

**INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN APLIKASI CANVA  
PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KELAS X DI SMAN 5 KUPANG**

**Inggit Larasati Uba<sup>1</sup>, Bella Theo Tomi Pamungkas<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Geografi  
Universitas Nusa Cendana

inggituba006@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to (1) determine the development of digital learning media with the Canva application in geography subjects to improve class X learning outcomes at SMA Negeri 5 Kupang. (2) determine the feasibility level of learning media with the Canva application for geography subjects to improve class X learning outcomes at SMA Negeri 5 Kupang. (3) determine the effectiveness of digital learning media innovation with the Canva application in geography subjects to improve class X learning outcomes at SMA Negeri 5 Kupang. Creative and active digital learning media is Canva using the ADDIE Model Research and Development (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) method. The feasibility level of media using Canva is seen from the assessment of two validators, namely media experts and material experts. Based on the results of the assessment of the two validators obtained an average score of 86% with a very good or valid category, it means that the learning media using the Canva application is feasible/valid to be used in learning and student responses obtained an average score of 85% with the category is very suitable for use in learning. After that, a trial was carried out on students of SMAN 5 Kupang to see the effectiveness of the learning media using the Canva application, there was an increase in student learning outcomes. The results before using the media (pre test) and after using the media (post test) obtained the difference/comparison value of 64 and 78. Based on the results of the comparison of the two that using the N-Gain formula, the value was 0.38 with a good/enough category. effective, meaning that learning media using the Canva application on the dynamics of the planet earth as a living space can effectively improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Innovation, Learning Media, Canva, Learning Outcomes.*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengembangan media pembelajaran digital dengan aplikasi canva pada mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar kelas X di SMA Negeri 5 Kupang. (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dengan aplikasi canva ada mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar kelas X di SMA Negeri 5 Kupang. (3) mengetahui efektivitas inovasi media pembelajaran digital dengan aplikasi canva pada mata pelajaran geografi untuk meningkatkan hasil belajar kelas X di SMA Negeri 5 Kupang. Media pembelajaran digital yang kreatif dan aktif adalah canva dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) Model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*). Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan canva ini dilihat dari penilaian dua validator yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian dari dua validator diperoleh nilai skor rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat baik atau valid, Artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran serta tanggapan respon siswa diperoleh nilai skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu dilakukan ujicoba pada peserta didik SMAN 5 Kupang untuk melihat keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hasil sebelum menggunakan media (pre tes) dan sesudah menggunakan media (post tes) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 64 dan 78. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya bahwa dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilainya sebesar 0,38 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan ini efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Inovasi, Media Pembelajaran, Canva, Hasil Belajar.

### A. LATAR BELAKANG

Era globalisasi adalah sebuah usaha meningkatkan integritas hidup (konsep hidup nilai hidup) di era kemajuan teknologi dan informasi seperti yang disebut globalisasi. Akibat dari pesatnya arus globalisasi metode pembelajaran yang awalnya pendidikan berbasis teknologi. Kemajuan yang semakin canggih ternyata memberi dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan. Dalam kemajuan teknologi yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia.

Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana merupakan salah satu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan-perasaan sosial, susila dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2013). Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018). Adaptasi kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global (Atalay, 2015). Tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran.

Pelajaran geografi sebagai salah satu pembelajaran yang memiliki kaitan erat dengan kehidupan manusia sehari-hari. Sehingga sangat cocok bila peserta didik menggunakan seluruh panca indera dalam proses pembelajarannya. Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, karena disini guru harus mampu dengan berbagai cara yang dilakukan agar bisa merangsang peserta didik untuk dapat menggunakan seluruh komponen panca indera yang dimiliki peserta didik dalam proses pembelajarannya. Peserta didik tidak hanya menggunakan panca indera melihat dan mendengar, melainkan mampu memegang, merasakan segala sesuatu yang terjadi disekitar peserta didik dan menggunakan semua komponen jasmani-rohani secara aktif dalam proses pembelajarannya. Diharapkan bila guru mampu merangsang stimulus jamak peserta didik, maka pembelajaran geografi bukan sebagai sebuah mata pelajaran yang sulit karena bukan hanya sebuah hafalan-hafalan konsep melainkan sebuah mata pelajaran yang dapat peserta didik kaitkan dengan kehidupan disekitar lingkungan peserta didik. (Mari & Sunimbar, 2019).

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap guru geografi yang menyatakan bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah khususnya kelas X adalah kurikulum sekolah penggerak (KSP) yang dalam pelaksanaan kurikulum tersebut banyak hal yang dihadapi di antaranya belum adanya penyesuaian sehingga membuat siswa kewalahan dan hasil belajar siswa dimana didalam sekolah penggerak mengaitkan salah satu tema yakni profil pancasila. Maka dalam sekolah penggerak ini menggunakan kurikulum yang didalamnya mencakup salah satu aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa maupun bernegara. Aspek tersebut adalah berkaitan dengan kompetensi (mencakup kegiatan literasi dan numerisasi) serta karakter yang mana kedua aspek tersebut dilakukan dengan melihat sumber daya manusia yang unggul. Guru juga merasa bahwa ini merupakan hal yang baru juga mendadak dan membuat para guru belum mencapai persyaratan yang ada dalam KSP, selain itu KSP ini juga belum ada pembagian jurusan dan bersifat umum serta media pembelajaran yang digunakan masih minim sehingga penulis berinisiatif mengembangkan sebuah media pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran geografi khususnya materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan kurikulum sekolah penggerak.

Pemilihan materi pada penelitian ini adalah Dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan. Pemilihan materi ini didasari alasan-alasan yaitu: 1) banyak sekali permasalahan terhadap kehidupan yang erat kaitannya dengan dinamika planet bumi. 2) konsep dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan dan dampaknya terhadap kehidupan sering di uji dalam tes akademik potensial untuk masuk ke dunia kuliah dan kerja. 3) sebagai variasi pada pembelajaran yang bertujuan untuk menarik minat siswa pada pembelajaran Geografi. 4) materi dinamika planet bumi merupakan materi yang sangat mengandung konsep-konsep yang tidak bisa hanya di gambarkan dengan gambaran abstrak saja serta strategi pembelajaran dan media yang di gunakan masih belum cukup untuk memfasilitasi memperoleh pemahaman bagi peserta didik. Pengembangan media ini nanti akan diujicobakan di SMA Negeri 5 Kupang alasan saya memilih sekolah tersebut karena SMA Negeri 5 Kupang merupakan salah satu sekolah yang menggunakan kurikulum sekolah penggerak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Untuk ini diperlukan pengajar yang inovatif sebagai fasilitator yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al., 2018).

Salah satu alternatif aplikasi media pembelajaran digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan kreatif adalah canva. Canva adalah program desain daring yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, video, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya. Canva merupakan sebuah website desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi canva juga menjadi peserta didik lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini canva tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi penggunaan smartphone android dan IOS (Yundayani et al., 2019).

Aplikasi pembelajaran ini relatif mudah digunakan baik oleh pengajar dan peserta didik. Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini diharapkan memberikan dampak positif pada pendidik dan peserta didik. Pendidik dapat menghemat waktu dalam mempersiapkan desain media pembelajaran digital yang lebih variatif dan menarik yang menunjukkan profesionalitas guru. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ini yang dapat memancing antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik diharapkan pencapaian kompetensi dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran geografi kelas X akan meningkat.

Dimana aplikasi canva mempunyai kelebihan yaitu mudah mendesain sebuah media yang dibutuhkan seperti desain media sosial. Pendidikan, presentasi, pemasaran, periklanan, penjualan, pembuatan video dan masih banyak desain lainnya dan juga menyediakan berbagai macam template dalam mendesain seperti tulisan, background, instrument musik, gambar, animasi dan lain sebagainya serta aplikasi canva ini mudah dijangkau, bisa di download secara gratis dalam android maupun laptop. Disisi lain aplikasi canva juga mempunyai kekurangan yaitu menjalankan aplikasi canva ini harus terhubung dengan internet dan ada juga template, animasi, tulisan yang terbayar dan ada juga yang tidak terbayar.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi canva ini peneliti menggunakan model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implementation and Evaluation*). Digunakan model ADDIE ini bagi peneliti sangat tersusun dengan urutan-urutan sistematis dalam upaya pemecahan masalah yang berkaitan dengan sumber belajar dengan sesuai kebutuhan dan karakteristik belajar. Pemilihan model pengembangan ini berdasarkan prosedur kerja yang mengacu pada tahapan Research and Development (R&D), namun lebih sistematis dan sederhana (Santrilah, 2020). Model ADDIE memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model ADDIE terletak pada tahapan implementasi karena dilakukan secara sistematis dan sistemik, sedangkan kekurangannya terletak pada tahap desain karena model ADDIE tidak mengatakan bagaimana membagi tujuan utama menjadi tujuan yang praktis.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Inovasi Media Pembelajaran Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X Di SMAN 5 Kupang”.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan September 2022 di SMA Negeri 5 Kupang berlokasi di Jln. Thamrin No.7, Kelurahan Oebufu, Kecamatan Oebobo, Kota Kupang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas X C yang berjumlah 36 siswa di SMAN 5 Kupang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan mengisi kuesioner dan dokumentasi. Kuesioner digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran. Evaluasi media ini dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, Sedangkan uji coba media pembelajaran memberikan kuesioner untuk peserta didik dengan mengisi kuesioner respon siswa serta keefektifan dalam pembelajaran (*pre tes and post tes*). Dokumen dalam penelitian dan pengembangan ini berupa foto kegiatan uji coba media pembelajaran pada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Yang dimana analisis data kualitatif ini dilakukan untuk memberikan makna terhadap data dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Sedangkan analisis data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner, yaitu validasi media, validasi materi, respon siswa serta keefektifan pembelajaran yaitu sebelum dan setelah menggunakan media.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva.

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dari model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

a.) Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan bahan ajar dengan melakukan pra penelitian bersama guru Geografi kelas X di SMA 5 Kupang, tujuannya untuk mendapatkan informasi mengenai sumber ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil pra peneliti terhadap guru geografi yang menyatakan bahwa Kurikulum yang di gunakan di sekolah khususnya kelas X adalah kurikulum sekolah penggerak (KSP) yang dalam pelaksanaan kurikulum tersebut banyak hal yang di hadapi di antaranya belum adanya penyesuaian sehingga membuat siswa kewalahan. Guru juga merasa bahwa ini merupakan hal yang baru juga mendadak dan membuat para guru belum mencapai persyaratan yang ada dalam KSP, selain itu KSP ini juga belum ada pembagian perjurusan dan bersifat umum serta pembelajaran yang di gunakan adalah konvensional. Berharap ada media pembelajaran yang memiliki inovasi baru, agar dapat memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran Serta agar siswa tidak mengalami kejenuhan dan bosan dalam proses belajar. Guru mengaku belum pernah membuat media pembelajaran sendiri khususnya yang berbasis aplikasi *canva*. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik sangat setuju jika dalam proses pembelajaran geografi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia digunakan media, seperti video.

b.) Tahap Desain (*Design*)

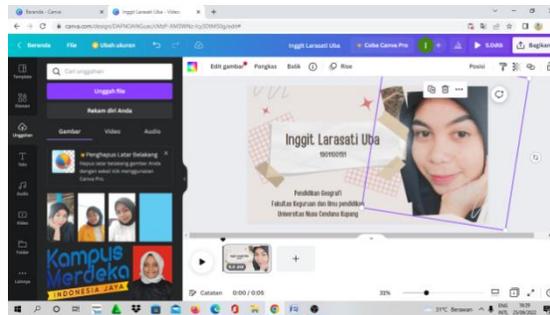
Tahap *design* merupakan tahap persiapan pembuatan media pembelajaran dengan menyiapkan materi dan membuat naskah media. Materi yang disiapkan merupakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis aplikasi *Canva*. Perancangan desain atau pembuatan video yaitu dengan menentukan background setiap per slidennya dan animasi yang menarik, kemudian membuat opening atau pembukaan video, pengucapan salam, pengenalan identitas pengembang, judul materi yang dijelaskan, isi materi dan yang terakhir penutupan video.

c.) Tahap Pengembangan (*Development*)

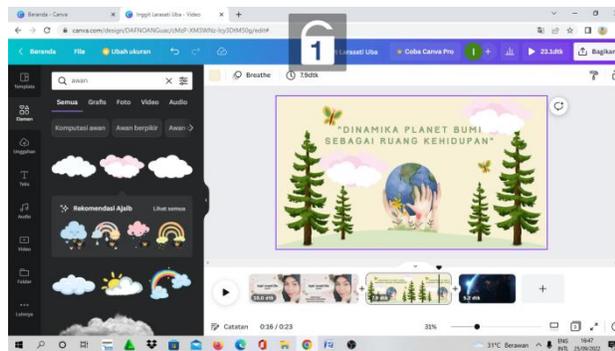
Tahap ini adalah tahap pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan naskah media yang telah dirancang pada tahap desain sebelumnya. Pada tahap ini pula media yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media yaitu bapak Muhammad H. Hasan, S.Pd., M.Pd, dan ahli materi yaitu ibu Afra F. Bupu untuk dinilai kelayakannya sebelum diuji cobakan kepada subjek penelitian. Sebelum media dibuat, terlebih dahulu dipersiapkan segala perangkat yang mendukung dalam pembuatan media, seperti laptop, *mouse*, *microphone* dan yang paling utama adalah aplikasi *canva*.

Tahap pembuatan video dimulai dengan pemilihan background yang menarik, huruf, animasi-animasi dan pembagian materi perslide yang akan dibahas pada video. Setelah perslide dibuat background, huruf, animasi dan materi kemudian ditambahkan suara pengisi materi dan instrumen musik untuk menambah kesan menarik pada video yang dibuat dan juga tidak membuat siswa terlalu bosan dalam menonton video yang dikembangkan. Berikut merupakan tahapan pengembangan dengan menggunakan *canva*.

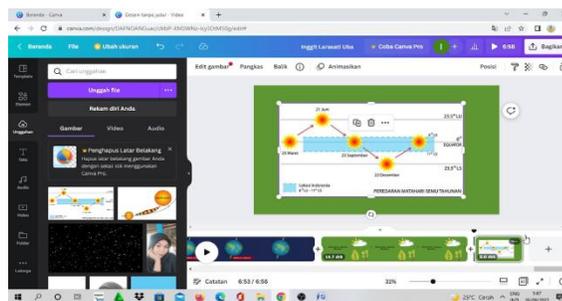
Berikut adalah tampilan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* pada mata pelajaran geografi materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan kelas X di SMA Negeri 5 Kupang.



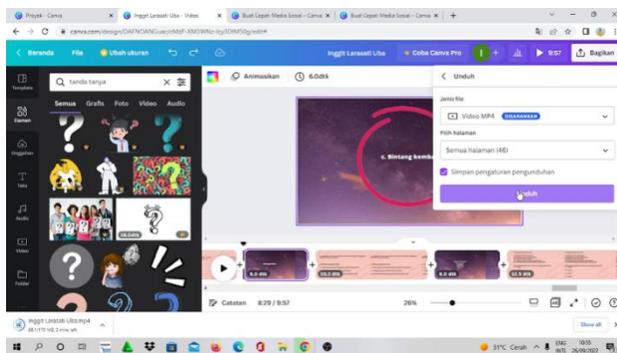
Gambar 1. Intro pembukaan video.



Gambar 2. Tampilan berbagai fitur yang tersedia dalam canva.



Gambar 3. Materi Pembelajaran.



Tampilan 4. Tampilan cara menyimpan desain dalam canva.

Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi *Canva* telah selesai dikembangkan, selanjutnya media divalidasi oleh para ahli untuk dinilai kelayakannya. Terdapat beberapa catatan dan kesimpulan yang diberikan oleh para ahli dan tindak lanjut yang dilakukan oleh peneliti diantaranya ; ahli media memberikan catatan bahwa media yang dibuat sudah bagus untuk diberikan pada siswa SMA dengan kesimpulan media layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan ahli materi memberikan catatan agar media menggunakan gambar-gambar yang lebih menarik lagi dengan kesimpulan media layak digunakan dengan revisi sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan mengganti beberapa gambar dalam media pembelajaran.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah media yang dikembangkan divalidasi oleh validator langkah selanjutnya yaitu menguji cobakan kepada guru geografi dan juga peserta didik dalam kelompok besar. Uji coba yang diberikan kelompok besar peserta didik yang berjumlah 36 orang peserta didik. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh data yang sudah isi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dari media yang dibuat.

Sedangkan uji coba terhadap guru geografi yaitu Ibu Afra F. Bufu. Ujicoba yang dilakukan kepada guru geografi SMA Negeri 5 Kupang dengan mengisi kuesioner dengan beberapa pertanyaan dengan memberikan tanda ceklis sesuai dengan skala penilaian dalam kuesioner tersebut. Adapun tujuan dari uji coba yang dilakukan kepada guru geografi SMA Negeri 5 Kupang yaitu untuk melihat kepraktisan dari media yang dikembangkan oleh penulis.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini yaitu menilai atau mengevaluasi kuesioner yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan dari media yang dibuat oleh penulis.

## **2. Tingkat Kevalidan atau Kelayakan**

Pada tingkat kelayakan ini dilakukan oleh kedua validator. Apabila dikatakan valid atau layak apabila media tersebut memenuhi kriteria cukup atau valid dari validator.

a. Validasi Materi dan Validasi Media

Berikut merupakan hasil data validasi media dan materi yang dikembangkan, sebagai berikut :

Tabel 1. Validasi Media

No.	Validator	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	Kualitas materi pembelajaran	45	55	81%	Sangat Layak
		Isi materi	55	65	84%	Sangat Layak
		Tampilan	47	55	85%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>			147	175	84%	Sangat Layak
2.	Ahli Media	Tampilan	47	55	85%	Sangat Layak
		Isi materi	23	25	92%	Sangat Layak
		Aspek pembelajaran	40	45	88%	Sangat Layak
		<b>Jumlah</b>	110	125	88%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

$$Rata-rata validator = \frac{Jumlah\ rata-rata\ keseluruhan\ aspek}{Banyaknya\ validator}$$

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\% = \frac{84+88}{2} \times 100\% = 86\%$$

Dari tabel diatas dinyatakan bahwa tingkat kevalidan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva berdasarkan penilaian oleh dua validator mencapai skor rata-rata keseluruhan yaitu 86% atau dengan kriteria sangat baik atau valid digunakan.

b. Respon Siswa

Tabel 2. Hasil penilaian tanggapan respon siswa

Jumlah Skor	Presentase	Kriteria Validitasi
3092	85%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

Berdasarkan tabel 2. hasil penilaian tanggapan respon siswa didapatkan persentase validitas sebesar 85%. Oleh karena itu kriteria modul yang dikembangkan dari tanggapan respon siswa adalah sangat layak.

**3. Keefektifan**

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media yang dibuat dilakukan pemberian kuesioner sebanyak 2 kali kepada peserta didik, yaitu sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Pre tes dan Post tes

No.	Indikator	Sebelum menggunakan media (pre tes)	Setelah menggunakan media (post tes)
1.	Rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.	280	416
2.	Teliti dalam menghadapi kesulitan dalam belajar.	276	334
3.	Adanya keinginan untuk belajar.	322	366
4.	Merasa bosan pada tugas yang sering diberikan guru.	341	404
5.	Lebih senang belajar	329	443
6.	Bisa mempertanggung jawaban dari jawaban	256	415
7.	Tidak mudah goyah pada jawaban atau pendapat sendiri.	281	403
8.	Bisa mencari solusi dari suatu permasalahan	226	475
Jumlah		2311	3184

Sumber: Data Analisis, 2022

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{Jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$$

Tabel 4. Perbandingan Jumlah Skor seluruh siswa Pre tes dan Post tes

No.	Perbandingan	$\frac{\text{Jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyak siswa}}$
1.	Pre tes (Sebelum menggunakan media)	$\frac{2311}{36}$ = 64
2.	Post tes (Setelah menggunakan media)	$\frac{3184}{36}$ = 88

Sumber: Data Analisis, 2022

Setelah perbandingan skor diperoleh selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara hasil pre tes (sebelum digunakan media) dan post tes (setelah digunakan media) dengan menggunakan rumus g faktor (N- Gain), sebagai berikut :

Tabel 5. Perbandingan Pre tes dan Post tes

Perbandingan	$G = \frac{Spots - Spre}{100 - Spre}$
Pre tes (sebelum menggunakan media dan Post tes (setelah menggunakan media)	$G = \frac{88 - 64}{100 - 64}$ $G = \frac{24}{36} = 0,66$
<b>Kategori</b>	<b>Sedang/Cukup efektif</b>

Sumber: Hasil Analisis Data, 2022

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai perbandingan sebesar 0,66 dengan kategori sedang atau cukup efektif. Berdasarkan dari kriteria dari perbandingan tersebut maka media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Kesimpulan saya dari penelitian ini adalah :

1. Cara mengembangkan media pembelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi canva ini yang *pertama* menganalisis materi, karakteristik siswa dan media pembelajaran yang *kedua* mendesain atau merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan hal-hal yang mendukung media yang akan dikembangkan, yang *ketiga* yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang atau didesain semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu divalidasi oleh validator apakah media yang akan dikembangkan sudah layak diujicobakan kepada peserta didik, yang keempat yaitu mengujicobkan media yang akan dikembangkan kepada peserta didik, yang terakhir yaitu mengevaluasi apakah media yang dikembangkan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada materi dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan.
2. Tingkat kelayakan dari media dengan menggunakan canva ini dilihat dari penilaian dua validator media dan materi. Dari hasil penilaian dari dua validator didapat nilai skor rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat baik/valid. Artinya, bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini layak/valid digunakan dalam pembelajaran. Adapun penilaian untuk setiap aspek dari tanggapan respon siswa memperoleh 85% yaitu Sangat Layak.

3. Keefektifan dari media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi sebelum menggunakan media (pre tes) dan sesudah menggunakan media (post tes) diperoleh nilai selisih/perbandingannya sebesar 64 dan 88. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya bahwa dengan menggunakan rumus N-Gain diperoleh nilainya sebesar 0,66 dengan kategori baik/cukup efektif, artinya bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada dinamika planet bumi sebagai ruang kehidupan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **E. SARAN**

Adapun saran peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bisa digunakan dengan baik tapi masih ada kekurangan baik dari penulisan kata, segi tampilan maupun isi. Maka dari itu perlu pertimbangan untuk peneliti selanjutnya yang menerapkan aplikasi canva ini untuk mengembangkan media yang jauh lebih baik dan sempurna.
2. Peserta didik belum terbiasa melakukan pembelajaran yang berbasis video. Maka dari itu alangkah baiknya cara mengajar guru dibarengi dengan penerapan media pembelajaran berbasis video pembelajaran,
3. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva ini bisa digunakan dengan semua materi, tergantung peneliti bisa menyeimbangkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
4. Adapun manfaat dari aplikasi canva bisa dijadikan sebagai media pembelajaran khususnya bagi guru maupun calon guru bisa membuat presentasi video pembelajaran, mengedit video, mengedit gambar pembelajaran dan lain sebagainya apalagi disaat sekarang pembelajaran dilakukan secara online atau daring.

5. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva bisa dijadikan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran dan untuk peneliti selanjutnya bisa menerapkan sejenis penelitian yang lain seperti 4D dan lain sebagainya dengan pembahasan yang lebih luas.

## **F. DAFTAR RUJUKAN**

- Darung A., Setyasih Iya., & Ningrum M. (2020). *Pengembangan Media pembelajaran Menggunakan Poseter Infografis (Materi Dinamika Atmosfer) Jurnal geoedusains.*
- Ervan J. Wicaksono. (2020). *Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva Pada Usia Remaja Sekolah di SMA.*
- I Made Tegeh & I Made Kirna, (2016). *Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Jurnal Dosenan.*
- Siregar Asminar. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan.*  
<http://repository.uinsu.ac.id/13365/1/SKRIPSI%20%20ASMINAR.pdf>