

CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA

Rahma Elvira Tanjung¹⁾, Delsina Faiza²⁾

¹⁾Prodi Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

²⁾Dosen Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

e-mail : ¹⁾rahmaelvira@unp.ac.id, ²⁾delsina.faiza@ft.unp.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran canva pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Teknik Pendingin dan Tata Udara di SMK Negeri 3 Pariaman tahun ajaran 2018/2019. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Instruksional Development Institute*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Responden pada angket adalah para ahli, guru, dan peserta didik. Pada media pembelajaran canva dilakukan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli dan guru diperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 0,83 yang berada pada nilai validitas $\geq 0,667$, sehingga berada dalam kategori valid. Pada uji reliabilitas media diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,731, sehingga kriteria reliabilitas media berada dalam kriteria tinggi. Pada uji praktikalitas media oleh guru dan peserta didik diperoleh nilai rata-rata berturut-turut adalah 90% dan 86%, sehingga kategori kepraktisan media berada pada kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil ketiga uji tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran Canva, Validitas Media, Reliabilitas Media, Praktikalitas Media.

ABSTRACT

This research was conducted to find out the feasibility of using canva learning media in Basic Electrical and Electronics subjects in class X Cooling and Air Conditioning Engineering at SMK Negeri 3 Pariaman in the academic year 2018/2019. The research method used is the research development of the Instructional Development Institute. The research instrument used was a questionnaire. Respondents in the questionnaire were experts, teachers, and students. In canva learning media, the validity, reliability and practicality of the media are tested. Based on the results of validation by experts and teachers, the average value of validation is 0.83 which is at the validity value of ≥ 0.667 , so it is in the valid category. In the media reliability test, the Cronbach's Alpha value was 0.731, so the criteria for media reliability were in high criteria. In the practicality test of the media by teachers and students, the average values were 90% and 86% respectively, so the practicality category of the media was in the very practical category. Based on the results of the three tests it can be seen that canva learning media is feasible to use in the learning process

Keywords: *Canva Learning Media, Media Validity, Media Reliability, Media Practicality.*

PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan kurikulum 2013, seorang guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang kondusif agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan partisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, seorang guru juga harus bisa menentukan model dan media

pembelajaran yang dapat diterapkan dikelas yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik media tersebut serta diperlukan adanya pemikiran yang inovatif dalam mendesain media pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yaitu tujuan, karakter peserta didik, tipe rangsangan, keadaan kelas dan jangkauannya yang ingin diterapkan [1].

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMK Negeri 3 Pariaman, peserta didik belum sepenuhnya memahami materi yang dijelaskan guru yang berefek pada rendahnya rata-rata hasil belajar UAS peserta didik dengan rata-rata dibawah KKM, yang dapat dilihat pada tabel 1. dan keaktifan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan kesimpulan masih rendah. Hal ini diduga karena media pembelajaran *microsoft powerpoint* yang diterapkan belum mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat *slide* presentasi yang menarik, serta dibutuhkan waktu yang lama untuk mendesain *slide* dan animasi yang menarik. Berikut ini adalah rekap ketuntasan ujian akhir semester (UAS) seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Rekap ketuntasan belajar ujian akhir semester (UAS)

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Tuntas ≥ 70	Tidak Tuntas < 70	Nilai Rata-rata
1	X TPTU A	28	11 (39,29%)	17 (60,71%)	65,39
2	X TPTU B	29	16 (55,17%)	13 (44,83%)	65,34

Sumber : Guru Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika SMKN 3 Pariaman

Berdasarkan data pada tabel 1, nilai rata-rata setiap kelas belum mencapai KKM. Hal ini terlihat bahwa tingkat kompleksitas pengajaran belum sepenuhnya sesuai dengan standar proses. Untuk itu, permasalahan proses pembelajaran di kelas X TPTU SMKN 3 Pariaman perlu segera ditindaklanjuti untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran.

Perlu adanya media pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran di sekolah sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam segi pembuatan media yang menarik serta tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mendesain media pembelajaran. Dimana, media sebagai alat dalam menyalurkan informasi pembelajaran [2].

Oleh karena itu, peneliti menerapkan media pembelajaran canva. Canva adalah program desain *online*, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, *editing* foto dan *facebook cover*.

Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru 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.

Tujuan diadakannya penelitian adalah untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika kelas X Teknik Pendingin dan Tata Udara SMK Negeri 3 Pariaman.

Setelah diterapkan media pembelajaran canva ini, diharapkan dapat memberikan pengaruh positif pada guru dan peserta didik diantaranya adalah guru dapat menggunakan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dan menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran serta dapat meningkatkan profesionalitas guru. Adapun bagi peserta didik diharapkan bisa meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Media Pembelajaran Canva

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita *instagram*, kiriman *twitter*, dan sampul *facebook*.

Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

Kelebihan Canva

1. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
4. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran canva yang telah diberikan oleh guru.
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media canva dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.

6. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain canva untuk saling berbagi media pembelajaran.
7. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.
8. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media canva dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint*.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian pengembangan instruksional yaitu model *Instruksional Development Institute*, yang disingkat dengan IDI. Pada model IDI tahap-tahap dalam penelitian terdiri dari penentuan untuk menentukan dan menganalisis kebutuhan, pengembangan untuk menyusun desain dan evaluasi untuk menilai serta sebagai perbaikan hasil desain [3].

1. Tahap Penentuan

Pada tahap awal ini peneliti menentukan beberapa hal diantaranya adalah menentukan materi yang akan diajarkan yang disesuaikan dengan silabus, memahami karakteristik peserta didik dan isi media pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Adapun model pembelajaran yang diterapkan di SMKN 3 Pariaman berupa model *discovery learning* atau model pembelajaran penemuan, dimana peserta didik mencari tahu informasi mengenai materi pembelajaran dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dengan kelompok belajarnya serta dengan bimbingan guru.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan analisis kebutuhan yang didapatkan pada tahap penentuan. Tahap pengembangan meliputi menentukan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, metode pengajaran, sistematika dari materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan perancangan protipe dari media pembelajaran yang didesain.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran kepada peserta didik yaitu di kelas X TPTU A SMK Negeri 3 Pariaman. Adapun kompetensi dasar yang diajarkan adalah menganalisis kerja rangkaian dasar elektronika digital dengan materi pembelajarannya adalah sistem bilangan, gerbang logika dasar, dan rangkaian kombinasional dan sekuensial. Sebelum

diuji coba ke peserta didik, media ini terlebih dahulu dilakukan validasi oleh para ahli. Setelah dianalisis validasi tersebut, apabila sudah masuk kedalam kategori layak maka media tersebut sudah bisa diterapkan di kelas uji coba. Setelah diadakannya proses pembelajaran menggunakan media canva, dilakukan uji praktikalitas oleh peserta didik dan guru.

Tahap persiapan yang peneliti telah lakukan dimulai dari menentukan kebutuhan peserta didik hingga menganalisis dan menarik kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kebutuhan peserta didik
2. Menganalisis kebutuhan peserta didik
3. Mempelajari materi yang akan diajarkan
4. Menentukan sekolah penelitian
5. Melakukan observasi ke sekolah
6. Menetapkan jadwal penelitian
7. Mempersiapkan perangkat pembelajaran (silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar).
8. Membuat instrumen penelitian
9. Mendesain media pembelajaran canva
10. Melakukan validasi media dan oleh dosen dan guru
11. Melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran canva
12. Melakukan uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik
13. Melakukan analisis data dan menarik kesimpulan

Instrumen yang dipakai untuk mengetahui penilaian terhadap media adalah angket. Instrumen ini terdiri dari angket validitas dan praktikalitas media pembelajaran canva, yang disebarkan kepada para ahli, guru dan peserta didik. Angket validitas meliputi aspek didaktik, konstruksi, dan teknis.

Kisi-kisi dari angket validitas media dapat dijelaskan pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi angket validitas media

No	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Syarat Didaktik	Meningkatkan pemahaman kualitas, motivasi dan menuntun peserta didik
2	Syarat Konstruksi	Memuat materi dengan rinciannya, identitas materi, kalimat yang mudah dipahami, materi yang sistematis, dan menggunakan bahasa Indonesia yang benar
3	Syarat Teknis	Pembuatan lebih <i>simple</i> dan menghemat waktu, kombinasi warna yang sesuai dengan jenis <i>font</i> dan <i>background</i> , teks jelas, <i>template</i> menarik, dan kualitas gambar mendukung

Angket praktikalitas meliputi aspek kepraktisan media pembelajaran canva bagi guru dan peserta didik, baik dari segi pembuatan media,

kemanfaatan media, tampilan media, bisa diterapkan atau diimplementasikan pada mata pelajaran lain, kemudahan pengoperasiannya, dan kesesuaian karakteristik media dengan materi pembelajaran serta banyaknya variasi animasi dan *template* yang disediakan. Pada setiap item memiliki skor tertinggi yaitu 5. Kisi-kisi dari angket praktikalitas media dapat dijelaskan pada tabel 3. berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi angket praktikalitas media

No	Aspek yang dinilai
1	Mudah digunakan
2	Peserta didik cepat mengerti konsep pembelajaran
3	Tampilannya menarik
4	Dapat menghemat waktu guru dalam mendesain
5	Dapat diimplementasikan untuk mata pelajaran lain
6	Bentuk variasi media pembelajaran
7	Menyediakan beragam jenis template presentasi pendidikan
8	Kombinasi warna dan animasi yang menarik
9	Dirancang sesuai dengan materi pembelajaran
10	Bisa didesain kapanpun

Pada media pembelajaran canva dilakukan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media. Uji validitas bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran canva. Data reliabilitas media diperoleh setelah pengujian validitas media pembelajaran canva. Uji praktikalitas media digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran canva bagi guru dan peserta didik melalui pemberian angket responden.

Pada tahap akhir, melakukan analisis data dengan menggunakan *software microsoft excel* dan SPSS versi 20 dalam perhitungan hasil penelitian. Teknik analisis data yang dipakai berupa analisis induktif yang terdiri dari uji validitas media, uji reliabilitas media, dan uji praktikalitas media. Kemudian membuat kesimpulan dari hasil yang diperoleh disesuaikan dengan teknik analisis data yang digunakan.

Uji Validitas Media

Data hasil validasi media pembelajaran canva berupa validasi materi dan validasi media, dianalisis dengan tahapan sebagai berikut:

1. Memberikan skor penilaian dengan ketentuan sesuai dengan tabel 4. berikut:

Tabel 4. Kriteria validitas media

No	Skor Penilaian	Kriteria
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat Kurang

Sumber : [4]

2. Pada masing-masing *item* skor maksimum penilaiannya adalah 5.
3. Nilai kevalidan dihitung menggunakan rumus Aiken's sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]} \tag{1}$$

Keterangan:

- S = r - lo
- Lo = penilaian terkecil
- C = penilaian terbesar
- R = penilaian validator

4. Tingkat kevalidan, nilai V yang didapat antara 0 hingga 1,00. Kategori validitasnya berada dalam kategori valid apabila rentang $\geq 0,667$ sebagai koefisien yang cukup tinggi. Apabila nilai validitas $< 0,667$ maka media dinyatakan tidak valid [4].

Uji Reliabilitas Media

Data reliabilitas media diperoleh setelah dilakukan uji validitas media pembelajaran canva, analisis reliabilitas dapat dihitung dengan rumus *alpha* [5], seperti berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right] \tag{2}$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas media
- K = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma_b^2$ = Jumlah butir varian
- σ_t^2 = total varian

Dalam perhitungannya digunakan program SPSS versi 20 untuk menghitung nilai *Cronbach's Alpha*, selanjutnya menentukan kategori reliabilitas sesuai dengan tabel 5. berikut:

Tabel 5. Kriteria reliabilitas media

No	Nilai Alpha Cronbach's	Kriteria
1	0.80 - 1	Sangat Tinggi
2	0.60 - 0.80	Tinggi
3	0.40 - 0.60	Sedang
4	0.20 - 0.40	Rendah

Sumber : [5]

Uji Praktikalitas Media

Data untuk kepraktisan media pembelajaran canva didapat dari angket yang disebarkan kepada guru dan peserta didik. Dalam menganalisis kepraktisan media pembelajaran canva digunakan skala Likert. Analisisnya dilakukan dengan cara berikut:

1. Memberikan skor penilaian dengan penilaian sangat setuju untuk skor 5, setuju untuk skor 4, kurang setuju untuk skor 3, tidak setuju untuk skor 2, dan sangat tidak setuju untuk skor 1.
2. Seluruh skor aspek yang dinilai dijumlahkan.
3. Pada masing-masing *item* skor maksimum penilaiannya adalah 5.

4. Untuk menghitung nilai persentase praktikalitas media digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimum}} \times 100\% \quad (3)$$

Kriteria praktikalitas media pembelajaran canva terlihat pada tabel 6. berikut:

Tabel 6. Kriteria praktikalitas media

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	86-100	Sangat Praktis
2	76-85	Praktis
3	60-75	Cukup Praktis
4	55-59	Kurang Praktis
5	0-54	Tidak Praktis

Sumber : [6]

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Hasil Penelitian

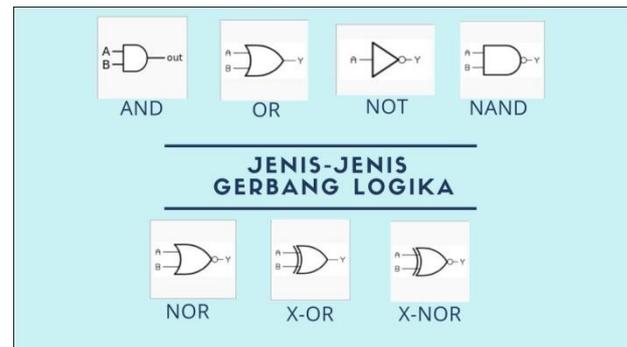
Penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Pariaman jurusan Teknik Pendingin dan Tata Udara kelas X yang terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019 dengan mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Desain penelitian yang digunakan adalah model pengembangan *Instruksional Development Institut*. Tahapan ini terdiri dari tahap penentuan, pengembangan dan evaluasi.

Pada media canva tersedia beragam *template* dan beragam transisi agar terlihat perpindahan slide yang menarik dan beragam grafis yang dapat ditambahkan pada *template* serta daya dukung animasi yang dapat menunjang tampilan *slide* presentasi pembelajaran. Hasil tampilan awal dari desain media pembelajaran canva ini berupa judul dari materi pembelajaran yang didesain dengan *template* yang menarik. Tampilan awal dari media digambarkan seperti gambar 1. berikut:



Gambar 1. Tampilan awal media pembelajaran canva

Tampilan materi pembelajaran dibuat dengan tampilan yang tidak monoton sehingga tampilannya tidak membuat bosan peserta didik dalam pembelajaran. Desain *template* juga dibuat dengan menarik yang disertai dengan transisi *slide* yang seperti *wipe* dan sebagainya dan tampilan animasi yang menarik. Tampilan materi digambarkan seperti gambar 2. berikut:



Gambar 2. Tampilan materi pembelajaran

Tampilan kuis terdiri dari beberapa soal latihan. Latihan ini diberikan kepada peserta didik untuk melihat hasil belajar dan melihat keefektifan media ini dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Latihan ini sebagai bentuk dari model pembelajaran *discovery learning* yaitu peserta didik memecahkan permasalahan berbentuk soal latihan bersama kelompok belajarnya. Tampilan latihan digambarkan seperti gambar 3. berikut:



Gambar 3. Tampilan latihan media pembelajaran

Pada media pembelajaran canva dilakukan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media. Uji validitas dipakai untuk menentukan tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran canva. Media ini sebelum diterapkan di sekolah, terlebih dahulu diuji validitas dan praktikalitasnya oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian dianalisis hasil angket tersebut, jika sudah termasuk kedalam kategori valid dan praktis maka media pembelajaran canva baru bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Validator dalam penelitian berjumlah 3 orang, diantaranya adalah 2 orang dosen jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP sebagai para ahli, serta seorang guru Dasar Listrik dan Elektronika. Data reliabilitas media diperoleh setelah pengujian validitas media pembelajaran canva. Uji praktikalitas media digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran canva bagi guru dan peserta didik melalui pemberian angket kepada 2 orang guru dengan mata pelajaran dasar listrik dan elektronika dan sistem instalasi tata udara dan 28 peserta didik pada kelas eksperimen.

2. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji validitas Media

Nilai validitas media dihitung dengan rumus Aiken's, sehingga diperoleh nilai rata-rata V sebesar 0,83 yang berarti nilai validitas $\geq 0,667$, sehingga dapat dikategorikan validitasnya berada dalam kategori "valid". Berikut ini adalah perhitungan validitas media untuk aspek dididaktik pada indikator 1:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]} = \frac{11}{[3(5-1)]} = \frac{11}{12} = 0,92 \text{ (Valid)}$$

b. Hasil Uji Reliabilitas Media

Nilai reliabilitas media dihitung menggunakan rumus Alpha, diperoleh reliabilitas instrumen sebesar 0,731. Dalam perhitungan analisisnya dibantu dengan program SPSS versi 20 untuk menghitung nilai *Cronbach's Alpha*, setelah dihitung diperoleh nilai seperti pada tabel 7. berikut:

Tabel 7. *Reliability statistics*

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.731	14

Sumber: Olahan data SPSS versi 20

Hasil perhitungan dengan bantuan SPSS versi 20 didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,731 yang menunjukkan bahwa kriteria reliabilitas media pembelajaran *canva* berada pada kriteria tinggi.

c. Hasil Uji Praktikalitas Media

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimum} &= \text{Skor tertinggi} \times \text{Jumlah item} \\ &= 5 \times 10 \\ &= 50 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai praktikalitas 1} &= \frac{\sum \text{Skor yang didapatkan}}{\sum \text{Skor maks.}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% = 92\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai praktikalitas 2} &= \frac{\sum \text{Skor yang didapatkan}}{\sum \text{Skor maks.}} \times 100\% \\ &= \frac{44}{50} \times 100\% = 88\% \end{aligned}$$

$$\text{Rata-rata nilai praktikalitas} = \frac{(92+88)\%}{2} = 90\%$$

Nilai rata-rata praktikalitas media *canva* berdasarkan tanggapan guru sebesar 90%, berdasarkan tabel kriteria praktikalitas media, nilai 90 % dikategorikan sangat praktis.

Nilai rata-rata praktikalitas media *canva* berdasarkan tanggapan peserta didik yang berjumlah 28 peserta didik adalah sebesar 86%, berdasarkan tabel kriteria praktikalitas media, nilai 86 % dikategorikan sangat praktis.

3. Pembahasan

Setelah diterapkannya media pembelajaran *canva* pada proses pembelajaran di sekolah penelitian, diperoleh hasil angket guru dan peserta

didik diperoleh nilai rata-rata validitas sebesar 0,83 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *canva* layak atau valid untuk diterapkan pada proses pembelajaran, Nilai reliabilitas media pembelajaran *canva* diperoleh sebesar 0,731 yang menunjukkan bahwa media tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Sementara untuk nilai presentase praktikalitas media pembelajaran *canva* adalah sebesar 90% dari guru dan 86% dari peserta didik, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kepraktisan yang sangat praktis.

Dari hasil angket tersebut terlihat bahwa media *canva* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga dapat memajukan mutu pendidikan, kreativitas guru dan dapat menghemat waktu guru dalam merancang media pembelajaran. Berdasarkan hasil praktikalitas peserta didik, terlihat peserta didik memiliki antusias yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran karena kepraktisan media tersebut, sehingga juga dapat meningkatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran *canva* dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media tersebut. Media *canva* juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain karena juga sudah dilakukan uji validitas media yang diberikan kepada guru mata pelajaran lain yaitu sistem instalasi tata udara di SMK Negeri 3 Pariaman.

SARAN

Diharapkan media pembelajaran *canva* dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru di sekolah untuk menerapkan variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan mutu pendidikan. Artikel ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya. Untuk mengatasi kekurangan media, dimana presentasi *canva* hanya dapat dilaksanakan secara *online*, guru hendaknya mendownload hasil media tersebut dan mengkolaborasi dengan media lain seperti *powerpoint*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- [2] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.

- [3] Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(1), 74-80.
- [4] Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014.
- [5] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- [6] Purwanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.