

## Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Sistem Respirasi

Fitri Agustina Lubis (1) , Iskandar Safri (2), Aslamiyah Rambe (3), Muhammad Adrian (4)

Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan

[fitri.agustina@um-tapsel.ac.id](mailto:fitri.agustina@um-tapsel.ac.id) (1), [iskandar.safri@um-tapsel.ac.id](mailto:iskandar.safri@um-tapsel.ac.id) (2), [aslamiyah@um-tapsel.ac.id](mailto:aslamiyah@um-tapsel.ac.id) (3),  
[rian.daulay7@gmail.com](mailto:rian.daulay7@gmail.com) (4)

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah materi audio visual untuk konten sistem respirasi dapat diproduksi menggunakan aplikasi Canva. Model pengembangan Research and Development (R&D) digunakan dalam metodologi penelitian. Peneliti menggunakan validasi guru, validasi ahli, validasi ahli materi, uji coba penggunaan siswa, dan validasi ahli media untuk melakukan penelitian dan merancang materi audio visual pendidikan respirasi. Sepuluh langkah diuraikan dalam Prosedur Pengembangan Borg & Gall untuk menerapkan inisiatif penelitian dan pengembangan (Hamzah, 2019). Materi audio visual biologi yang mencakup sistem pernapasan, serta modul digital yang dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Padangsidempuan menjadi sasaran sasaran sumber pendidikan ini. Kuesioner mengenai kelayakan media merupakan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif dengan satu variabel yaitu kualitas media audio visual biologi materi sistem respirasi. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi ahli materi sebesar 96,25% dengan kriteria “sangat valid”, skor validasi ahli media sebesar 91,25% dengan kriteria “sangat valid”, dan skor respon siswa sebesar 97,4. % dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini menunjukkan keefektifan peneliti dalam menciptakan materi edukasi audio visual tentang sistem respirasi berbasis aplikasi Canva. Kelayakan penggunaan sumber audio visual berbasis Canva untuk biologi kelas VII dan 11 di SMP Negeri 11 untuk mengajarkan materi sistem respirasi di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media, Berbasis, Aplikasi, Canva

### ABSTRACT

The aim of this research was to determine whether audio visual material for digestive system content could be produced using the Canva application. The Research and Development (R&D) development model is used in the research methodology. Researchers used teacher validation, expert validation, material expert validation, student use trials, and media expert validation to conduct research and design digestive education audio visual materials. Ten steps are outlined in Borg & Gall's Development Procedures for implementing research and development initiatives (Hamzah, 2019). Biological audio-visual materials covering the respiratory system, as well as digital modules created using the Canva application for learning. Class VIII students of SMP Negeri 11 Padangsidempuan City are the targets of this educational resource. A questionnaire regarding media suitability is a data collection tool used in this research. The data analysis technique for this research uses descriptive data analysis with one variable, namely the quality of biological audio-visual media, respiratory system material. The research results showed that the material expert validation score was 96.25% with "very valid" criteria, the media expert validation score was 91.25% with "very valid" criteria, and the student response score was 97.4. % with "very good" criteria. This shows the effectiveness of researchers in creating audio visual educational material about the digestive system based on the Canva application. Feasibility of using Canva-based audio visual resources for biology classes VII and 11 at SMP Negeri 11 to teach material on the respiratory system at the Junior High School (SMP) level.

**Keywords:** Development, Media, Based, Application, Canva

## **I. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan biologi, harus diperbarui agar mencerminkan tujuan dan kemajuan masa kini. Menurut Hernadito (2021), kegiatan pembelajaran harus dapat diakses oleh siswa setiap saat dan di mana saja. Media dapat meningkatkan persepsi sensorik; menurut Rusman (2015), kita menyimpan 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, namun hanya 20% dari apa yang kita dengar. Dengan penyampaian komponen gambar dan suara secara simultan, media pembelajaran audio visual dapat menyampaikan informasi dan pesan (Perbadi, 2017:23). SMPN 11 Kota Padangsidimpuan merupakan salah satu sekolah di kota yang infrastrukturnya berfungsi penuh. Namun, sebagai alat bantu pembelajaran, teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Daryanto (2010:5), “kegiatan pembelajaran menggunakan media sebagai alat dan bahan.” Data berikut menunjukkan bagaimana hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi sistem respirasi. Arsyad (2010) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, dan merekonstruksi informasi visual dan verbal”. Menurut Fitri (2019:187), dalam proses pembelajaran biologi masih diperlukan desain yang dapat meningkatkan kapasitas kognitif siswa. Peran media audio visual yaitu sangat membantu memudahkan belajar bagi siswa, media dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan siswa untuk belajar, mempermudah dan mempercepat dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan untuk mengerti dan memahaminya. Media berbasis visual (image) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Febliza dan Zul (2015:50) mengatakan pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual adalah sebuah cara pembelajaran dengan menggunakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, dimana dalam proses penyerapan materi melibatkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak dan anak dengan mudah menangkap sebuah materi yang diangkan dalam video tersebut. Adapun manfaat media pembelajaran audio visual sebagai berikut: (1) proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) bahan/isi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami, serta siswa menguasai pelajaran dengan baik. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut: 1. Mereka biasanya bersifat linier. 2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis. 3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya. Penyusunan naskah Langkah awal yang perlu dilakukan dalam memproduksi bahan pembelajaran audio yaitu menyusun naskah. Agar diperoleh naskah yang baik, maka dapat dibuat draftnya terlebih dahulu baru dilakukan pengetikan. Audio visual memiliki kelebihan yaitu: memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat (verbalistik) dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan. Kemudian mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film. Produksi konten audiovisual dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

### **2. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Berdasarkan uraian latar belakang diatas dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana kelayakan media audio visual materi sistem respirasi berbasis aplikasi Canva?

### 3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui, bagaimana kelayakan media audio visual materi sistem respirasi berbasis aplikasi Canva.

### 4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah : menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan baik bagi guru dan siswa SMP sesuai dengan perkembangan teknologi.

## II. METODE

### Jenis Penelitian

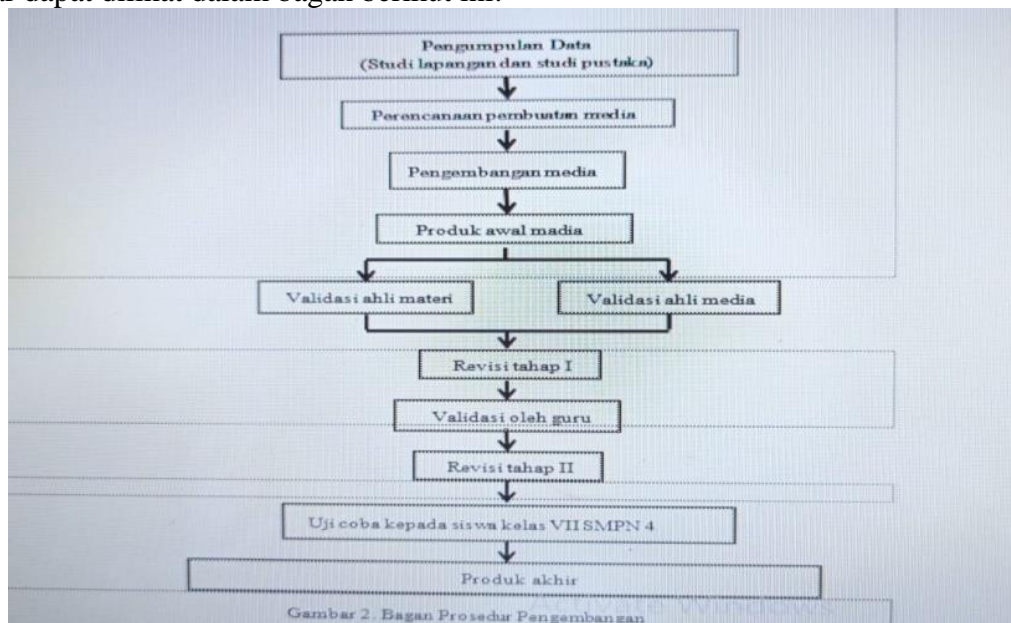
Jenis penelitian, *Research and Development* (R&D). Pengembangan menurut Sugiyono (2012) adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat item tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Penelitian dan pengembangan proses penggunaan ilmu pengetahuan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas VIII Tahun Pelajaran 2022/2023

Skor (S) Rata-rata		
Kelas VII. 1	Kelas VII.2	Kelas VIII. 3
76,15	75,25	79,67

### Prosedur Pengembangan

Model *Borg and Gall* dengan 10 tahap penelitian yaitu: analisis kebutuhan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba, uji lapangan produk utama, revisi produk, uji coba lapangan skala luas, revisi produk akhir, desiminasi dan implementasi (Hamzah, 2019). Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah- langkah tersebut disederhanakan menjadi enam langkah pengembangan. Prosedur pengembangan media belajar dapat dilihat dalam bagan berikut ini:



Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan

### **Instrument Penelitian**

Penelitian ini menggunakan instrumen angket, disusun berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat dalam evaluasi angket. Skala Likert sering digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap kejadian dan gejala social (Sudaryono, 2016).

## **III. HASIL PENELITIAN**

### **Hasil**

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan *Borg & Gall*. Setelah pengembangan dan penelitian selesai, ditemukan temuan penelitian sebagai berikut:

### **Tahap Pengumpulan Data (*Research And Information Collecting*)**

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi atau data yang akan membantu pembuatan produk.

### **Perencanaan (*Planning*)**

Tahap ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang dibuat peneliti yaitu:

- a. Pengumpulan data
- b. Desain media pembelajaran

### **Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form Of Product*)**

Pengembangan produk dengan kualitas layak itulah yang dimaksud dengan tahap pengembangan ini. Langkah selanjutnya melibatkan pengujian kelayakan produk, yang akan dikonfirmasi selama proses pembelajaran.



**Gambar 2.** Tampilan Media

### **Pengembangan Bahan Pembelajaran**

Berikut hasil produk yang dihasilkan sebagai berikut :

#### **a. Validasi Produk**

Adapun data validator media dan materi ini sebagai berikut:

#### **1. Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

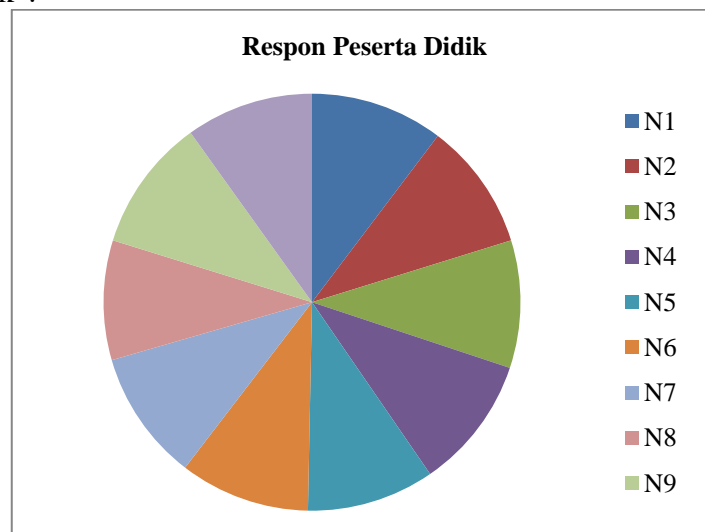
Validasi media dilakukan Paisal Hamid, M.Kom dosen Teknik Informasi Informatika UMTS sebagai validator. Hasil validasi media produk, nilai validator 1 pertemuan 1 memperoleh nilai 61 skor (76,25%) dari skor tertinggi 80 dan jumlah nilai pertemuan 2 memperoleh nilai 76 (95%) dari skor tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 85,62% artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi sistem respirasi ini masuk kategori “Valid” dan layak diterapkan dalam pembelajaran.

## 2. Hasil Perolehan Validasi Oleh Ahli Materi

Validasi materi dikerjakan oleh ahli materi yaitu ibu Jalilah Azizah, M.Pd sebagai validator dan ibu Henni Irjuinita. S.Pd sebagai tim validasi mewakili guru biologi SMP Negeri 11 kota Padangsidimpuan Berikut hasil validasi materi media produk pada tabel ini. Nilai validator 2 pertemuan 1, nilai 60 skor (75%). Pada pertemuan 2 memperoleh nilai 75 dari skor (93,75%) nilai tertinggi 80. Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai 84,37% artinya materi sistem respirasi pada media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* ini masuk ke dalam kategori “Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Nilai validasi dari guru yang di laksanakan hanya satu kali karena sudah memenuhi kriteria, nilai 77 skor (96,25%). Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran.

### Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Rata-rata skor total 10 orang peserta didik yang berpartisipasi menjadi sampel telah mendapatkan skor rata-rata total sebesar 48,5% kemudian dihitung kelayakan bahan ajar berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* pada materi sistem respirasi mendapatkan hasil sebesar 97 %. Artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* pada materi sistem respirasi ini masuk dalam kategori “sangat baik”.



Gambar 3. Diagram Hasil Perolehan Respon Peserta Didik

### Merevisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Sebelum revisi tampilan Intro dan Outro Video Pembelajaran terlalu polos dan kurang cerah, tidak ada logo, hanya menggunakan unsur suara, bagroud terlalu polos dan tidak menarik. Sesudah revisi tampilan Intro dan Outro menjadi lebih menarik dengan elemen

pendukung, terdapat logo, telah menggunakan animasi karakter berbicara dan background lebih menarik

### **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Tahap terakhir pada pengembangan ini yaitu tahap evaluasi. Produk modul sudah termasuk dalam kriteria “sangat baik” dan memperoleh kategori “sangat valid”.

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini mendapatkan hasil nilai validasi oleh ahli materi yaitu 96,25 % dengan kriteria “sangat valid”, hasil nilai validasi oleh ahli media yaitu 91,25% dengan kriteria “sangat valid”, dan hasil nilai respon peserta didik berjumlah 97,4% dengan kriteria “sangat baik”. Andi (2011), bahan ajar memiliki beragam bentuk variasi, ada yang berbentuk permainan, soal-soal, dan ada pula yang berbentuk bahan ajar. Ini tentu merupakan sisi positif dari teknologi informasi bagi dunia pendidikan. Dan kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva*

### **IV. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari hasil penelitian telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Ahli media, nilai validasi mencapai 85,62% artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva pada materi sistem respirasi ini masuk kategori “Valid” dan layak diterapkan dalam pembelajaran. Ahli materi validator 84,37% artinya materi sistem respirasi pada media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* ini masuk ke dalam kategori “Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Guru biologi skor (96,25%). Dapat disimpulkan berdasarkan rumus, nilai validasi mencapai kriteria “Sangat Valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran. Uji lapangan skor rata-rata total sebesar 48,5% kemudian dihitung kelayakan bahan ajar berupa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* pada materi sistem respirasi mendapatkan hasil sebesar 97 %. Artinya media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* pada materi sistem respirasi ini masuk dalam kategori “sangat baik”.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, Ronald. (1994). *Pemilihan dan Pengembangan Media Audio Visual*. Jakarta: Grafindo Pers
- Andi Prastowo. 2011 *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* . Diva Press hlm.327. Yogyakarta
- Azhar Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Raja grafindo Perkasa hlm 32. Jakarta
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. : Gava Media hlm 52. Yogyakarta.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fitri Agustina. 2019. Pengembangan Modul Berorientasi Predict, Observe, Explain (Poe) Pada Materi Virus Terhadap Kognitif Siswa (2019) *Jurnal Biolokus P-ISSN: 2621-3702 Vol: 2 No.2 Juli*.
- Hamzah, A. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan-Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hermawan, Asep H, dkk. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: UPI Press
- Hernadito Medika Putra1, Sebastianus Widanarto Prijowuntato. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Di Smk Negeri 1 Godean Kelas X 2. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi*, Vol. 15, No.1.

Agustina Lubis F, Safri I, Rambe A, Adrian M : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Sistem Respirasi

Rusman, D. K., & Cepi, R. 2015. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru. Rajawali Pers.

Sanaky, AH, Hujair. (2011). *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba

Sistem Pendidikan Nasional.(2003). *UU RI No. 20 Th. 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Fokusmedia

Sudaryono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan Edisi Pertama. Kencana.Pribadi, B. A. Media dan teknologi dalam pembelajaran. Kencana. Jakarta.

Sugiyono. 2019. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung. Alfabeta

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
12 Januari 2024	20 Januari 2024	15 Februari 2024	Ya