

Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Upaya Bangsa Indonesia dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa di Kelas XII IPS

Rahmi Yulia Nurjarwati¹, Zulfa Zulfa², Liza Husnita³

^{1,2,3} Universitas PGRI Sumatera Barat

e-mail: rahmiyulia12345@gmail.com¹, zulfa@upgrisba.ac.id²,
lizahusnita1@upgrisba.ac.id³

Abstrak

Artikel ini bertujuan memaparkan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva serta untuk menguji kelayakan media dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering di sebut *Research and Development* (R & D). Sugiyono, (2015) menyatakan *Research & Development* adalah sebuah metode dalam penelitian yang menghasilkan serta menguji keefektifan dari suatu produk, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* (*Analyze, DesignDevelop, Implement, dan Evaluate*). Hasil dari penelitian ini yaitu, validasi dari para ahli yaitu ahli materi 88% , dan ahli media 82% dan memperoleh hasil akhir 85% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran juga diuji kepraktisannya oleh guru dan peserta didik. Pada uji coba media pembelajaran oleh Dari uji coba media pembelajaran oleh guru 86% dan peserta didik 92,36% dan memperoleh hasil total 90% dengan kriteria sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi Canva*

Abstract

The article aims to describe the development of learning media using the Canva application and to test the feasibility of the media and the practicality of the media. This research uses research and development methods or often called Research and Development (R & D). Sugiyono, (2015) stated that Research & Development is a method in research that produces and tests the effectiveness of a product, research and development is a research method for developing and testing products in the world of education. The research and development used is the ADDIE model (*Analyze, DesignDevelop, Implement, and Evaluate*). The results of this study are validation from experts, namely material experts 88%, and media experts 82% and obtaining a final result of 85% with very decent criteria. Learning media are also tested for their practicality by teachers and students. In the learning media trial by the teacher, 86% and 92.36% of the students obtained a total result with very practical criteria used as a history learning media.

Keywords: *Development, Learning Media, Canva*

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pembelajaran, pada kegiatan inilah berlangsung transfer pengetahuan (transfer of knowledge) dan transfer nilai (transfer of value) yang diharapkan akan bisa mempengaruhi tingkah laku peserta didik setelah mempelajari suatu mata pelajaran tertentu. Belajar pada dasarnya adalah proses yang

melibatkan peserta didik secara dominan, di mana peserta didik melatih dirinya untuk bisa menjadi “tahu” terhadap suatu persoalan yang sebelumnya tidak “diketahui” oleh mereka (Husnita and Junaidi 2023).

Belajar merupakan kegiatan utama dari keseluruhan proses pendidikan di sekolah yang bertujuan menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan itu meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi yang interaktif antara guru dan peserta didik untuk dapat mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran (Ferdiansyah, Zulfa, and Meldawati 2023).

Keberhasilan Pembelajaran sejarah merupakan studi yang menjelaskan tentang manusia di masa lampau dengan semua aspek kegiatan manusia seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (seperti yang berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah- tengah perubahan dunia (Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi 2021).

Dengan perkembangan zaman yang sangat pesat, menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi. Agar peserta didik termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran maka, sangat diperlukan keterampilan- keterampilan guru dalam mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi (Milanda, Husnita, and Nazmi 2022).

Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim kepada penerima (Akbar et al. 2023). Banyak ahli mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kata Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran, baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik dan peserta didik mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Manfaat media pembelajaran bagi seorang pendidik adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu pendidik dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan.

Penggunaan media pembelajaran diperlukan di pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan bimbingan maksimal kepada guru. Media dalam pembelajaran merupakan faktor yang sangat menentukan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran ialah suatu sarana dipergunakan sebagai prantara menyampaikan materi ajar sehingga peserta didik mudah memperoleh pengetahuan. Guru (Prawesti, Husnita, and Meldawati 2023).

Masalah dalam penelitian adalah pendidik masih menggunakan media pembelajaran sejarah dalam bentuk media visual seperti *media Lembar Kerja Siswa (LKS)*, *media power point*, dan *media buku cetak*. Peserta didik dilihat pasif dalam mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi canva pada materi upaya bangsa Indonesia dalam menghadapi ancaman disintegrasi bangsa. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui persentase kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dibuat.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir untuk membantu pendidik untuk mendesain media pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dan menyenangkan yaitu aplikasi canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya.

Artikel yang ditulis Zulfa, Ahmad Nusi, Azwar Ananda, Agusti Efi, Piki Setri Pernantah dengan judul penelitian “Using Simulation on Project Based Learning in Minangkabau Culture” pada tahun 2022 dengan jenis penelitian (R & D). Model pembelajaran PBPS dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau valid berdasarkan ciri-ciri isi, grafik dan bahasa dalam pembelajaran PBPS dengan hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor persentase sebesar 74,64% dengan kategori baik untuk tanggapan siswa. Sedangkan dosen memperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 68%. (Zulfa et al. 2022)

Artikel yang ditulis oleh Devi Nur Prawesti Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo pada tahun 2023 dengan jenis penelitian (R & D). Berikut hasil penelitian: Pertama, uji validitas oleh ahli dengan kategori sangat valid memperoleh persentase sebesar 84,37% dari berbagai aspek penilaian. Aspek kelayakan materi persentase 85%, aspek kelayakan bahasa persentase 75%, dan aspek kelayakan media persentase 95%. Kedua, uji praktikalitas oleh guru dengan tingkat persentase 85,41% predikat “sangat praktis”. Angket respon peserta didik berjumlah 28 peserta didik memperoleh persentase 84,01% predikat “sangat praktis”. Kesimpulan Pada penelitian ini tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 75% dalam kategori baik atau layak digunakan dalam pembelajaran.

Artikel yang ditulis oleh Fida Lafatus Saniah dengan judul “Pengembangan E-Modul Adaptif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Dengan Model Assure” pada tahun 2023 dengan jenis penelitian(R & D). Pada penelitian ini tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 93% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran

Artikel yang ditulis oleh Asminar Siregar dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan” pada tahun 2021. Jenis penelitian ini adalah penelitian (R and D). Pada penelitian ini tingkat kevalidan dari penilaian kedua validator media dan materi yang diperoleh mencapai skor rata-rata sebesar 84,5% dalam kategori sangat baik atau layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu materi dan media pembelajaran yang dibuat diterapkan pada mata pelajaran matematika.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis. Model pengembangan ADDIE memiliki tujuan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Model desain ADDIE dirancang melalui lima tahapan pengembangan yang dilakukan secara sistematis.

Tahap Analisis (*Analyze*)

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilaksanakan untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran sejarah peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 1 Mukomuko. Berdasarkan Observasi yang dilakukan, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran sejarah masih dominan menggunakan media pembelajaran visual seperti *media Lembar Kerja Siswa (LKS), media power point, dan media buku cetak*, di samping itu padatnya materi sejarah menjadikan kurangnya waktu untuk pembelajaran sejarah. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan efisien.

2. Analisis Kurikulum

Tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum. Di SMAN 01 Mukomuko menerapkan kurikulum 2013. Dimana kurikulum 2013 menekankan pada penggunaan teknologi.

3. Analisis *Kompetensi Dasar (KD)*

Pada tahap analisis KD ini untuk merumuskan dan menyesuaikan KD yang akan disampaikan atau ditampilkan dalam media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan media yang dikembangkan dalam membantu proses belajar mengajar dikelas implementasi. Adapun KD yang diambil yaitu KD 3.1 yaitu Menganalisis Upaya Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa.

Tahap Desain (*Design*)

1. Penyusunan Materi

Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi yang telah ditentukan pada tahap analisis. Materi yang digunakan sesuai dengan kurikulum 2013 kelas XII. KD yang diambil yaitu KD 3.1 Menganalisis Upaya Bangsa Indonesia Dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa. Indikator yang diambil yaitu tentang gerakan DI/TII di Indonesia. Tujuan pembelajarannya yaitu peserta didik mampu menganalisis latar belakang, proses pergerakan dan berakhirnya DI/TII di Indonesia.

2. Pemilihan Media

Pada tahap ini dilakukan pemilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan materi. Validasi materi dilakukan oleh dosen sejarah Kaksim, M.Pd, serta validasi media dilakukan oleh dosen informatika Rini Novita, M.Pd.T.

Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi canva dinyatakan valid, maka produk tersebut akan di uji cobakan kepada guru sejarah dan juga peserta didik. Uji coba terhadap guru sejarah yaitu ibu Sisrieni,SPd, MM, selaku guru sejarah di SMA Negeri 01 Mukomuko. Uji coba pada peserta didik dilakukan dikelas XII IPS 2 SMAN 01 Mukomuko dengan jumlah peserta didik 30 orang

Tahap Evaluation (*Evaluasi*)

Tahap ini adalah tahap terakhir dari ADDIE, pada tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu menilai atau mengevaluasi angket yang di berikan kepada pendidik dan peserta didik untuk mengetahui kepraktisan dari media yang dibuat oleh peneliti.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Angket dan lembar validasi. Sedangkan teknik analisis data dapat dilakukan dengan analisis data lembar validitas dan analisis data lembar praktikalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran menggunakan teori *stimulus respon*. Teori *behavioristik* yang merupakan induk besar teori *stimulus* dan *respon*, menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara *stimulus* dan *respon*. Teori Stimulus respon digunakan untuk melihat bagaimana respon peserta didik kelas XII IPS 2 ketika diberikan stimulus berupa media pembelajaran sejarah dalam bentuk video. Menggunakan teori stimulus respon peneliti ingin melihat apakah pemberian stimulus media pembelajaran media pembelajaran sejarah. Implikasi teori stimulus respon dalam penelitian ini dengan cara memberikan stimulus berupa video pembelajaran kepada peserta didik dan melihat respon yang mereka berikan dimana apakah peserta didik suka dengan pembelajaran menggunakan video atau tidak, atau apakah peserta didik semangat belajar sejarah menggunakan video pembelajaran.

Untuk melihat tingkat kelayakan dari media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Validator media yaitu dosen informatika di Universitas PGRI Sumatera Barat Rini Novita,M.Pd.T sedangkan validator materi yaitu dosen sejarah di Universitas PGRI Sumatera Barat yaitu Kaksim,M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi di atas diberikan penilaian dan saran sebagai berikut:

Tabel 1 Saran-Saran Validator Ahli Media

No	Nama validator	Saran-saran validator
1.	Kaksim,M.Pd	Tatanan materi lebih diurutkan agar lebih mudah dipahami peserta didik.
2	Rini Novita, M.Pd	Tata tulis dalam Slide media Kata-kata dalam slide yang masih salah Pengubahan teks warna merah dalam media karena penggunaan warna merah dilarang digunakan dalam media pembelajaran Pengubahan warna teks dalam baground dimana untuk baground gelap harus menggunakan teks terang.

(Sumber: Saran-Saran validator Ahli)

Penilaian yang dilakukan oleh validasi di sajikan pada tabel, kemudian dilakukan pengolahan data dengan menggunakan microsoft exel, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

NO	Indikator	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek kelayakan materi	41	82%	Sangat valid
2	Aspek kelayakan media	44	88%	Sangat valid
	Jumlah	81	85%	Sangat valid

Sumber: Hasil olahan data peneliti

Berdasarkan hasil validasi ahli di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi canva masuk kategori sangat valid yaitu dengan persentase 92,5% yang artinya media pembelajaran sejarah yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Praktikalitas media, praktikalitas media dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi canva pada materi upaya pemerintah dalam menghadapi ancaman diintegrasikan bangsa yang dikembangkan peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh dari angket yang disebarkan kepada guru dan peserta didik kelas XII IPS 2 SMAN 01 Mukomuko dilakukan pengolahan data. Pengolahan data dilakukan menggunakan microsoft exel. maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Praktikalitas Oleh Guru

No	Nama Guru	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
1	Sisrieni,SPd, MM,	43	86%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Dari tabel diatas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media pembelajaran untuk guru yaitu 86% dengan kriteria sangat praktis.

Table 3 Praktikalitas Peserta Didik

NO	Jenis Uji Coba	Skor di peroleh	Persentase	Kategori
1.	Uji Coba Skala Kecil	235	94%	Sangat Praktis
2.	Uji Coba Skala Besar	1134	90,72%	Sangat Praktis
	Jumlah	1369	92,36	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti

Dari tabel diatas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media pembelajaran untuk *Peserta Didik* yaitu 92,36% dengan kriteria sangat praktis.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang diatas maka diperoleh kesimpulan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi 88% , dan ahli media 82% dan memperoleh hasil akhir 85% dengan kriteria sangat layak. Media pembelajaran juga diuji kepraktisannya oleh guru dan peserta didik menggunakan angket. Pada uji coba media pembelajaran oleh peserta didik dilakukan dengan 2 kali uji coba, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Dari uji coba media pembelajaran oleh guru 86% dan peserta didik 92,36% dan memperoleh hasil total 90% dengan kriteria sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini terlaksana dan selesai dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari narasumber penelitian, dosen pembimbing yang selalu membimbing dengan baik dan memberikan saran kepada penulis, dosen pengampu mata kuliah, ketua program studi dan sekretaris program studi yang telah mempermudah penulis serta memberikan saran dan masukan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Jakub saddam, Meiliah Ariani, Zulhawati, Haryani, Benny Novico Zani, Liza Husnita, Mochammad Bayu Firmansyah, Sa'dianoor, Perdy Karuru, and Andi Hamsiah. 2023. *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. Vol. 4.
- Ferdiansyah, Randa, Zulfa Zulfa, and Meldawati. 2023. "Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tilatang Kamang Pada Peradaban Awal Di Kepulauan Indonesia." 4(2):193–200.
- Husnita, Liza, and Juliandry Kurniawan Junaidi. 2023. *Pendekatan Dan Strategi Pembelajaran Berorientasi Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Milanda, Indah, Liza Husnita, and Ranti Nazmi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Sway Pada Materi Kerajaan Hindu Buddha Di Indonesia." *Putri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 7(2):282. doi: 10.24114/ph.v7i2.37715.
- Prawesti, Devi Nur, Liza Husnita, and Meldawati. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo." 06(01):7928–35.
- Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, dan Zulfa. 2021. "Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas x Mipa Sma 2 Lubuk Basung." *Putri Hijau: Jurnal Pendidikan* 6(2):76–83.
- Zulfa, Z., Ahmad Nusi, Azwar Ananda, Agusti Efi, and Piki Setri Pernantah. 2022. "Using Simulation on Project Based Learning in Minangkabau Culture Subject." *International Journal of Instruction*. doi: 10.29333/iji.2022.15118a.