

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan

Maya Paramitha¹, Syarifah Fadillah², Mustika Sari^{*3}

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Biologi, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

^{1,3} Program Studi Pendidikan Biologi, ² Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak, Pontianak, Indonesia

mayaparamitha3@gmail.com, syffadillah@ikippgripta.ac.id, mvztika.sari@gmail.com *

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan multimedia interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk mendidik siswa mandor di SMP VIII mengenai biologi organ pernapasan dan mekanika pernapasan. Penelitian ini menggunakan tiga fase paradigma R&D yaitu mendefinisikan, merancang, dan membangun dalam pengembangan 3D. Enam belas siswa kelas delapan di sebuah SMP dan lima ahli media dan materi berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan lembar validasi dari ahli media dan materi, survei guru dan siswa, serta tes pilihan ganda untuk mengevaluasi siswa. Temuan penelitian, yang didasarkan pada aplikasi Canva, memvalidasi multimedia dengan melibatkan spesialis media yang memberikan skor rata-rata 86,4% berdasarkan tiga kriteria yang sangat relevan. Kriteria yang sangat valid menghasilkan skor rata-rata 89,8 persen untuk temuan validasi materi dalam studi ini. Selain itu, pentingnya kegunaan juga terbukti, seperti yang ditunjukkan oleh fakta bahwa 87,9% kelas setuju dengan seperangkat kriteria praktis setelah instruktur dan semua murid mengisi kuesioner. Bukti keberhasilan lebih lanjut datang dari kinerja siswa pada post-test, di mana 14 dari 16 siswa (atau 87,5%) memenuhi standar nilai KKM sekolah sebesar 67, sehingga hasil tes rata-rata siswa memenuhi semua persyaratan dan dianggap sangat efektif.

Kata Kunci : Canva, Multimedia Interaktif, Pernapasan.

Abstract

This research aims to provide valid, practical, and effective interactive multimedia for educating eighth-grade students at SMP VIII on respiratory organ biology and respiratory mechanics. The research employs three phases of the R&D paradigm, namely defining, designing, and building, in the development of 3D materials. Sixteen eighth-grade students from a middle school and five media and material experts participated in this study. The research utilized validation sheets from media and material experts, surveys of teachers and students, as well as multiple-choice tests for student evaluation. Based on the Canva application, the research findings validate the multimedia with the involvement of media specialists, who provided an average score of 86.4% based on three highly relevant criteria. The highly valid criteria yielded an average score of 89.8% for the material validation findings in this study. Furthermore, the importance of practicality is evidenced by the fact that 87.9% of the class agreed with a set of practical criteria after the instructor and all students completed the questionnaire. Further evidence of success comes from the student's performance on the post-test, where 14 out of 16 students (or 87.5%) met the school's minimum passing grade standard of 67, indicating that the average test results of the students meet all requirements and are considered highly effective.

Keywords: Canva, Interactive Multimedia, Respiratory.

PENDAHULUAN

Biologi merupakan salah satu bidang ilmu yang berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Mata pelajaran IPA adalah ruang lingkup pembelajaran yang cakupannya lebih ke lingkungan dan kehidupan sehari-hari. Pendidikan sains adalah proses pemahaman konseptual

berbasis pengalaman dan penguasaan. Pembelajaran IPA dirancang agar siswa dapat menerapkan pengetahuan mereka, meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, dan mengembangkan minat dalam dunia alam dan sosial (Darmawangsa, 2017: 3). Hal ini sesuai dengan persyaratan Undang-Undang Standar Pendidikan Dasar dan Menengah (Permendikbud No. 65 Tahun 2013), yang menyatakan bahwa penguasaan prinsip, konsep, atau fakta ilmiah hanya sebagian dari apa yang merupakan pendidikan di lapangan, penting untuk memiliki akses media pembelajaran sebagai salah satu komponen proses pembelajaran (Sari dkk., 2015: 8).

Kajian materi IPA salah satunya adalah mempelajari anatomi dan fisiologi pada sistem organ manusia. Sistem pernapasan meliputi organ yang berperan yaitu hidung, tenggorokan, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, paru-paru, dan alveolus. Mekanisme pernapasan menjelaskan tindakan inhalasi dan eksalasi, dengan pernapasan dada dan perut yang dikenal sebagai pernapasan thoraks dan perut (Hadi dkk., 2020: 51). Pada saat menyampaikan materi tentang sistem pernapasan, tidak cukup hanya dengan menyajikan gambar dan teks dari buku karena pada materi ini siswa diminta harus memiliki kompetensi untuk memahami mekanisme kerja fungsi organ. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif menjadi penting dan memiliki alasan yang mendalam.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sistem pernapasan memiliki beberapa manfaat penting. Pertama, media interaktif memberikan visualisasi yang lebih jelas dan mendalam, memungkinkan siswa melihat secara langsung bagaimana organ-organ pernapasan bekerja dan mekanisme pernapasan berlangsung, meningkatkan pemahaman konsep yang abstrak. Kedua, media interaktif melibatkan siswa secara aktif, memungkinkan mereka berpartisipasi langsung dalam eksplorasi materi, meningkatkan motivasi dan minat belajar. Ketiga, media interaktif memfasilitasi pemahaman yang efektif melalui fitur-fitur interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi konsep secara mandiri, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam pemecahan masalah pernapasan. Menggabungkan visualisasi yang jelas, keterlibatan aktif siswa, dan pemahaman yang efektif, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sistem pernapasan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini akan membantu siswa menguasai konsep-konsep pernapasan dengan lebih baik, meningkatkan retensi informasi, dan mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan belajar yang lebih kompleks di masa depan.

Mengingat pentingnya peranan pembelajaran IPA, maka dalam mengoptimalkan hasil belajar IPA perlu mendapatkan perhatian yang sangat serius. Hasil wawancara guru biologi di SMP Negeri 1 Mandor melaporkan bahwa siswa lebih terlibat dalam kelas biologi mereka ketika materi disajikan dengan menggunakan media yang interaktif, sedangkan mereka kehilangan minat ketika materi pembelajaran yang dianggap terlalu rumit untuk mereka pahami, siswa kesulitan memahami organ pernapasan dan mekanisme pernapasan. Sulit bagi siswa untuk memisahkan peran masing-masing organ pernapasan dan mekanisme pernapasan. Secara khusus siswa kesulitan untuk membedakan antara proses inspirasi dan ekspirasi pada pernapasan dada dan pernapasan perut. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa tidak memenuhi syarat ketuntasan minimal (KKM) 67.

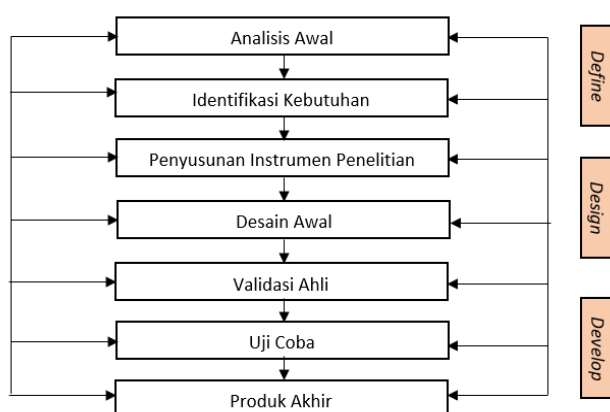
Selain itu diperoleh informasi oleh pada sekolah tersebut sumber belajar biologi yang digunakan selama proses pembelajaran yaitu buku referensi, LKS, dan video penjelasan singkat. Dalam upaya meningkatkan ketertarikan belajar siswa, guru dapat mempersiapkan media penyampaian yang menarik dalam pelajaran biologi kepada siswa. Berdasarkan uraian dan data sebelumnya, salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap siswa. Menurut Setiawan (2018:2), pengajar memanfaatkan media sebagai perantara untuk menyampaikan semua pesan yang tidak dapat dipahami siswa secara langsung/abstrak tetapi dapat dijelaskan secara tidak langsung melalui media informasi.

Pemanfaatan media interaktif merupakan strategi yang efektif untuk mengatasi ketidaktertarikan siswa dalam belajar. Menurut penelitian Rahmatullah dkk (2020), penggunaan media pembelajaran audio visual dengan implementasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kualitas pendidikan ilmiah dengan menciptakan ruang kelas yang menarik dan inspiratif bagi siswa agar berperan aktif dalam pendidikan mereka. Namun demikian, pada penelitian tersebut belum memanfaatkan fitur hyperlink. Oleh karena itu, penulis mengembangkan kembali media interaktif berbasis aplikasi Canva dengan penambahan tombol hyperlink, untuk mengatasi kekurangan ini. Harapannya, siswa dapat belajar secara mandiri melalui penggunaan media interaktif yang diperbarui tersebut.

Canva adalah program internet untuk pembuatan grafik dengan berbagai template yang menarik. Canva tidak hanya menawarkan desain untuk presentasi, tetapi juga untuk poster, spanduk, dan lainnya. Membuat dan menjelaskan materi pembelajaran dapat disederhanakan saat menggunakan media pembelajaran Canva, sehingga menghemat waktu guru dan siswa. Kemampuan Canva untuk menampilkan teks, video, animasi, musik, gambar, dan grafik membantu pemahaman siswa tentang kuliah (Leryan dkk, 2018). Integrasi media berbasis komputer dan berbasis smartphone dalam proses pembelajaran membuat proses penyediaan konten lebih menarik secara visual, menarik, dan relevan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk mempelajari sains (Fergiyanti dan Masjudin, 2016). Media pembelajaran berbasis aplikasi canva telah dikembangkan untuk menerapkan media pembelajaran IPA disekolah lebih bervariasi (Amini, 2021 & Hasomanta dkk, 2023). Berdasarkan analisis kebutuhan, penelitian mengarah pada pengembangan multimedia interaktif yang inovatif, mengingat bahwa siswa cenderung tertarik dengan hal-hal baru. Oleh karena itu, penulis mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva yang telah dimodifikasi dengan tombol hyperlink dan video animasi singkat. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki manfaat karena memudahkan penyampaian materi yang sulit dipahami dengan bantuan tombol hyperlink yang mana ini tidak dimasukkan dalam penelitian sebelumnya. Selain itu, adanya video animasi singkat dengan latar suara yang menarik memungkinkan siswa untuk mengikuti latihan dengan lebih mudah, meskipun materi yang dipelajari memiliki tingkat kesulitan yang tinggi.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran interaktif ini dibangun menggunakan perangkat lunak Canva dan dibuat dengan memanfaatkan metodologi R&D (*Research and Development*) dan penelitian pengembangan. Dalam konteks R&D, ini kadang-kadang disebut sebagai "3D" yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, and, Development*. Berikut disajikan prosedur penelitian yang dilakukan.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Peserta penelitian ini terdiri dari 16 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandor. Selanjutnya, produk dievaluasi oleh guru mata pelajaran pengembangan atau ahli, yang terdiri dari lima ahli media dan materi. Evaluasi juga melibatkan siswa sebagai peserta uji produk, dengan melibatkan enam belas siswa kelas delapan dari SMP Negeri 1 Mandor. Perangkat penelitian ini meliputi lembar validasi dari ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, dan soal ujian penilaian pilihan ganda untuk siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan dari perancangan 3D ini adalah untuk mengetahui validitas, usability, dan efficacy dari multimedia interaktif. Menurut Zainuddin dkk. (2019: 2), kegiatan pembelajaran berbantuan multimedia interaktif lebih dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional, buku, dan LKS. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif memudahkan siswa untuk memahaminya. Multimedia interaktif ini terlebih dahulu divalidasi agar dapat diuji keterbatasannya berdasarkan hasil validasi oleh validator ahli; kemudian, kepraktisan dan kemanjurannya ditentukan berdasarkan hasil angket respon dan hasil ujian akhir pilihan ganda siswa. Dalam penyelidikan ini, langkah-langkah berikut telah diambil:

a. *Define* (Pendefinisian)

Langkah ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai tantangan yang ada di lapangan. Informasi yang dapat membantu peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva sebagai bahan ajar di sekolah. Tahap pendefinisian (*define*) terbagi menjadi dua, yaitu: analisis awal dan identifikasi kebutuhan. Langkah pertama penyelidikan terdiri dari mengidentifikasi kesulitan mendasar yang siswa miliki saat belajar biologi. Peneliti

mengidentifikasi kesulitan dalam pembelajaran biologi kelas VIII SMP Negeri 1 Mandor. Berdasarkan hasil pra riset yang dilakukan yaitu minat siswa tergantung pada materi yang diajarkan, jika materi dianggap mudah dipahami, siswa bersemangat untuk belajar, tetapi jika sulit dipahami, mereka menjadi tidak termotivasi dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Salah satu kelemahan siswa pada isi sistem pernapasan adalah siswa sulit membedakan fungsi dan organ pernapasan, sedangkan pada mekanisme pernapasan sulit membedakan proses inspirasi dan ekspirasi. Analisis materi dilakukan dengan menganalisis hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan. Berdasarkan nilai KKM IPA maka terdapat 67% siswa tidak tuntas pada materi sistem pernapasan, sehingga perlu ada upaya untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Langkah selanjutnya adalah peneliti mengidentifikasi persyaratan siswa yang mempelajari materi sistem pernapasan. Konten pada sistem pernapasan dimodifikasi sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran.

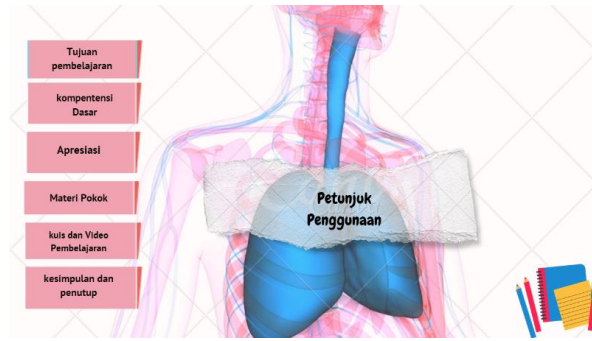
b. Design (Perancangan)

Tahap rancangan ini bertujuan untuk merancang multimedia interaktif berbasis aplikasi canva dengan menyesuaikan pada masalah yang diperoleh di lapangan saat melakukan tahap pendefinisian. Tahap ini meliputi persiapan instrumen dan pengembangan desain asli. Peneliti menyusun angket respon guru, angket respon siswa, dan soal tes akhir berupa soal pilihan ganda sebagai alat pengukuran dalam penelitian. Selain itu, peneliti juga membuat angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepuasan, pemahaman, dan efektivitas media interaktif, serta soal tes akhir siswa untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui media tersebut. Selain itu, peneliti membuat lembar validasi untuk menyurvei jawaban instruktur, angket respon siswa, dan soal ujian akhir, yang digunakan untuk mengukur keabsahan, keandalan, validitas data yang dikumpulkan. Dengan menggunakan alat-alat pengukuran ini, peneliti dapat mengevaluasi dan mengukur efektivitas media interaktif berbasis aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran yang diteliti.

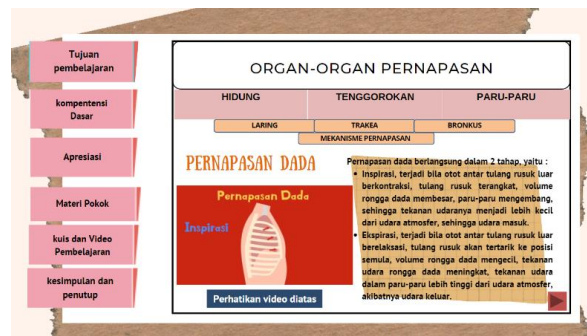
Media ini dikembangkan untuk mendukung kompetensi dasar (KD) yang terkait dengan menganalisis sistem pernapasan pada manusia, memahami gangguan pada sistem pernapasan, serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Rancangan awal multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva ini memiliki tujuan untuk menyajikan materi-materi yang berkaitan dengan sistem pernapasan, termasuk penjelasan mengenai struktur dan fungsi sistem pernapasan, gangguan yang bisa terjadi pada sistem pernapasan, serta cara menjaga kesehatan sistem pernapasan. Dalam penyajian media ini, upaya dilakukan agar tampilan dan interaksi yang disuguhkan kepada siswa dapat membangkitkan minat mereka terhadap pelajaran biologi, khususnya topik sistem pernapasan.



Gambar 2. Bagian Sampul



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Penyajian Materi



Gambar 5. Video Pembelajaran

c. Development

Setelah tahap rancangan, langkah selanjutnya adalah pengembangan. Dalam proses pengembangan, tujuannya adalah untuk melakukan revisi multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan sebelumnya dengan melakukan revisi yang diperlukan. Revisi ini bertujuan agar multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva dapat menjadi produk yang valid, praktis, dan efektif. Pada tahap ini, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap multimedia interaktif tersebut, mengidentifikasi kekurangan dan potensi perbaikan, dan melakukan perubahan yang diperlukan. Hal ini meliputi peningkatan konten, penyempurnaan tampilan visual, pengoptimalan interaksi dan fungsionalitas, serta penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna, yaitu guru dan siswa. Proses pengembangan ini penting untuk memastikan bahwa multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva telah mencapai tingkat validitas, praktisitas, dan efektivitas yang diinginkan dalam konteks pengajaran biologi.

Tiga ahli materi dan tiga ahli media mengevaluasi validitas bahan ajar dengan mengisi formulir validasi ahli dengan 25 pertanyaan untuk ahli media dan 25 pertanyaan untuk ahli materi. Hasil validasi dari para ahli disajikan pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva oleh ahli materi

No	Ahli materi	Penilaian (%)	Kriteria
1.	Validator I	82,4%	Valid
2.	Validator II	92,8%	Sangat Valid
3.	Validator III	94,4 %	Sangat Valid
	Rata-rata	89,8%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1 skor rata-rata yang didapat dari ketiga ahli materi yaitu 89,80%. Data ditransformasikan menjadi data kualitatif, ditetapkan kriteria validitas, dan kriteria validitas cukup valid. Maka diperoleh bahan ajar multimedia interaktif berbasis aplikasi canva layak digunakan sebagai bahan ajar.

Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva oleh Media

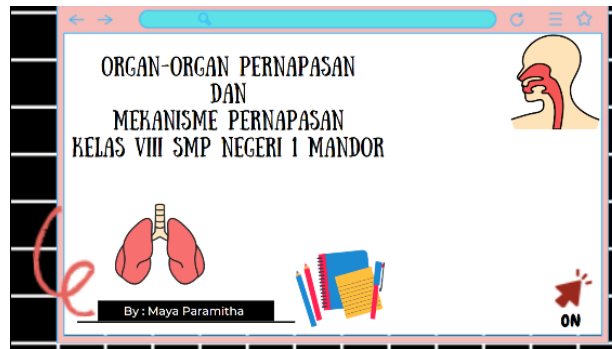
No	Ahli materi	Penilaian (%)	Kriteria
1.	Validator I	75,20%	Valid
2.	Validator II	88,10%	Sangat Valid
3.	Validator III	96,00%	Sangat Valid

Hasil perhitungan yang dilakukan oleh ahli materi dan media adalah sebesar 88,10% tergolong dengan kriteria sangat valid, sehingga multimedia interaktif berbasis aplikasi canva ini yang dikembangkan disekolah dapat digunakan dengan layak sebagai alat ajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhalisa & Sukamawarti berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Canva yaitu hasil ahli media dan ahli materi mengkategorikan aplikasi layak digunakan sebagai pembelajaran sedang. Berdasarkan tabel 2, rata-rata skor yang diperoleh dari ketiga ahli media adalah 86,4% yang menunjukkan bahwa data telah diubah menjadi data kualitatif, kriteria validitas telah tercapai, dan kriteria validitas sangat valid. Kemudian diperoleh bahan ajar multimedia interaktif berbasis program Canva yang dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Tabel 3. Hasil Analisis Validasi Ahli

No	Ahli validator	Presentase	Rata-Rata persentase	Kriteria	
1.	Media	I	75,2 %	86,4%	Sangat Valid
		II	88 %		
		II	96 %		
2.	Materi	I	82,4 %	89,8 %	Sangat Valid
		II	92,8 %		
		III	94,4 %		
	Kesimpulan		528,8 %	88,1 %	SangatValid

Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat validitas dari bahan ajar multimedia interaktif berbasis aplikasi canva Pada konten sistem pernapasan untuk kelas VIII, SMP Negeri 1 Mandor mendapat nilai rata-rata 88,1 persen pada kriteria sangat valid. Adapun hasil revisi sebagai berikut:



Gambar 6. Perubahan Pada Bagian *Background* dengan Menampilkan Gambar yang Kurang Menarik (sebelum revisi)



Gambar 7. Perubahan Pada Bagian *Background* dengan Menampilkan Gambar yang Lebih Menarik (setelah revisi)

Background tampilan awal kontras biasa saja pada multimedia interaktif setelah revisi hasil mengubah background kontras tampilan awal lebih menarik lagi, agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar yang sesuai dengan tema pembelajaran yaitu sistem pernapasan. Langkah selanjutnya adalah uji coba produk, yang merupakan bagian dari tahap development, guna mengevaluasi kepraktisan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva sebagai alat pembelajaran untuk konten sistem pernapasan. Evaluasi produk ini dilakukan di SMP Negeri 1 Mantor dengan tujuan untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa terhadap produk tersebut. Media pembelajaran visual menggunakan Canva proses pembelajaran dapat terlaksanakan dengan nyaman. Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan semangat belajar bagi peserta didik serta pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat digunakan secara onlinemaupun offline (Ambarita, 2021; Kusnandar, 2014; Setiawan dkk., 2020).

Penerapan penelitian ini ditentukan dengan menyebarkan kuesioner kepada instruktur dan siswa untuk menentukan tanggapan mereka. Kuesioner respon guru diberikan kepada salah satu guru biologi di SMP Negeri 1 Mandor yang memperoleh nilai rata-rata 87% pada kriteria sangat praktis. Kuesioner respon siswa diberikan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Mandor yang memperoleh nilai rata-rata 88,8% pada kriteria sangat praktis. Dengan standar yang sangat pragmatis. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Analicia dan Yogica (2021) tentang media pembelajaran visual berbasis Canva untuk konten sistem gerak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar visual berbasis Canva yang dihasilkan untuk proses pembelajaran adalah valid dan dapat digunakan. Berdasarkan evaluasi guru terhadap media pembelajaran yang menggunakan Canva, nilai rata-rata 91,87 persen dianggap sangat praktis, dan nilai rata-rata siswa 90,6%, sehingga sangat praktis.

Keefektifan multimedia interaktif dilihat dari hasil tes akhir berupa soal pilihan ganda yang telah dikerjakan siswa SMP Negeri 1 Mandor yang mana hasil terakhir berupa pilihan ganda ini memperoleh 14 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas karena nilai yang diperoleh dibawah KKM yang biasa disebut kriteria ketuntasan minimal.

Tabel 4. Skor dan nilai siswa pada materi sistem pernapasan

Kode Siswa	Jumlah Skor	Nilai
SW-1	17	85
SW-2	16	80
SW-3	19	95
SW-4	13	65
SW-5	16	80
SW-6	12	60
SW-7	17	85
SW-8	19	95
SW-9	18	90
SW-10	18	90
SW-11	20	100
SW-12	17	85
SW-13	20	100
SW-14	18	90
SW-15	18	90
SW-16	19	95
Jumlah	277	1.385
Rata-rata	17,3	69,2

Tabel 5. Persentase Hasil Tes Soal Siswa

Persentase Indeks	Kriteria
87,5%	Sangat Efektif

Tabel 5 menunjukkan bahwa 87,5 persen siswa kelas delapan di SMP Negeri 1 Mandor yang mengikuti ujian akhir terdiri dari pertanyaan pilihan ganda memenuhi kriteria sangat efektif. Keefektifan pada multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini akan dilihat dari hasil tes akhir berupa posttest yang berjumlah 16 siswa. Setelah hasil tes diolah diperoleh 14 siswa melebihi KKM dan 2 orang siswa dibawah KKM. Namun setelah dihitung hasil keseluruhan diperoleh indeks presentase keefektifan sebesar 87,5 % dengan kriteria sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva ini sangat efektif untuk pembelajaran sistem pernapasan sehingga siswa mampu memahami dan mempelajari materi. Menurut penelitian sebelumnya oleh Riono dan Fauzi (2022), pengembangan media berbasis Canva sangat efektif digunakan karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa sehingga mengakibatkan peningkatan hasil belajar. Penelitian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis proyek dengan aplikasi canva dapat meningkatkan kreatifitas siswa (Sahil, 2023).

Penelitian serupa yaitu dilakukan oleh Ramadhani & Darmansyah (2021) “Pengembangan media audio visual pada mata pelajaran IPA kelas 8 pada aspek materi diperoleh hasil uji validitas sebesar 98,46% tergolong Sangat Valid, sedangkan aspek media diperoleh hasil uji validitas oleh validator 1 sebesar 98,8% tergolong Sangat Valid dan validator 2 dari 98,8% dapat diklasifikasikan Sangat Valid. Sesuai dengan kriteria faktor kemudahan, kualitas, dan umpan balik, persentase hasil praktik guru 98% dapat diklasifikasikan Sangat Praktis, sedangkan persentase hasil praktik siswa 95,67%

dapat juga tergolong Sangat Praktis Berdasarkan hasil post-test, materi audio visual buatan aplikasi Canva merupakan sarana pembelajaran yang sangat baik.

Media interaktif ini dikembangkan disusun dengan tujuan memfasilitasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sekarang. Pemanfaatan dari multimedia ini menjadi dampak yang baik sehingga mempermudah siswa dalam proses belajar serta dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan serta evaluasi juga dilakukan pada beberapa tahap sebelumnya dengan melakukan beberapa perbaikan agar aplikasi menjadi layak diterapkan. Pemakaian media pembelajaran digital berbasis canva dapat membantu guru meningkatkan pemahaman dan literasi digital, serta meningkatkan kreativitas guru dengan membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif (Susanti & Ummah 2021). Antusiasme peserta didik untuk belajar memakai media canva mengalami kenaikan yang ditunjukkan oleh partisipasi aktif mereka dalam pelajaran (Jupri 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan kelas VIII SMP Negeri 1 Mandor mencapai tingkat validitas dengan kategori sangat valid dengan skor rata-rata 86,4%. Hasil angket respon guru mencapai 87% dengan kriteria sangat praktis, dan hasil dari angket respon siswa mencapai 88,8% dengan kriteria sangat praktis, menempatkan pembuatan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernafasan kelas VIII di mandor SMP Negeri 1 dalam kategori sangat praktis. Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi canva pada materi sistem pernapasan kelas VIII SMP Negeri 1 mandor mencapai tingkat keefektifan memperoleh rata-rata 87,5% dengan kriteria sangat efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, E. (2021). Belajar Dari Rumah (BDR) Menggunakan Padlet Alternatif E-Learning pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Di SMAN 56 Jakarta). *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(1), 30–36.
- Amini SK, Pujiharti Y. (2021). Pengembangan canva sebagai media pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economic & Education Journal* 3(2):204–217.
- Analicia, Tenty & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*. Vol 9(2): 260-266.
- Aulia, R., & Darmansyah. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Metode Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP. *Journal of Multidisciplinary Research and Development*. Vol.5, No. 1. 188.
- Darmawangsa, Rio. (2017). Pengembangan Instrumen Sikap Siswa Sekolah Menengah Atas Terhadap Mata Pelajaran Fisika. Universitas Jambi: Jambi.
- Fergiyanti, M., & Masjudin. (2016). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Segiempat Pada Siswa Kelas VII SMPN. *Jurnal Media Pendidikan Matematika “J-MPM,”* 4(1), 14–19.
- Hasomanta, Fanny, dan Helen. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Aplikasi *Canva* di SMP Negeri 6 Langowan. *Jurnal Sains Pendidikan Biologi* Vol. 4 No. 1:75-82.

- Jupri. (2022). Penerapan strategi pembelajaran ttw (think, talk and write) berbantuan canva dalam meningkatkan keterampilan membuat kartu ucapan selamat siswa kelas X IPA 3 SMAN 1 Pringgarata. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2(1): 97–105.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs kelas VIII semester 2. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Kusnandar, K. (2014). Pengembangan Bahan Belajar Digital Learning Object. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 583– 595.
- 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.
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and screencast-o-matic workshop for classroom purpose: comunity service for Madrasah Ibtidaiyah teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 54-60.
- Maryunani. (2021). Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi melalui aplikasi Canva untuk kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190-196.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 37-45.
- Nurhalisa, S., & Sukmawarti. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal of Education and Social Analysis*. Vol 3(1), 37-45
- Puspita Hadi, W., Hidayati, Y., & Rosidi, I. (2020). Respon guru IPA terhadap pembelajaran IPA berintegrasi etnosains: studi pendahuluan di kabupaten Bangkalan. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1), 46–53.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Riono dan Fauzi. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol.8, No.1, 117-127.
- Sahil, Isran. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Biologi IAIN Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari 2023, 9(1),195-197
- Sari, P. D, Tri, J, & Berti, Y. (2015). Pengembangan LKS berbasis keterampilan proses sains (KPS) untk meningkatkan KPS peserta didik. Lampung: UNILA. *Jurnal Biologi*: 1-15.
- Setiawan, N. C. E., Dasna, I. W., & Muchson, M. (2020). Pengembangan Digital Flipbook untuk Menfasilitasi Kebutuhan Belajar Multiple Representation pada Materi Sel Volta. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(2), 107.
- Suryani, Nunuk ; Achmad Setiawan ; Aditin Putria. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakary.
- Susanti RD, Ummah SK. (2021). Pengembangan bahan ajar open-ended melalui polysynchronous learning berbantuan canva. *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8(2):115–128.
- Wicaksana, J., E., Pramana, A., & Yuli, A. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. 4(2): 160-172.
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). Developing interactive multimedia in physics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171, 012019.