 19 (95%) dengan ini dapat disimpulkan bahwa media masuk kategori sangat layak, tidak perlu revisi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon.

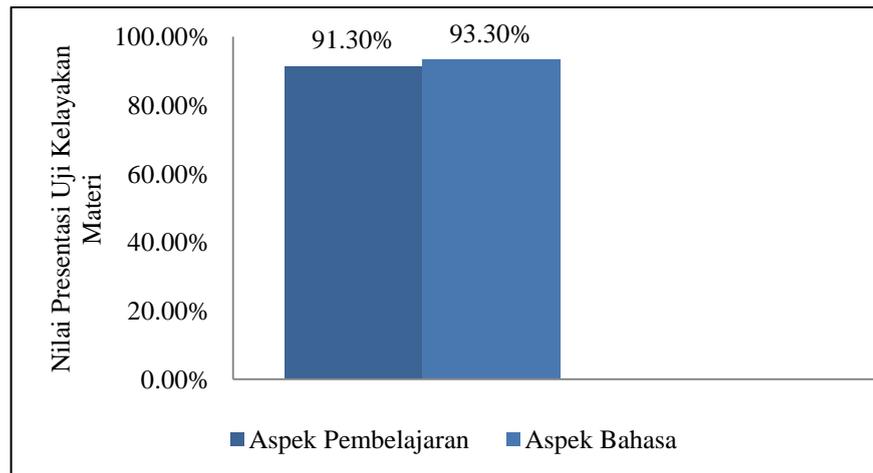
Validasi Ahli Materi

Materi yang sudah dimuat dalam media pembelajaran audio visual pada materi sistem gerak yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi yang kompeten dibidangnya. Aspek materi berkaitan dengan relevansi materi dengan KD, materi yang disajikan sistematis, ketetapan struktur kalimat dan bahasa mudah dimengerti, gambar yang digunakan sesuai dengan materi. Validator akan mengisi angket validasi materi sebagai evaluasi pada penulis untuk dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari validator. Adapun hasil validasi yang diisi oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Aspek Pembelajaran	19
2	Aspek Bahasa	25
	Total Aspek Keseluruhan	44
	Persentase	88%
	Kualifikasi	Layak, Tidak Perlu Direvisi

Berdasarkan data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap produk pengembangan audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak, didapatkan jumlah skor 88% untuk aspek pembelajaran 95% dan untuk aspek bahasa 83% Sehingga secara keseluruhan mendapatkan total skor 88% artinya kualifikasi materi dalam pengembangan produk ini adalah layak dan bisa digunakan dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon. Data perbandingan hasil uji validasi ahli materi berdasarkan tiap-tiap aspek dapat dilihat pada Gambar 2 grafik persentase hasil uji kelayakan ahli materi.



Gambar 2 Grafik Persentase Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

Berdasarkan 2 aspek penilaian ahli materi tersebut masing-masing memiliki indikator penilaian. Pertama, aspek pembelajaran terdiri atas: kesesuaian materi dengan KD dan tujuan pembelajaran, kejelasan indikator, urutan penyajian materi dan manfaat gambar untuk penjelasan materi. Kedua, aspek bahasa terdiri dari: kesesuaian bahasa dengan tingkat pemahaman siswa, kemudahan materi untuk dipahami, ketepatan bahasa, tata bahasa dan ejaan, ketepatan istilah, kemampuan mendorong rasa ingin tahu dan kelugasan bahasa. Berdasarkan validasi materi, maka materi yang sudah dimuat dalam media pembelajaran mendapatkan penilaian dengan skor 88% layak, tidak perlu direvisi untuk dijadikan sebagai bahan pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon.

Revisi Desain

Media pembelajaran yang sudah dikembangkan akan direvisi oleh dua validator yaitu validator ahli media dan validator ahli materi untuk mendapatkan kualifikasi media yang layak dan baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon.

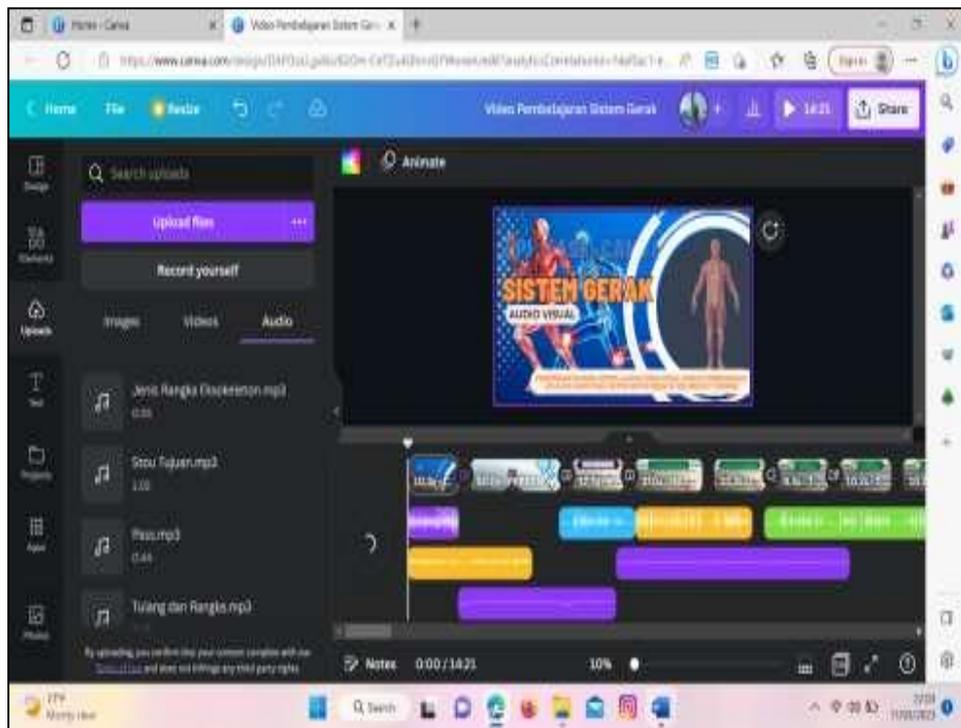
Revisi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan mendapatkan penilaian terhadap media yang penulis buat “Audio visual sudah sangat baik” namun terdapat beberapa saran perbaikan yang disampaikan oleh ahli media diantaranya di video lebih bagus jika ditambahkan *backsound* pada bagian awal video (pengantar) agar media dapat menambah daya tarik dan kesan yang baik kepada peserta didik. hasil revisi ahli media dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Media

No	Saran	Perbaikan
1	Tambahkan <i>Backsound</i> pada Media Audio Visual	<i>Backsound</i> telah ditambahkan pada media
2	Kesalahan penulisan redaksi kata pada menit ke 15	Penulisan telah diperbaiki penulisan redaksi kata

Untuk tampilan media sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Penambahan *Backsound*

Revisi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi, ada beberapa saran yaitu “sertakan sumber gambar yang dipakai di dalam media pembelajaran”. Hasil revisi ahli media dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Hasil Revisi Ahli Mater

No	Saran	Perbaikan
1	Sertakan sumber gambar yang dipakai di dalam media pembelajaran.	Sudah ditambahkan sumber gambar.

Untuk tampilan media sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. Tampilan Sebelum (Kiri) dan Setelah (Kanan) Revisi Ahli Media

Uji Coba Produk (Respon Pendidik dan Peserta Didik)

Respon pendidik dan peserta didik dilakukan pada tahap keempat pada model penelitian *Research & Development* yaitu tahap uji coba dan evaluasi. Tahap uji coba dilakukan setelah media pembelajaran audio visual sudah dilakukan validasi dan revisi (Media dan Materi) dan mendapatkan kualifikasi media dan materi yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tomohon.

Uji coba produk dilakukan di kelas XI MIPA VI SMA Negeri 1 Tomohon. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva yang telah dikembangkan dengan membagikan angket kepada pendidik dan peserta didik. Angket yang dibagikan terdiri dari 5 skala penilaian yaitu 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (cukup setuju), 2 (kurang setuju) dan 1 (sangat tidak setuju).

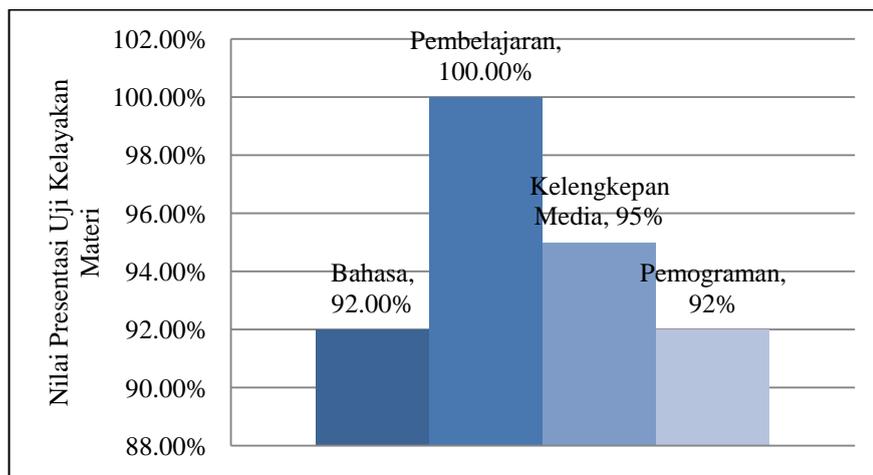
Respon terhadap media diperoleh dengan melibatkan 1 orang pendidik mata pelajaran biologi dan 28 orang peserta didik di kelas XI MIPA VI. Proses pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan kembali angket yang sudah diisi oleh pendidik dan peserta didik setelah media pembelajaran audio visual ditampilkan di depan kelas melalui LCD Proyektor. Adapun respon pendidik dan respon peserta didik terhadap media secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 7 (Pendidik) dan Tabel 8 (Peserta Didik).

Tabel 7. Respon Pendidik terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Penilaian					Skor	Persentase (100%)
		SS (5)	S (4)	CS (3)	KS (2)	STS (1)		
1	Aspek Bahasa	3	2	-	-	-	23	92%
2	Aspek Pembahasan	5	-	-	-	-	25	100%
3	Aspek Kelengkapan Media	3	1	-	-	-	19	95%
4	Aspek Pemograman	3	2	-	-	-	23	92%
Total Skor								90
Rata-Rata								94%
Kualifikasi								Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 7 data yang diperoleh dari hasil uji coba atau respon pendidik kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 5 aspek penilaian yang diisi oleh 1 orang pendidik mata pelajaran biologi, maka diperoleh jumlah setiap penilaian kategori sangat setuju 14, setuju 5 sehingga didapatkan hasil kriteria terhadap uji coba media pada pendidik dengan persentase 94% dan setelah dikonversikan dengan skala 5 didapatkan hasil kriteria “sangat menarik”.

Berdasarkan nilai pada Tabel 7 diatas maka persentase aspek respon pendidik dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini:



Gambar 5. Grafik Hasil Respon Pendidik

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran ditunjukkan Tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran

No	Jumlah Peserta Didik	Total Skor	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	28 Orang	773	96.5%	Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 8 data yang diperoleh dari hasil uji coba atau respon peserta didik kemudian dikonversikan ke dalam skala 5. Berdasarkan hasil analisis data, dengan 7 aspek pertanyaan yang diisi oleh 28 peserta didik. Maka diperoleh hasil kriteria terhadap uji coba media pada peserta didik dengan rata-rata persentase 96.5% dan setelah dikonversikan dengan skala 5 didapatkan hasil kriteria “sangat menarik”.

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Media

Tahap persiapan, peneliti mempersiapkan materi serta *software* atau media yang dibutuhkan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada salah satu pendidik mata pelajaran biologi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tomohon maka di sekolah tersebut belum maksimal menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran disini khususnya media audio visual, serta penggunaan teknologi yang belum secara optimal diterapkan dalam kelas. Media yang digunakan hanya berfokus pada *powerpoint*, buku teks, serta metode ceramah terutama pada materi sistem gerak. Melalui pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi sistem gerak, dapat membantu peserta didik untuk memahami materi. Serta, dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreatif dengan adanya penggunaan media pembelajaran materi yang dimuat menjadi lebih menarik. Seperti keterangan yang diberikan oleh Sukiman (2012) bahwa media audio visual ialah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan bisa membantu siswa yang masih kurang dalam memahami materi pelajaran yang bersifat abstrak atau sulit diamati dalam dunia nyata.

Tahap perancangan (*design*), peneliti merancang desain awal media dengan membuat *storyboard* yang memuat garis-garis besar yang akan dimuat di dalam media pembelajaran audio visual. Dalam tahap perancangan penulis mempersiapkan beberapa aplikasi yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran audio visual diantaranya, 1) aplikasi canva yang merupakan aplikasi utama dalam proses mendesain media, aplikasi canva ialah aplikasi yang digunakan untuk mendesain tulisan, gambar, visual dan audio. Agar dapat menggunakan elemen-elemen secara luas maka penulis berlangganan dengan canva premium sehingga memudahkan penulis untuk mengakses secara luas gambar, video maupun elemen-elemen yang penulis butuhkan dalam proses pengembangan media; 2) aplikasi *xrecorder* untuk membantu perekaman layar dalam tahap pengambilan sistem rangka dalam format 3 dimensi pada aplikasi *anatomy learning*; 3) aplikasi *Inshot* yang berfungsi untuk membantu dalam proses *remove background* video serta pemangkasan video yang memiliki durasi panjang; 4) aplikasi perekaman suara bawaan HP (*Realmi 8i*) penulis, untuk merekam suara penulis sebagai audio pada media pembelajaran.

Tahap pengembangan, pada tahap ini penulis mengembangkan media melalui aplikasi canva dengan menggunakan elemen-elemen yang tersedia pada aplikasi canva. Proses pengembangan media dimulai dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimuat dalam media diantaranya; Materi sistem gerak, gambar, audio, dan elemen yang mendukung pembuatan media. Komponen yang dimuat dalam media secara garis besar yaitu cover, profil penulis, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, isi materi, dan penutup

Uji coba dan evaluasi, hasil pengembangan media akan diuji oleh ahli media dan ahli materi serta memberi evaluasi terhadap media dengan tujuan untuk menguji kelayakan media dan memberi saran perbaikan berdasarkan hasil uji kelayakan materi maupun media agar media yang dikembangkan mendapatkan kualitas produk yang layak sebagai media pembelajaran. Pada proses uji coba dan evaluasi dilakukan oleh dua dosen ahli dan beberapa responden terhadap media diantaranya satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu pendidik sebagai responden terhadap media, dan 28 orang peserta didik kelas XI MIPA VI di SMA Negeri 1 Tomohon.

Hasil Uji Kelayakan Media dan Materi Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan tahap uji coba dan evaluasi media pembelajaran audio visual dengan menggunakan aplikasi canva pada materi sistem gerak bertujuan untuk menilai atau menguji kelayakan media yang telah dikembangkan sehingga dihasilkan produk media yang baik dan layak. Media yang sudah dikembangkan sangat layak, karena media sudah memenuhi aspek penilaian baik dari segi tampilan, program dan kelengkapan media sehingga validasi media mendapatkan tanggapan yang baik dari ahli media, memperoleh kualifikasi media dengan persentase 93% dan begitu juga dengan ahli materi sudah memenuhi yang menjadi aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran, aspek bahasa sehingga berdasarkan validasi ahli mendapatkan persentase 88%.

Menurut Sumampouw & Rengkuan (2018), bahwa apabila persentase pengembangan produk menunjukkan 75% - 89% media tersebut dinyatakan valid atau layak. Jadi, berdasarkan hasil validasi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan valid dan bisa digunakan dalam pembelajaran biologi.

Respon Pendidik dan Peserta Terhadap Media Pembelajaran Audio Visual dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil respon pendidik dan peserta didik melalui pengisian angket yang dilakukan di SMA Negeri 1 Tomohon media yang dikembangkan melalui aplikasi canva pada materi sistem mendapatkan respon dan tanggapan yang baik dari pendidik. Pendidik dan peserta didik memberi respon yang baik terhadap media, pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu media yang ada memiliki tampilan yang menarik, baik dari segi pemilihan warna, ukuran huruf, desain, kejelasan gambar maupun audio sehingga dengan itu media mencapai persentase 94% respon pendidik sedangkan respon peserta didik mendapatkan persentase 96,5%. Hal tersebut sudah memenuhi kriteria yang perlu diperhatikan dalam media audio visual menurut Azhar (2013) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari instruksional secara keseluruhan. Untuk itu terdapat kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain, 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) praktis, luwes, dan bertahan; 4) pendidik terampil menggunakannya; 5) pengelompokkan sasaran; 6) mutu teknis.

Berdasarkan hasil validasi media, materi dan uji coba bagi pendidik dan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dengan

menggunakan aplikasi canva sudah memenuhi aspek mauapun faktor yang membuat media ini jadi sangat layak dan menarik bagi pendidik dan peserta didik. Berdasarkan penggolongan kriteria menurut Muhammad Fadli bahwa, media pembelajaran dikatakan layak apabila semua aspek dalam lembar validasi ahli dan angket respon pendidik dan peserta didik mencapai 61% dengan kriteria layak maupun sangat layak. Maka sesuai dengan hasil validasi dan respon pada Tabel 3, Tabel 4, Tabel 7, dan Tabel 8 bahwa penilaian dari ahli media, ahli materi, respon pendidik dan peserta didik telah mencapai lebih dari 61% dengan kriteria sangat layak, layak, dan sangat menarik.

Penelitian ini diperkuat juga oleh peneliti terdahulu oleh Hapsari & Zulherman (2021) dengan Hasil validasi menunjukkan ahli media memperoleh rata-rata 65,45% yang termasuk kedalam kriteria “Valid”, untuk hasil validasi ahli materi dan pendidik memperoleh kategori “Sangat Valid” dengan hasil masing-masing 86% dan 85,57%, dan uji validasi peserta didik diperoleh hasil sebesar 90% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Dan juga peneliti oleh Analicia & Yogica (2021) dengan hasil penelitian, nilai validitas sebesar 89,68% dengan kriteria valid, kepraktisan oleh pendidik sebesar 91,87% dengan kriteria sangat valid dan peserta didik dengan kriteria sangat valid 90,06%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video menggunakan Canva valid dan praktis untuk pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan pada penelitian ini adalah hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap media pembelajaran audio visual mendapatkan hasil persentase kelayakan media yang termasuk dalam kategori sangat layak, tidak perlu direvisi. Sedangkan hasil uji kelayakan materi mendapatkan persentase kelayakan dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran pada materi sistem gerak di SMA Negeri 1 Tomohon. Sedangkan hasil di lapangan mendapatkan respon pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual mendapatkan respon yang baik, dengan ini media audio visual memiliki daya tarik dan kepuasan bagi pendidik dan peserta didik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *UNDIKSHA*, 9(2), 260-266. <https://ejournal.undi ksha .ac .id/index.php/JEU/index>
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Wali Press
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Hapsari, P. P. G., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.

- Rengkuan, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Genetika Berbasis Multimedia di Universitas Negeri Manado (Unima). *JSPB Bioedusains*, 1 (2), 30–37.
<http://ejournal.unima.ac.id/index.php/bioedusains/article/view/776>
- Sukiman, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sumampouw, H. M., & Rengkuan, M. (2018). Penggunaan Web Offline sebagai Media Pembelajaran Genetika di Perguruan Tinggi (PT). *Seminar Nasional Pendidikan Biologi Kepulauan Aula Banau*, 1, 15–25.
<https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/semnasbio/article/view/1036>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>