

## Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas

Imamatul Azizah, Retno Susanti

Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: azizahkzf@gmail.com

### Abstract

*This study aims to produce Canva-based learning media with valid and effective infographic designs for high school students. This research is a type of development research using the ADDIE development model including: Analysis (Analysis), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). This research was conducted at SMA Negeri 10 Palembang with the research subjects being students of class XI MIPA 4, totaling 41 people. Research data was collected through test and observation techniques. The results of this study indicate that the validity of learning media is assessed by three experts, namely material, media, and instructional design experts who have met the valid criteria. Material validation results 4.50 with a very valid category. Media validation results are 4.43 with a very valid category. The results of the instructional design validation were 4.50 with a very valid category. The average validity test result is 4.47 with a very valid category. The results of the field trial phase obtained an N-gain value of 0.71 with a high category of effectiveness. Based on research data, it is known that Canva-based learning media with infographic designs meet valid and effective criteria so that they are suitable for use.*

**Keywords:** development, learning media; canva; infographic design

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis canva dengan desain infografis yang valid dan efektif untuk siswa sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi; Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Palembang dengan subyek penelitian adalah siswa kelas XI MIPA 4 yang berjumlah 41 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan media pembelajaran dinilai dari tiga ahli yakni ahli materi, media, dan desain instruksional telah memenuhi kriteria valid. Hasil validasi materi 4,50 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media 4,43 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi desain instruksional 4,50 dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil uji validitas adalah 4,47 dengan kategori sangat valid. Hasil tahap uji coba lapangan diperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,71 dengan keefektifan kategori tinggi. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis sudah memenuhi kriteria valid dan efektif sehingga layak digunakan.

**Kata kunci:** pengembangan, media pembelajaran; canva; desain infografis

### Article History:

Received 2023-03-04

Revised 2023-04-09

Accepted 2023-04-19

### DOI:

10.31949/educatio.v9i2.4798

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah merupakan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik hal ini dikarenakan kedua entitas tersebut tidak dapat dipisahkan (Ramli, 2015). Pendidik memiliki tanggung jawab dalam proses perkembangan peserta didik agar memiliki potensi baik dari segi afektif maupun kognitif (Saputra, 2015). Sementara peserta didik berperan selaku subjek dan objek menjadi sasaran pendidik untuk ditumbuh kembangkan (Kamaliah, 2021). Maka dari itu diharapkan pendidik dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, hal ini memungkinkan siswa berpartisipasi dan

mengembangkan metode pembelajaran mereka sendiri dengan mengutamakan pengalaman siswa ketika memutuskan titik tolak pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran tidak ada alasan lagi bagi seseorang untuk tidak belajar, karena semakin majunya perkembangan teknologi memudahkan peserta didik untuk belajar dimana dan kapan saja. Maka dari itu, saat ini banyak media-media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar (Febrita & Ulfah, 2019).

Namun bagi sebagian besar guru, penggunaan media pembelajaran masih sulit untuk dilakukan sehingga pembelajaran dilakukan hanya melalui metode ceramah atau diskusi. Pembelajaran seperti ini tentu kurang tepat karena tidak selamanya informasi yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dapat diterima dengan baik, karena terkadang pesan yang peserta didik terima tidak sesuai dengan maksud yang disampaikan oleh pendidik. Kondisi ini salah satunya terjadi dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 10 Palembang. Hasil observasi dan wawancara diketahui selama ini media yang digunakan berupa materi ajar yang disajikan dalam powerpoint dan dikombinasikan dengan video. Media yang dirancang guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dengan desain kreatif juga inovatif. Peserta didik diketahui mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk diterima. Masih belum pahamnya peserta didik terlihat dari hasil tes, dari 36 peserta didik hanya 2 peserta didik yang nilainya memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sisanya 9 anak nilainya berada di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas penelitian ini berusaha mengembangkan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk visual berupa desain infografis. Setelah melalui tinjauan media peneliti memilih Canva sebagai aplikasi *editing*, hal ini dikarenakan Canva merupakan *software Online* yang menyediakan berbagai *tools* seperti poster, infografis, pamflet, brosur, grafik, resume, spanduk, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi tersebut (Pelangi, 2020).

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis canva dengan desain Infografis pernah dilakukan Hapsari dan Zulherman (2021) yang menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian serupa juga pernah dilakukan Darung et al. (2020) yang menunjukkan media pembelajaran infografis layak digunakan sebagai media pembelajaran geografi. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, dalam penelitian ini media yang dikembangkan adalah pada materi sistem tanam paksa. Dalam penelitian ini peserta didik akan diarahkan untuk dapat memahami bagaimana latar belakang penerapan kebijakan tanam paksa hingga dampak dari pelaksanaan tanam paksa. Dengan demikian penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dengan desain infografis yang valid dan efektif dalam mata pelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Palembang yang berlokasi di Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat 1, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 4. Dari penelitian ini diharapkan adanya inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar serta alat untuk menyampaikan materi pelajaran yang efisien dalam memotivasi belajar siswa mengenai sistem tanam paksa.

Prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran ini, peneliti menggunakan prosedur pengembangan model Addie. Pemilihan model pengembangan Addie dikarenakan model pengembangan tersebut efektif, dinamis dan mendukung kinerja dari program itu sendiri. Model Addie ini memiliki 5 (lima) komponen yang saling berkaitan dan terstruktur dengan sistematis, yang berarti tahapan pertama sampai tahapan kelima dalam pengaplikasiannya harus sistematis dan tidak bisa dilakukan secara acak. Adapun lima tahapan model Addie yaitu (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, and (5) *evaluation* (Widyastuti & Susiana : 2019

## HASIL DAN PEMBAHASAN

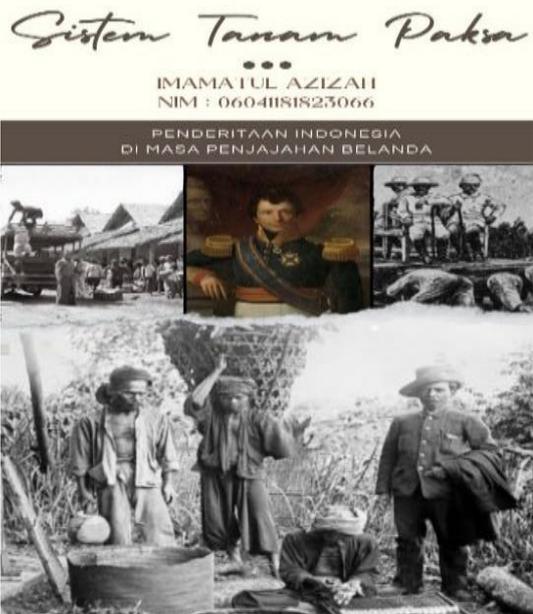
### A. Hasil

Penelitian yang telah dilaksanakan adalah jenis penelitian pengembangan (*Research Development*) dimana penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran yang valid dan mempunyai dampak efektivitas terhadap hasil belajar peserta didik. Pada prosedur awal penelitian, dilakukan proses analisis yang meliputi analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan peserta didik. Dalam tahap pengambilan data analisis kebutuhan peserta didik peneliti melakukan kegiatan wawancara bersama guru sejarah Indonesia juga peserta didik kelas XI MIPA 4 untuk mengisi angket melalui google form guna mengetahui kebutuhan peserta didik ditambah juga peneliti memberikan angket berisikan 10 butir soal terkait materi sistem tanam paksa untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik mengenai materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara diketahui peserta didik menginginkan adanya inovasi baru pada media pembelajaran. Kurangnya variasi pembelajaran di dalam kelas yang cenderung monoton menjadi kurang menarik. Peneliti melakukan upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut dengan identifikasi gaya belajar pada peserta didik, adapun hasilnya peserta didik rata-rata menginginkan pembelajaran berbasis desain pembelajaran berupa desain visual. Melalui kegiatan wawancara dan penyebaran angket diketahui bahwa peserta didik kelas XI MIPA 4 masih banyak yang belum memahami materi sistem tanam paksa, hal ini didukung dengan hasil skor yang peneliti dapatkan melalui angket berisikan 10 soal terkait materi sistem tanam paksa. 2 dari 36 peserta didik yang nilainya berada diatas KKM. Dari analisis kurikulum, diketahui sekolah menggunakan kurikulum 2013 dimana struktur dari kurikulum 2013 berdasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), juga Kompetensi Dasar (KD). Data hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis serta kumpulan keterangan yang bermanfaat dari peserta didik seperti gaya belajar peserta didik yakni rata-rata peserta didik memiliki gaya belajar visual. Teori pembelajaran visual ini termasuk dalam salah satu bentuk gaya belajar selain auditorial dan kinestetik Fleming (Mustafida, 2013).

Penelitian ini dimulai dengan merancang *storyboard*, *tujuannya* yakni untuk memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap *flowchart*. Contoh hasil rancangan *storyboard* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Storyboard Bagian Cover

TAMPILAN LAYOUT	KETERANGAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Storyboard</i> disamping adalah tampilan dari cover infografis dan termasuk kedalam slide ke-1 (satu).</li> <li>• Bagian tersebut memuat nama peneliti, judul, dan gambar atau ilustrasi mengenai sistem tanam paksa.</li> </ul>

Tabel 2. *Storyboard* Bagian Pengertian

TAMPILAN LAYOUT	KETERANGAN
 <p><b>APA ITU SISTEM TANAM PAKSA?</b>          Pada tahun 1835 - 1940 dikenal sebagai masa keemasan bagi pemerintahan kolonial Belanda karena pada periode tersebut kesejahteraan Belanda mengalami peningkatan akibat keuntungan yang diperoleh dari pelaksanaan sistem tanam paksa.</p> <p><b>PENGERTIAN TANAM PAKSA</b>          Tanam paksa (Cultuurstelsel) merupakan sebuah aturan yang mewajibkan setiap desa untuk menyerahkan 20% dari tanahnya sehingga dapat ditanami komoditi ekspor. Hasil tanaman yang diperoleh akan dijual atau diserahkan kepada pemerintah kolonial dengan harga yang telah ditentukan.</p> <p>Dalam jurnal Sejarah dan Pembelajaran menjelaskan bahwa tanam paksa adalah sebuah kebijakan yang berasal dari penyatuan antara dua sistem yakni penyerahan wajib dan pajak tanah.</p> <p><b>PANDANGAN JOHANNES VAN DEN BOSCH TENTANG TANAM PAKSA</b>          Van Den Bosch berpendapat bahwa pungutan pajak dalam bentuk barang memiliki keuntungan karena produksi tanaman perdagangan akan dapat dihimpun dalam jumlah besar.</p> <p><b>BEBERAPA TANAMAN YANG DITANAM RAKYAT PADA SAAT SISTEM TANAM PAKSA</b></p> <p>TEBU, KOPI, NILA, KAYU MANIS, TEMBAKAU</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Storyboard</i> disamping adalah tampilan dari pengertian sistem tanam paksa.</li> <li>• Bagian tersebut memuat pengertian dari sistem tanam paksa, pandangan Johannes Van Den Bosch, juga beberapa tanaman yang ditanam rakyat pada saat pelaksanaan sistem tanam paksa.</li> </ul>

Tabel 2, merupakan slide ke-2 (dua) dalam infografis. Pada slide kedua ini memuat pengertian dari sistem tanam paksa, pandangan Johannes Van Den Bosch, juga beberapa tanaman yang ditanam rakyat pada saat pelaksanaan sistem tanam paksa seperti tebu, kopi, nila, tembakau, kayu manis. Setelah layout diatas selanjutnya adalah bagian dari latar belakang tanam paksa.

Tabel 3. *Storyboard* Latar Belakang

TAMPILAN LAYOUT	KETERANGAN
 <p><b>LATAR BELAKANG PENERAPAN SISTEN TANAN PAKSA</b></p> <p><b>1. Kosongnya kas negara</b>          Keadaan keuangan Belanda menjadi kritis diakibatkan oleh korupsi pegawai VOC dan terjadinya peperangan di Jawa. Perang tersebut adalah pertempuran Diponegoro yang memakan waktu dan menyedat anggaran.</p> <p><b>2. Gagalnya sistem sewa tanah atau pajak tanah</b>          Kebijakan pajak tanah (landrent) adalah kebijakan tiruan dari sebuah peraturan yang diterapkan Inggris di India, karena itu program tersebut mempunyai kelemahan dan berujung kegagalan.</p> <p><b>URGENTE</b>          Selepas kepergian Inggris dan kegagalan dari pajak tanah, pihak kolonial kembali menguasai Nusantara. Pada masa tersebut kolonial Belanda menciptakan gagasan baru yang bernama tanam paksa.</p> <p><b>Sir Thomas Stamford Raffles</b>          Thomas Stamford Raffles merupakan Gubernur Jenderal yang ditunjuk sebagai pemimpin dalam pelaksanaan sistem landrent.</p> <p><b>Sistem Tanam Paksa Dilaksanakan Pada Tahun 1830</b>          Untuk memenuhi kas negara yang kosong serta menggantikan kebijakan pajak tanah yang gagal dan melihat SDA Indonesia yang potensial maka Johannes Van Den Bosch mengusulkan sebuah peraturan bernama tanam paksa.</p> <p>Johannes Graaf Van Den Bosch</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Storyboard</i> disamping adalah tampilan dari latar belakang penerapan sistem tanam paksa.</li> <li>• Pada bagian ini juga terdapat ilustrasi gambar Sir Thomas Staamford Raffles dan Johannes Graaf Van Den Bosch.</li> <li>• Selain itu peneliti juga memasukkan beberapa elemen yang telah disediakan canva.</li> </ul>

Tampilan diatas merupakan layout pada slide ketiga. *Stroyboard* tersebut memuat penjelasan bagaimana latar belakang penerapan sistem tanam paksa seperti kosongnya kas negara dan gagalnya sistem sewa tanah atau pajak tanah. Selain itu peneliti juga menambahkan ilustrasi gambar Sir Thomas Staamford Raffles dan Johannes Graaf Van Den Bosch. Selanjutnya peneliti menambah beberapa elemen agar inforgafis

tersebut terlihat menarik sehingga memunculkan minat belajar peserta didik. Berikutnya peneliti akan membuat bagian *Storyboard* tentang materi pelaksanaan tanam paksa.

Tabel 4. *Storyboard* Pelaksanaan

TAMPILAN LAYOUT	TAMPILAN LAYOUT
<b>KETERANGAN</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Storyboard diatas adalah gambar dari bagian pelaksanaan kebijakan tanam paksa</li> <li>• Infografis pertama yakni tercantum tentang sub materi pelaksanaan sistem tanam paksa yang terdiri dari 4 kebijakan</li> <li>• Infografis kedua mencantumkan lanjutan dari kebijakan kelima, keenam, dan ketujuh.</li> <li>• Pada bagian tersebut peneliti juga memberikan kesimpulan</li> </ul>	

Seperti yang tertera pada keterangan tabel 4, bagian pelaksanaan kebijakan tanam paksa dibuat pada dua layout infografis. Keduanya menerangkan tentang *Staatsblad* tahun 1834 No. 22 beserta kesimpulan terkait submateri. Selain itu, peneliti turut menambah beberapa elemen agar infografis terlihat menarik sehingga memunculkan minat belajar peserta didik. Selanjutnya peneliti akan membuat bagian *Storyboard* tentang materi dampak tanam paksa.

Tabel 5. *Storyboard* Dampak

TAMPILAN LAYOUT	TAMPILAN LAYOUT

---



---

**KETERANGAN**


---

- Storyboard berikut adalah gambar dari bagian materi dampak tanam paksa
  - Infografis pertama yakni tercantum tentang sub materi dampak tanam paksa bagi Belanda dan Hindia Belanda
  - Infografis kedua mencantumkan lanjutan dari sub materi dampak tanam paksa di Hindia Belanda yakni politik etis
- 

Desain tampilan layout pada bagian diatas memiliki dua bentuk infografis, seperti yang tertera dalam keterangan *storyboard*, desain tampilan layout tersebut memiliki 2 (dua) bentuk dan keduanya menjabarkan sub materi yang sama yakni dampak dari tanam paksa namun dalam infografis yang kedua penjabaran dampak tanam paksa untuk Hindia Belanda terutama tentang politik etis dijelaskan lebih rinci.

**Pengembangan (Development)**

Setelah merancang tampilan atau *storyboard*, selanjutnya dilakukan pembuatan media infografis dengan menggunakan aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* yang digunakan merupakan aplikasi *canva* pro dalam artian semua fitur-fitur dapat digunakan. Proses pembuatan media dilakukan melalui handphone. Dengan bantuan aplikasi *canva* dapat mencantumkan foto dan mengedit *font* sehingga tulisan materi terlihat menarik namun tetap memiliki keterbacaan agar nantinya infografis mampu digunakan dalam penyampaian materi.

**1. Uji Coba Perorangan (One to One Trying Out)**

Pada tahap uji coba satu-satu (*one to one trying out*) dilakukan dengan tiga orang peserta didik. peserta didik yang peneliti pilih mempunyai tingkatan kemampuan yang berbeda-beda, dimulai dari kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi peserta didik pada tahap uji coba satu-satu (*one to one trying out*) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut dinyatakan layak dan baik untuk digunakan. Media pembelajaran yang ditampilkan sangat menarik dan menggugah minat peserta didik untuk melihat materi yang disajikan.

Pelaksanaan uji coba perorangan yang dilaksanakan pada tanggal 6 oktober 2022 mendapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,96. Dengan nilai rata-rata tersebut masuk dalam kategori sangat valid hal ini dikarenakan masuk pada rentang 4,21 – 5,00. Pada kolom komentar peserta didik memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis yang dikembangkan peneliti sudah menarik dan mudah dipahami.

**2. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Trying Out)**

Sesudah peneliti melakukan tahap uji coba satu-satu (*one to one trying out*), selanjutnya peneliti melakukan uji coba kembali media pembelajaran kepada 8 peserta didik pada tahapan *small group trying out*. Tahap ini, peneliti memberikan angket dengan tujuan mengetahui minat dan kekurangan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dibuat. Angket tersebut berisikan 10 butir pernyataan yang akan diisikan oleh peserta didik kelas XI MIPA 4. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa untuk mendapatkan data yang lebih detail.

Tabel 6. Data Partisipan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Rata-Rata
1.	ARS	4,80
2.	MDA	4,90
3.	RASM	5,00
4.	FY	5,00
5.	AC	4,90
6.	NAT	4,90
7.	NDP	5,00
8.	KF	5,00
<b>Rata-rata</b>		<b>4,93</b>

Pada tahap uji coba kelompok kecil (*small group trying out*) yang berlangsung pada hari Jum'at tanggal 7 oktober 2022 . berdasarkan hasil wawancara dan angket bersama peserta didik didapatkan bawah media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis materi sistem tanam paksa layak dan sangat baik untuk

digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi. Kegiatan *Small Group Trying Out* dilaksanakan pada tanggal 7 oktober 2022. Adapun hasil yang didapati pada tahap uji coba tersebut, dijabarkan dalam tabel 6. Berlandaskan pada tabel 6 media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis mendapatkan nilai rata-rata sebesar 4,93. Adapun nilai tersebut masuk dalam kategori sangat valid karena masuk pada rentang 4,21 – 5,00. Pada kolom komentar dan saran beberapa peserta didik mengatakan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis menarik juga mudah dipahami.

### 3. Uji Coba Lapangan (Field Test)

Tahap uji coba lapangan adalah tahapan yang peneliti lakukan sesudah melakukan kegiatan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Dengan diselenggarakannya proses uji coba lapangan memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis berupa materi sistem tanam paksa.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik
0-72	Tidak Mencapai KKM	40
73-100	Mencapai KKM	1
<b>Jumlah</b>		<b>Tidak Tuntas</b>

Sesuai peneliti menyelenggarakan kegiatan pretest langkah selanjutnya peneliti melakukan kegiatan pembelajaran bersama peserta didik kelas XI MIPA 4. Pada saat pelaksanaan dalam proses pembelajaran yang dilakukan, peneliti berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) hal ini bertujuan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selama berjalannya kegiatan pembelajaran di dalam kelas berlangsung peserta didik memperhatikan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis berupa materi sistem tanam paksa yang peneliti tampilkan menggunakan proyektor dan laptop, selain itu peneliti juga mengirimkan infografis ke grup kelas XI MIPA 4 melalui *whatsapp* agar peserta didik dapat mengunduh dan melihat melalui ponsel atau handphone yang mereka punya. Setelah proses pembelajaran terlaksanakan tahap berikutnya peneliti melakukan kegiatan posttest, dimana tujuan dari pelaksanaan posttest yaitu untuk melihat bagaimana kemampuan peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis pada materi sistem tanam paksa. Pelaksanaan *posttest* bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis mengenai materi sistem tanam paksa. Pada sesi ini, peserta didik kembali diberikan soal yang diisi melalui *google form* adapun jumlah butir soal tersebut sebanyak 10 soal. Hasil posttest dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil *Posttest*

Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik
0-72	Tidak Mencapai KKM	8
73-100	Mencapai KKM	33
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>

Dari tabel 8, bahwa rata-rata dari nilai pretest peserta didik yaitu 40,73 sedangkan setelah melakukan posttest nilai-nilai rata-rata mengalami peningkatan menjadi 83,17. Berlandaskan dari hasil nilai pretest dan posttest tersebut didapati bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 42,44% dimana data tersebut diperoleh dari  $(83,17 - 40,74) \times 100\%$ . Peningkatan nilai peserta didik ini tentunya bervariasi, peningkatan nilai yang paling banyak diraih yakni 10, 20, 30, dan 50 akan tetapi ada juga yang mengalami peningkatan hasil belajar sebanyak 60 juga 80. Kesimpulan dari hasil uji coba peneliti dalam kegiatan posttest dan pretest adalah seluruh peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar meskipun grafik dari peningkatan tersebut beragam. Hal ini terjadi dikarenakan selama kegiatan proses pembelajaran rata-rata

peserta didik semangat dan antusias ketika mengikuti pembelajaran, mengamati media pembelajaran, serta menyelenggarakan kegiatan diskusi.

#### 4. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melalui tahapan posttest didapatkan informasi bahwa 41 partisipasi hanya 33 peserta didik yang sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan demikian peserta didik yang dapat dinyatakan telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 80,48% dari perhitungan  $N$ -gain diketahui dampak dari penggunaan media pembelajaran berbasis canva dengan desain infografis materi sistem tanam paksa sebesar 0,71. Jika skor tersebut diartikan dalam kriteria indeks gain ( $g$ ) yang berpedoman pada standar dari Hake maka akan masuk dalam kategori tinggi ketentuan itu berdasarkan pedoman  $0,71 > 0,7$  kemudian dari nilai tersebut dapat dimaknai bahwa hasil ini menunjukkan media pembelajaran berbasis canva pada materi sistem tanam paksa sangat efektif untuk digunakan.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva pada materi sistem tanam paksa sangat efektif untuk digunakan. Keefektifan media pembelajaran berbasis *canva* dalam pembelajaran juga sebelumnya telah dibuktikan dalam penelitian Adinda dkk dengan hasil efektifitas sebesar 45% dengan nilai  $N$ -Gain sebesar 0,72 kategori tinggi. Kategori efektifitas ini didasarkan pada kriteria indeks gain ( $g$ ) yang berpedoman pada standar Hake (Aprinawati, 2017).

Keberhasilan kegiatan pembelajaran pada penelitian dikarenakan produk yang dikembangkan sangat membantu pendidik dalam menyampaikan sebuah pesan yang diilustrasikan dengan gambar menarik serta kreatif sehingga memunculkan minat dan memudahkan pembaca dalam memahami materi (Febrianto, 2014). Kemudian media pembelajaran canva juga mempermudah pendidik dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan dan manfaat dikarenakan hasil dari desain menggunakan aplikasi canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar juga materi yang menarik (Wulandari, dkk 2022).

Berpijak pada penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa produk yang telah peneliti kembangkan dinyatakan valid serta efektif selanjutnya diketahui fakta juga bahwa penelitian yang melaksanakan pengembangan media pembelajaran berbasis canva banyak yang sukses meskipun penelitian tersebut menggunakan bentuk media dan disiplin ilmu yang berbeda. Diantara penelitian tersebut belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dengan desain infografis untuk materi sejarah sistem tanam paksa bahkan keberadaan media pembelajaran ini jarang digunakan di SMA Negeri 10 Palembang. Dengan demikian hasil penelitian ini memiliki adanya keterbaruan dari penelitian terdahulu.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis dalam mata pelajaran sejarah dapat dikatakan valid berdasarkan diuji oleh 3 pakar ahli melalui tahapan validasi materi, media, dan desain instruksional. Hasil validasi tersebut memperoleh nilai sebesar 4,50 untuk materi yang masuk kategori sangat valid, lalu media mendapatkan nilai sejumlah 4,43 dikategorikan sangat valid dan untuk desain instruksional memperoleh nilai 4,50 kategori sangat valid. Hasil dari validitas para ahli mendapatkan rata-rata nilai 4,47 yang masuk dalam kategori sangat valid.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* dengan desain infografis menunjukkan efektifitas yang dapat diukur dari hasil belajar peserta didik dalam kegiatan *pretest* dan *posttest*. Adapun nilai yang didapatkan dalam proses uji coba lapangan memperoleh rata-rata nilai *pretest* yakni 40,73 lalu terjadi peningkatan pada hasil belajar peserta didik sebesar 42,44 sehingga rata-rata nilai pada pelaksanaan *posttest* memperoleh 83,17. Seusai diketahui hasil dari kedua nilai pada kegiatan uji coba lapangan tersebut, selanjutnya rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* akan dihitung menggunakan rumus  $N$ -gain. Beralaskan pada perhitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai 0,71 dimana dalam Kriteria Indeks Gain skor yang didapatkan masuk dalam kategori efektivitas tinggi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Kartu Domino Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pelangi*, 9(2).
- Darung, A., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infogrfs. *geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(1), 27-41.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Kamaliah, K. (2021). Hakikat peserta didik. *Educational journal: General and Specific Research*, 1(1), 49-55
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik SD/MI. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rahmat, Pupu Saeful. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya : PT. Scopindo Media Pustaka.
- Sa'adah, Risa Nur, dan Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saputra, M. I. (2015). Hakekat pendidik dan peserta didik dalam pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 231-251.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Sukmadinata, N. S. (2018). *Metode Penelitian Pendekatan*. Rosdakarya
- Sutarti, T & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Deepublish
- Widyastuti, E. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1188, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMLA)*, 2(1), 102-118.