

VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS CANVA PADA MATERI IMPULS DAN MOMENTUM DI KELAS X SMKN 4 KERINCI

Enny Zarvianti^{1*},

Pendidikan Fisika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Sungai Penuh, Indonesia; ennyzarvianti@gmail.com

Dwitri Pilendia^{2,}

Pendidikan Fisika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Sungai Penuh, Indonesia; dwiptera@gmail.com

Lobis Sandra^{3,}

Pendidikan Fisika, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Sungai Penuh, Indonesia; lobissandra@gmail.com

*Corresponding Author

Info Artikel: Dikirim: 28 Desember 2022; Direvisi: ---; Diterima: ---

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik yang dapat membantu proses penyampaian pelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan guru diharapkan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif, serta berfikir inovatif untuk mendesain media pembelajaran agar mampu menarik perhatian peserta didik. Peserta didik kurang memahami materi yang di sampaikan guru, sehingga mereka tidak mampu menyimpulkan materi yang disampaikan. Terlihat dari data hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan hanya 62,93%. Guru membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat mendorong pemahaman peserta didik dan minat belajar peserta didik terhadap. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*. Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dilakukan beberapa tahap pengujian salah satunya tahap pengujian Validitas untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah Research and Development. Dengan model pengembangan 4-D (*Four D*) Instrumen penelitian yang dilakukan menentukan kevalidan, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran *Canva* dalam penerapannya. Untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan, maka dibuat angket respon ahli yang dibagi menjadi dua tahap, yaitu validasi media dan validasi materi. Hasil dari penelitian ini dihitung menggunakan rumus Aiken's dan diperoleh rata-rata nilai validitas media pembelajaran berbasis *Canva* yaitu 0,85 dengan kategori "Valid". Serta hasil uji validitas ahli materi dan ahli bahasa media pembelajaran *Canva* dengan rata-rata 0,713 dengan kategori Valid yang tinggi. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran *Canva* pada materi Impuls dan Momentum kelas X TBSM valid dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fisika, *Canva*, Uji Validitas

Abstract: The use of learning media is a tool for educators who can help the process of delivering lessons, achieving learning objectives by using learning media that are appropriate to learning objectives, and teachers are expected to prepare creative learning media, and think innovatively to design learning media so that they can attract the attention of students. Students do not understand the material conveyed by the teacher, so they are unable to conclude the material presented. It can be seen from the data on student learning outcomes with a completeness percentage of only 62.93%. Teachers need creative and innovative learning media in order to encourage students' understanding and students' interest in learning about. One of the learning media used is Canva-based learning media. In the development of Canva-based learning media, several stages of testing were carried out, one of which was the Validity testing stage to find out whether the learning media was appropriate or not. This type of research is Research and Development. With the 4-D (Four D) development model, the research instruments carried out determine the validity, practicality, and effectiveness of Canva's learning media in its application. To find out the validity of the developed media, an expert response questionnaire was created which was divided into two stages, namely media validation and material validation. The results of this study were calculated using the Aiken's formula and the average validity value of Canva-based learning media was 0.85 with the "Valid" category. As well as the results of the validity test of material experts and language experts of Canva's learning media with an average of 0.713 with a high Valid category. So, it can be concluded that Canva's learning media for class X TBSM Impulse and Momentum material is valid and appropriate to be used as a learning medium suitable for use as teaching materials to increase student interest and motivation.

Key words: Learning Media, Physics, *Canva*, Validity Test

Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran yang merupakan alat bantu pendidik yang dapat membantu proses penyampaian pesan dan isi pelajaran, serta tercapainya tujuan pembelajaran (Cecep, 2011: 9). Media pengajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan

memadatkan informasi. Dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan dalam proses pembelajaran, namun di harapkan dengan adanya media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membangkitkan rasa keingintahuan peserta didik dalam pembelajaran Rahmayanti (2020). Oleh sebab itu pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan guru diharapkan menyiapkan media pembelajaran yang kreatif, serta berfikir inovatif untuk mendesain media pembelajaran agar mampu menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih dibawah KKM, dan peserta didik terlihat kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru, serta peserta didik tidak mampu menyimpulkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini di duga karena penyampaian materi pembelajaran yang secara lisan dan monoton, sehingga peserta didik hanya menyalin apa yang disampaikan oleh guru ke buku catatan, namun saat mereka ditanya peserta didik itu sendiri tidak paham apa yang mereka catat. Hal ini berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada semester ganjil kelas X dengan lain rata-rata hanya 76,92 dengan perentase ketuntasan hanya 62,93%.

Permasalahan ini perlu segera ditindaklanjuti agar proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksudkan disini adalah media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses pembelajaran di SMK Negeri 4 kerinci, peserta didik diharapkan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Seperti yang telah dilakukan oleh Febriana (2018), dalam penelitiannya penggunaan media pembelajaran power point pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018 berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa digambarkan dalam peningkatan minat siswa bahwa perhitungan secara deskriptif yang telah dilakukan pada skor skala minat belajar siswa, pada kategori minat belajar siswa "sangat tinggi"

Guru membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat mendorong pemahaman peserta didik dan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang digunakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan suatu program desain online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti

presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, logo, dan facebook cover . Penggunaan media Canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pesan atau materi karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, grafik dan lain sebagainya sesuai keinginan. Selain itu, media pembelajaran Canva dapat membuat peserta didik lebih fokus memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik Rahmayanti Rahmayanti (2020).

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva perlu dilakukan beberapa tahap pengujian salah satunya tahap pengujian Validitas untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran itu sendiri. Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu instrument, suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Tes memiliki validitas yang tinggi jika hasilnya sesuai dengan kriteria, dalam arti memiliki kesejajaran antara tes dan kriteria. Sisi lain dari pengertian validitas adalah aspek kecermatan pengukuran. validitas data diperoleh dari hasil produk validasi dikembangkan oleh validator yang ahli di bidangnya bidang (Zarvianti, Enny. 2020) Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrumen yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui Validitas media pembelajaran Canva pada mata pelajaran fisika kelas X di SMK Negeri 4 Kerinci.

Metode

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (penelitian dan pengembangan) adalah metode yang dihasilkan untuk menghasilkan produk tertentu, dengan menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang ingin dihasilkan Sugiyono (2017 : 297). Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran Canva. Instrumen yang digunakan berupa angket kevalidan, angket kepraktisan dan instrumen uji keefektifan media pembelajaran Canva.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (Four D) yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, Semmel dalam Trianto (2013 : 93). Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang sedang diteliti. Dalam menentukan kevalidan, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran Canva dalam penerapannya. Sebagai responden adalah dosen ahli, guru mata pelajaran dan siswa yang mengikuti pelajaran.

Untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan, maka dibuat angket respon ahli yang dibagi menjadi dua tahap penilaian, yaitu validasi media dan validasi materi (Zarvianti, 2020). Dengan kisi-kisi angket validasi materi sesuai dengan Tabel 1.

No.	Aspek Validitas	Aspek Penilaian	Nomor
1.	Komponen isi dan tujuan	1. Kesesuaian dengan KD dan tujuan pembelajaran. 2. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. 3. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	1,2,3,4
2.	Teknis	1. Memberikan tampilan yang menarik 2. Memiliki kejelasan gambar dan tulisan Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar	7,8,9,10
3.	Bahasa yang digunakan	1. Kesesuaian bahasa 2. Pemilihan kata dan ejaan	5,6

Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Canva yang digunakan, maka perlu dilakukan validasi media. Dengan kisi-kisi angket validasi media sesuai dengan Tabel 2. Sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Angket validasi media

No.	Aspek Validitas	Aspek Penilaian	Nomor
1.	Syarat didaktik	2. Berkontribusi dalam kegiatan belajar 3. Membantu mengarahkan siswa kedalam pembelajaran	1,2,3,4,5
2.	Syarat konstruksi.	1. Memiliki identitas dan tata urutan yang sistematis. 2. Membantu siswa dalam kegiatan belajar. 3. Meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.	6,7,8,9,10

Penggunaan perhitungan data nilai akhir hasil angket dianalisis dalam analisis deskriptif yang menggambarkan validitas media pembelajaran fisika berbasisC Canva. Analisis validitas menggunakan rumus Aiken's V yaitu:

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

Keterangan :

$$s = r - l_0$$

l_0 = Angka penilaian validitas yang terendah.

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai

(Zarvianti, E. 2019)

Untuk meningkatkan tingkat kevalidan menurut Rahmayanti (2020), rentang angka V yang didapat akan diperoleh antara 0 sampai 1,00. Sehingga untuk rentang $\geq 0,667$ dapat diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga dapat di kategorikan bahwa kategori validitasnya berada dalam kategori "valid". Apabila nilai validitas $< 0,667$ maka media dinyatakan tidak valid.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil uji validitas media pembelajaran Canva diperoleh dari penyebaran angket kepada para ahli media. Saifudin Azwar (2014:113), berpendapat bahwa untuk menentukan tingkat kevalidan rentang angka V yang didapat akan diperoleh antara 0 sampai 1.00. Sehingga untuk rentang ≥ 0.667 diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga kategori validasinya berada pada kategori "valid". Apabila nilai validitas yang diperoleh < 0.667 maka media dinyatakan tidak valid.

Uji validitas media pembelajaran Canva dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Media

No.	Validator 1	s	Validator 2	s	Σs	V	Ket.
1.	4	3	5	4	7	0.875	Valid
2.	4	3	5	4	7	0.875	Valid
3.	5	4	5	4	8	1	Valid
4.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
5.	5	4	4	3	7	0.875	Valid
6.	5	4	5	4	8	1	Valid
7.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
8.	5	4	4	3	7	0.875	Valid
9.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
10.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
Rata - Rata						0.85	Valid

Data hasil uji validitas media pembelajaran Canva diperoleh dari penyebaran angket kepada para ahli media semua valid karena rentang

angka angka V setelah dihitung menggunakan rumus Aiken's diperoleh rata-rata nilai validitas media pembelajaran berbasis Canva yaitu 0,85. Dari tersebut maka diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga kategori validasinya berada pada kategori "valid". Hal ini seperti dijelaskan Saifudin Azwar (2014:113) pada penelitiannya bahwa untuk menentukan tingkat kevalidan rentang angka V yang didapat akan diperoleh antara 0 sampai 1.00. Maka untuk rentang ≥ 0.667 diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga kategori validasinya berada pada kategori "valid". Apabila nilai validitas yang diperoleh < 0.667 maka media dinyatakan tidak valid.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Validitas ahli Materi dan ahli Bahasa

No.	Validator 1	S	Validator 2	S	Σs	V	Ket.
1.	Validator 1	S	Validator 2	S			
2.	5	4	5	4	8	1	Valid
3.	4	3	5	4	7	0.875	Valid
4.	3	2	5	4	6	0.75	Valid
5.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
6.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
7.	3	2	5	4	6	0.75	Valid
8.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
9.	4	3	4	3	6	0.75	Valid
10.	3	2	5	4	6	0.75	Valid
Rata – Rata						0.713	Valid

Data tabel 4 diatas diperoleh hasil uji validitas ahli materi dan ahli bahasa media pembelajaran Canva dengan rata-rata 0,713 dan dalam kategori Valid yang tinggi dari perhitungan rumus Aiken's yang didapatkan pengisian angket oleh para validator sebagai ahli materi dan ahli bahasa. Saifudin Azwar (2014) menegaskan bahwa untuk menentukan tingkat kevalidan rentang angka V yang didapat akan diperoleh antara 0 sampai 1. Sehingga untuk rentang ≥ 0.667 diinterpretasikan sebagai koefisien yang cukup tinggi, sehingga kategori validasinya berada pada kategori "valid". Apabila nilai validitas yang diperoleh < 0.667 maka media dinyatakan tidak valid. Terdapat 10 aspek penilaian dalam lembar validasi ahli media dan 10 aspek dalam lembar validasi ahli materi dan bahasa. Ahli media melakukan validasi sebanyak beberapa kali. Proses setelah dilakukan validasi, diperoleh saran, kritik, serta masukan dari validator tersebut. Berdasarkan data yang diperoleh dapat diketahui jumlah skor sehingga diperoleh hasil dengan

kategori "Valid". Setiap indikator terkait validitas mendapatkan penilaian sangat valid seperti pada table 1 dan 2. Perhitungan nilai validitas secara keseluruhan mencapai kriteria sangat valid, validitas media pembelajaran fisika berbasis Canva mempunyai kriteria sangat baik dan bisa digunakan sebagai bahan ajar yang mampu mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva pada materi Impuls dan Momentum kelas X TBSM valid dan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Simpulan

Tahap validasi media pembelajaran Canva yang dilakukan oleh dua orang dosen, yakni ahli media diperoleh hasil validasi yang kategorikan "Valid". Selanjutnya oleh ahli materi dan bahasa diperoleh tingkat hasil validasi yang dikategorikan "Valid". Perhitungan nilai validitas secara keseluruhan mencapai kriteria sangat valid, oleh karena itu media pembelajaran fisika berbasis Canva sangat bisa untuk digunakan sebagai bahan ajar yang mampu mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran, mendukung pemecahan masalah, Berdasarkan hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva pada materi Impuls dan Momentum kelas X TBSM valid dan layak digunakan sebagai salah satu media valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar sebagai bahan ajar untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Ucapan terima kasih

Ucapan terima kasih kepada Ketua STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Ibu Nofyta Arlianti, M.Pd, kepala LPPM STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, Ibu Mike Nurmalia Sari, M.Pd, dosen sejawat di Program Studi Pendidikan Fisika STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh beserta keluarga besar STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh, teman, orang tua, keluarga, dan semua pihak yang telah memberikan motivasi, dukungan dan kontribusinya kepada penulis dalam penulisan jurnal ini.

Daftar pustaka

- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31-41.
- Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia

- Rahmayanti, Dela. (2020). Pengaruh penerapan media Canva dengan pendekatan saintifik terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*. 8,(4) .
- Sahida Desrianti., & Zarvianti, Enny. (2019). *Development of Problem Based Learning (PBL) Practicum Guide to Improve Student Creative Thinking Skills (CTS) in Basic Physics Subject*. 2(1) 39-44.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syafril, Zen Zelhendri. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: Kencana
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran terpadu konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yuni Supriyati. (2020). *Fisika Bidang Keahlian Teknologi dan Rekayasa*. Jakarta Timur: Bumi Aksara
- Zarvianti, E., & Sahida, D. (2020). Designing Comics By Using Problem Based Learning (PBL) to Improve Student's Creative Thinking Skills. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(1), 75–88.
- Zarvianti, E., & Sahida., (2020). *The Development of Physical Comics Handout Problem Based Learning tto Improve Students' Creative Thinking Skills in Straight Motion Students*. 3(2) 90-97.