

# Pengembangan Media Pembelajaran Poster Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Anastiti Cahya Dewati<sup>1</sup>, Ruslan<sup>2</sup>, Lu'mu<sup>3</sup>

Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar<sup>123</sup>  
<sup>1</sup>anastiticahyad0106@gmail.com, <sup>2</sup>abdullahpasruslan@gmail.com, <sup>3</sup>lu'mu@unm.ac.id

## ABSTRAK

**Abstrak** – Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa poster menggunakan canva dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII di SMP 26 Makassar. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Research dan Development* (R&D) dengan medel ADDIE tahapan pengembangan (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan media, serta kepada siswa SMPN 26 Makassar sebagai pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi kemudian di analisis menggunakan metode analisis deskriptif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan presentase 89.3% untuk ahli materi dan 86.5% untuk ahli media. Hasil pengujian kepada siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat prkatis untuk digunakan dengan presentase 91.83%. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media belajar untuk mata Pelajaran Teknologi informasi dan komunikasi.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Poster, *Canva*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan 'Revolusi Industri 4.0' telah menegaskan perubahan era, dengan dimulainya era kreatif [1]. Pada era ini kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan [2].

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya yang biasa digunakan adalah media pembelajaran Poster. Ada berbagai macam software yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran poster, canva adalah salah satunya. Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan baik dalam android maupun laptop secara online yang dilengkapi berbagai macam jenis desain seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info garis spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, gambar mini youtube dan lain sebagainya. Jenis presentasi yang dapat di akses pada aplikasi canva, yaitu seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, periklanan dan teknologi.

Pada penelitian ini penggunaan Canva untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran difokuskan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran. Canva sebagai sebuah produk media pembelajaran dalam penelitian ini ditujukan agar peserta didik dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Poster merupakan media pembelajaran yang terdiri dari warna, gambar, grafis, dan tulisan yang menjelaskan dan mengekspresikan suatu konsep, ide, maupun pesan-pesan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. [3] menjelaskan bahwa media poster dalam pembelajaran memiliki fungsi untuk memvisualisasikan pesan, informasi, atau konsep yang

ingin disampaikan kepada peserta didik dengan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Poster dapat dibuat dengan menggunakan kertas, computer, karton, dan lain sebagainya. Media poster dapat dikatakan baik apabila memenuhi kriteria tertentu yang mencakup tingkat keterbacaan (*readability*), mudah dilihat (*visibility*), mudah dimengerti (*legibility*), dan komposisi yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 26 Makassar peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan sound system dan proyektor. Dan pemanfaatan sarana dan prasarana tersebut telah digunakan namun aplikasi yang digunakan oleh guru dalam memanfaatkan sarana tersebut masih kurang menarik dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa..

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development; R&D), dan model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan format gambar berupa poster untuk mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi[4].

Penelitian dilaksanakan di SMP 26 Makassar yang beralamat di Jl. Traktor IV No.21, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Sesuai dengan akronimnya, penelitian ini terdiri atas 5 tahapan meliputi *analysis, design, development, implementation dan Evaluation*.

Proses analisis ini mencakup pengumpulan data awal untuk menentukan konsep dan bentuk media yang akan digunakan pada tahap selanjutnya. Analisis ini diperlukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap ini berfokus untuk melakukan desain atas hasil analisis kebutuhan yang telah dievaluasi dan direvisi oleh ahli terhadap dua hal utama, yaitu membuat layout dari media yang dikembangkan seperti untuk poster, serta membuat lembar validasi ahli media dan ahli materi.

Pada tahap pengembangan, penulis mulai mengembangkan media pembelajaran yang telah dibuatkan desain tampilan dan isinya pada tahap sebelumnya[5].

Validasi dilakukan dengan pengujian kepada ahli pembelajaran (konten), dan ahli media. Beberapa siswa juga dilibatkan sebagai pengguna dengan skala pengujian kelompok kecil. Pengujian dilakukan guna mengetahui saran maupun komentar dari pengguna terhadap media yang sedang dikembangkan.

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian skala besar terhadap media yang dikembangkan. Hasil pengujian ini akan digunakan untuk evaluasi media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan tujuan pembelajaran. Implementasi dilakukan dengan cara menunjukkan produk berupa media pembelajaran berbasis poster kepada praktisi dan siswa untuk mengetahui pendapatnya terhadap media yang telah dikembangkan.

Tahap ini berfokus pada evaluasi dan revisi media. Penulis melakukan evaluasi dan revisi terhadap kekurangan yang masih terdapat pada media dan hal-hal lain yang dianggap perlu. Perbaikan ini didasarkan pada hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan yang dilakukan. Selain mengevaluasi media, juga dilakukan evaluasi kepada peserta didik untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan memberikan angket responden kepada siswa kelas VIII yang telah/sedang mempelajari mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi dalam untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.

Subjek Penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII SMP 26 Makassar pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang berjumlah 24 orang dan 1 guru pengampuh mata pelajaran.

Teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian antara lain observasi, wawancara, kuesioner (angket), dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi yang dilakukan diantaranya mencari dan mendalami masalah yang dialami oleh siswa dan menjawab masalah tersebut dengan solusi yang tepat guna membantu siswa agar tidak kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

#### 2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara terstruktur dan dilakukan dengan tatap langsung kepada siswa. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan yang relevan dengan pengembangan media. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa adalah untuk memperoleh konsep yang baik untuk media sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### 3. Angket Kuesioner

Kuesioner diberikan untuk memperoleh persepsi pengguna terhadap media yang dikembangkan. Data-data tersebut diberikan kepada praktisi dan pengguna media untuk pengujian dengan skala kelompok kecil.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi dapat berupa tulisan, lisan, atau karya dari seseorang. Dalam hal ini penulis mengambil data-data terkait materi-materi pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi sebagai bahan pengembangan poster menggunakan canva. Data tersebut berupa buku, maupun sumber lain seperti silabus dan rencana pelaksanaan perkuliahan (RPP) mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan pengguna. Kisi-kisi instrumen dari masing-masing responden tersebut antara lain sebagai berikut:

##### 1. Instrumen ahli materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi yang terdapat dalam poster. Evaluasi tersebut mencakup penilaian mengenai relevansi materi dengan isi standar kompetensi, kompetensi dasar dan kompetensi indikator yang ingin dicapai. Aspek yang ditinjau adalah aspek pembelajaran dan aspek.

##### 2. Instrumen ahli media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan poster, untuk ahli media, angket dibuat dan dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan. Adapun untuk aspek yang menjadi penilaian adalah kemanfaatan.

##### 3. Instrumen Angket Respon Pengguna

Hal ini bertujuan agar pengguna dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapat pengguna terhadap media pembelajaran poster menggunakan canva yang telah mereka gunakan saat uji coba. Berikut merupakan kisi-kisi angket respon pengguna.

Analisis data menggunakan analisis data deskriptif dari data angket atau kuesioner yang diperoleh. Dalam penilaian oleh para ahli dalam penelitian, skor-skor yang diperoleh akan dikelompokkan ke dalam interval -interval tertentu. Setelah data skor telah terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan perhitungan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Rumus yang digunakan adalah perhitungan persentase sederhana yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan tiap aspek

$\sum xi$  = Jumlah nilai maksimal tiap aspek

##### 1. Analisis validitas ahli

Validitas ahli dalam pengembangan media pembelajaran poster ini dimaksudkan untuk menentukan

kelayakan media yang dikembangkan telah memenuhi syarat sebagai salah satu media pembelajaran yang layak atau tidak. Jawaban untuk angket validitas ahli menggunakan skala Likert yang terdiri atas lima kategori yang masing-masing memiliki nilai yang berbeda yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda berupa check list dan dapat disajikan

Tabel 1 Skala Likert

No	Jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

Tabel penilaian tersebut adalah pedoman penilaian skala instrumen yang kemudian diinterpretasikan dalam rentang dengan 5 pilihan. Hasil dari perhitungan tersebut dapat dikategorikan untuk mengetahui kriteria validitas media

Tabel 2 Kriteria Validitas

No	Kriteria Validitas	Presentase
1	Sangat Baik	>80%
2	Baik	61% - 80%
3	Cukup	41% - 60%
4	Tidak Baik	21% - 40%
5	Sangat Tidak Baik	<21%

## 2. Analisis Kepraktisan Media

Produk yang dikembangkan dapat dinilai praktis berdasarkan hasil kuesioner dari respon praktisi dan respon mahasiswa. Jawaban tersebut kemudian ditampilkan dalam skala Likert sebagaimana pada pengujian validitas ahli. Skala ini menggunakan lima kategori

Tabel 3 Kriteria Penilaian Kuesioner

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kuran Setuju	2
Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2016

Menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan, diperlukan pengujian terhadap respon pengguna. serta memberikan informasi mengenai kepraktisan produk yang telah dibuat. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil dari penghitungan menggunakan rumus tersebut, peneliti kemudian melakukan pengelompokan hasil ke dalam kriteria kepraktisan produk. memberikan gambaran yang lebih jelas tentang sejauh mana produk tersebut memenuhi kriteria kepraktisan yang telah

ditetapkan yang dapat disajikan dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4 Kriteria Kepraktisan Media

Kriteria	Presentase
Sangat Praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup Praktis	41% - 60%
Kurang Praktis	21% - 40%
Tidak Praktis	0 - 20%

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan menggunakan ADDIE, media pembelajaran poster untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dilakukan sesuai dengan tahap pengembangannya yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Penelitian ini dilakuka agar dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan serta mengetahui bagaimana respon pengguna terhadap media pembelajaran, sehingga media pembelajaran siap digunakan.

### Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data awal untuk mengetahui informasi tentang permasalahan-permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

#### a. Hasil Analisis Awal

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi menyatakan ketersediaan kesiapan media pembelajaran yang belum memadai serta nyatanya tidak seluruh mata pelajaran dilengkapi media pembelajaran. 2) Hasil survey dari guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi, siswa kelas VIII SMP 26, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kurang optimal dimana masih ada beberapa orang yang tidak memenuhi standar kelulusan. Sehingga membuat saya sebagai penulis berkeinginan membuat media pembelajaran. Salah satu pilihan untuk memecahkan masalah tersebut dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran.

#### b. Hasil Analisis Siswa

Latar belakang siswa yang sangat beragam sehingga untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap siswa dan mampu menunjang siswa belajar mandiri. Sehingga perlu diadakan fasilitas yang mendukung proses belajar siswa berupa media pembelajaran yang mampu menunjang siswa untuk belajar mandiri.

#### c. Hasil Analisis Kurikulum dan materi

Analisis materi ini dilakukan dengan mengidentifikasi dasar-dasar pokok yang akan disajikan pada media yang dikembangkan, pedoman pada kurikulum dan RPP mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi kelas VIII siswa SMP 26 Makassar. Hasil analisis yang telah dilakukan peneliti diuraikan dalam bentuk tabel.

d. Analisis Fasilitas dan Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara di SMP 26 Makassar diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 1 unit LCD proyektor, 15 Unit komputer sekolah, sumber kelistrikan yang memadai. Adapun hasil analisis fasilitas dan kebutuhan lebih jelas dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5 Analisis Fasilitas dan Kebutuhan

No	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1	LCD (Liquid Crystal Display) proyektor	1 unit dengan kondisi baik
2	Komputer sekolah	14 unit dengan kondisi baik
3	Sumber listrik yang memadai	Baik/memadai

Tahap Desain (Design)

Tahap desain dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Tahap desain ini meliputi penyusunan draf poster dan layout poster. Menentukan format media pembelajaran yang akan diciptakan merupakan hal yang dilakukan pada tahap Design ini. Beberapa langkah yang akan dilaksanakan dalam membuat rancangan media pembelajaran yaitu:

a. Pembuatan Konsep Poster

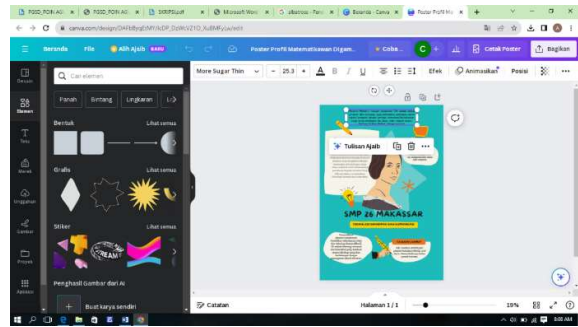
Dalam proses pembuatan konsep, peneliti perlu memilih media yang akan dikembangkan, kemudian memahami penggunaan dan kelayakan media dari penelitian terdahulu, dan mengetahui prinsip desain media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, media yang dikembangkan adalah media pembelajaran poster.

b. Menyusun Materi Pembelajaran

Pada tahap ini menyusun materi pembelajaran sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang harus sesuai dengan kurikulum. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran poster menggunakan canva yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII dimana memuat pembahasan tentang Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mencakup berbagai topik yang berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam mengumpulkan, mengelola, menyimpan, mengirim, dan menerima informasi serta cara komunikasi melalui berbagai alat dan platform.

c. Pembuatan Desain Poster

Setelah menemukan konsep desain poster dan bahan ajar, selanjutnya peneliti mencari dan mengilustrasikan desain poster yang sudah dirancang.



Gambar 1 Perancangan Desain Poster

Tahap Pengembangan (Development)

Peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran poster menggunakan canva yang dikembangkan pada tahap ini. Proses ini dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran poster menggunakan canva kepada tim ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi untuk terlebih dahulu dinilai, setelah produk dinilai oleh tim ahli peneliti merevisi media pembelajaran poster menggunakan canva ini agar produk yang dihasilkan lebih baik. Pada tahap pengembangan ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu :

a. Percetakan Produk

Rancangan dan desain yang telah direalisasikan dalam bentuk digital selanjutnya dicetak dengan albatross yang digunakan untuk print out desain poster dan dibingkai atas dan bawah.



Gambar 2 Bab 1 Berfikir Komputasional



Gambar 3 Bab 2 Konten Digital



Gambar 4 Bab 3 Sistem Komputer



Gambar 5 Bab 4 Komunikasi dan Keamanan Data



Gambar 6 Analisis Data



Gambar 7 Bab 6 Menggunakan Kondisi Percabangan dan Perulangan



Gambar 8 Bab 7 Menggunakan Subprogram

Pengembangan kemudian dilanjutkan dengan melakukan validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi tersebut meliputi validasi oleh ahli media dan validasi oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi sedangkan validasi media dilakukan oleh 2 orang Dosen FT UNM.

### Uji Validasi

Pada tahap ini media pembelajaran poster menggunakan canva dinilai oleh tim ahli. Media pembelajaran poster menggunakan canva di validasi oleh 5 ahli sebagai berikut :

- 1) Ibu Alifiya Nfh, S.Pd.,M.Pd. sebagai ahli instrument pertama
- 2) Ibu Shabrina Syntha Dewi, S.Pd.,M.Pd. sebagai ahli instrument kedua
- 3) Bapak M. Miftach Fakhri, S.Kom.,M.Pd. sebagai ahli media pertama
- 4) Ibu Dewi Resky Anandari Sulaiman, S.Psi., M.Si sebagai ahli media kedua
- 5) Ibu Sitti Rabiah Nur, S.Kom.,M.Pd sebagai ahli materi Guru SMP 26 Makassar.

### Validasi Ahli Materi

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dan dilakukan oleh satu orang validator ahli materi, yang merupakan guru mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu Siti Rabiah Nur, S.Kom.,M.Pd. Evaluasi dan validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil evaluasi dan validasi ahli materi

Tabel 6 Data Hasil Penelitian Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor Ahli Materi	Jumlah
1	Materi sesuai dengan kompetensi inti	4	4
2	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	4	4
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4
4	Poster sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4	4
5	Poster sesuai dengan karakteristik siswa	5	5
6	Poster mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran	5	5
7	Topik pembelajaran disajikan dengan jelas	5	5
8	Media poster dapat memotivasi siswa	5	5
Skor total			36
Jumlah skor ideal			40
Presentase penilaian			90%
Kategori : Sangat Baik			

Tabel 7 Data Hasil Penelitian Ahli Materi dari Aspek Materi

No	Indikator	Skor Ahli Materi	Jumlah
1	Muatan materi dalam poster jelas	4	4
2	Materi poster memudahkan siswa memahami konsep	5	5
3	Cerita dalam media poster mudah dipahami	4	4
4	Alur cerita disajikan secara jelas	4	4
5	Penggunaan Bahasa dipahami dengan jelas	4	5
6	Penggunaan dialog/teks cerita tepat dengan materi	5	5
7	Media poster dapat memotivasi siswa	5	5
Skor total			31
Jumlah skor ideal			35
Presentase penilaian			88.6%
Kategori : Sangat Baik			

Tabel 8 Data Hasil Penelitian Ahli Materi

No	Indikator	Skor Ahli Materi	Jumlah
1	Aspek Pembelajaran	36	36
2	Aspek Materi	31	36
Skor total			67
Jumlah skor ideal			75
Presentase penilaian			89,3%
Kategori : Sangat Baik			

### Analisis data Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media Evaluasi dan validasi dilakukan oleh dua orang validator dosen JTİK. Analisis butir instrumen penelitian untuk ahli media dibuat sesuai arahan dari dosen pembimbing yang terdiri dari elemen mutu antara lain aspek Validitas Konten, aspek tampilan, aspek bahan media dan aspek pembelajarana dalam penyajian materi. Evaluasi dan validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian media pembelajaran yang dikembangkan. Apabila hasil evaluasi dan validasi ternyata menyatakan produk tersebut tidak valid, maka produk tersebut perlu diperbaiki direvisi sehingga menjadi valid.

Tabel 9 Data Hasil Penelitian Ahli Media dari Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor Ahli Media		Jumlah
		Ahli Media Pertama	Ahli Media Kedua	
1	Desain Cover poster menarik	4	5	9
2	Ilustrasi disajikan secara jelas	4	5	9
3	Ilustrasi menarik	4	4	8
4	Ilustrasi disajikan secara terpadu	4	4	8
5	Pemilihan ilustrasi sesuai dengan materi	4	5	9
6	Karakter konsisten	4	5	9
7	Background konsisten	5	5	10
8	Proporsi warna sesuai	5	4	9
9	Tata letak teks dan gambar seimbang	4	4	8
10	Pemilihan jenis huruf sesuai	4	4	8
11	Pemilihan ukuran huruf sesuai	4	4	8
12	Pemilihan gambar yang digunakan sudah sesuai untuk mendukung materi	4	5	9
13	Kalimat yang digunakan sederhana	5	4	9
Skor total				113
Jumlah skor ideal				130
Presentase penilaian				86.9%
Kategori : Sangat Baik				

Tabel 10 Data Hasil Penelitian Ahli Media dari Aspek Bahan Media

No	Indicator	Skor Ahli Media		Jumlah
		Ahli Media Pertama	Ahli Media Kedua	
1	Media poster mudah dana man saat dioperasikan	4	5	9
2	Sederhana dan mudah dibawah kemana-mana	4	5	9
Skor total				18
Jumlah skor ideal				20
Presentase penilaian				90%
Kategori : Sangat Baik				

Tabel 11 Data Hasil Penelitian Ahli Media dari Aspek Pembelajaran

No	Indicator	Skor Ahli Media		Jumlah
		Ahli Media Pertama	Ahli Media Kedua	
1	Media poster sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa	4	4	8
2	Media poster dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran	4	4	8
Skor total				16
Jumlah skor yang diharapkan				20
Presentase penilaian				80%
Kategori : Sangat Baik				

Tabel 12 Data Hasil Penelitian Ahli Media

No	Indicator	Skor Ahli Media		Jumlah
		Ahli Media Pertama	Ahli Media Kedua	
1	Aspek Tampilan	55	58	113
2	Aspek Bahan Media	8	10	18
3	Aspek Pembelajaran	8	8	16
Skor total				147
Jumlah skor ideal				170
Presentase penilaian				86.5%
Kategori : Sangat Baik				

### Impelementasi (*Implementation*)

Setelah akhir pembelajaran siswa diminta respon dengan mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya. Angket untuk siswa terdiri dari 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan, aspek bahan media, aspek pembelajaran dengan 17 sub-indikator yang menggunakan skala likert dengan alternative jawaban SB, B, C,K, dan SK. Selain itu pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media dengan menggunakan saran dari siswa. Hasil penilaian siswa pada saat uji coba adalah sebagai berikut.

#### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Tahap uji coba pertama yaitu uji coba kelompok kecil. Tujuan uji coba kelompok kecil adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang responterhadap media secara terbatas. Uji coba kelompok kecil melibatkan 5 orang siswa kelas VIII. Berikut adalah rekapitulasi jawaban dari 5 orang siswa kelas VIII SMP 26 Makassar.

Tabel 13 Uji Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1	Media Pembelajaran	64	75	85.33%
2	Materi	203	225	90.22%
3	Manfaat	69	75	92.00%
Total		336	375	89.6%

#### b. Uji Kelompok Besar

Tabel 14 Uji Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1	Media Pembelajaran	333	360	92.50%
2	Materi	984	1.200	82.00%
3	Manfaat	336	360	93.33%
Total		1.653	1.800	91.83%

Tabel 15 Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Aspek	Total	Presentase	Kategori
1	Media Pembelajaran	333	92,5%	Sangat Baik / Sangat Layak
2	Materi	984	91,1%	Sangat Baik / Sangat Layak
3	Manfaat	336	93,3%	Sangat Baik / Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan jawaban dalam seluruh item		1.653		
Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam sebuah item		1.800		
Presentase		$= \frac{1.653}{1.800} \times 100\% = 91,83\%$		
Kategori		Sangat Baik / Sangat Layak		

Tabel 16 Hasil Perhitungan Kepraktisan Media Pembelajaran

No.	Aspek	Jumlah Siswa	Jumlah siswa yang berhasil
1.	Media Pembelajaran	24	24
2.	Materi		
3.	Manfaat		
Persentase keberhasilan		$= \frac{24}{24} \times 100\% = 100\%$	
Kategori		Sangat baik	

### Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan ADDIE. Setiap tahap harus dilakukan evaluasi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya guna memastikan bahwa setiap informasi yang diperoleh benar adanya dan telah divalidasi oleh praktisi. Pada tahap ini kemudian dilakukan penyesuaian akhir terhadap media. Hal ini guna menjaga agar media yang dikembangkan sejalan dengan tujuan penelitian yaitu untuk membantu mahasiswa agar lebih mudah memahami materi dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah tahapan-tahapan sebelumnya dilakukan, terdapat beberapa perbaikan dan saran pada media yang dikembangkan yaitu dengan memberikan identitas yang lebih jelas pada media. Maka dari itu, thumbnail dibuat dengan memperlihatkan tim pengembang dan materi yang dimuat dalam video yang telah dikembangkan. Selain evaluasi terhadap media, dilakukan juga evaluasi formatif kepada mahasiswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran poster menggunakan canva disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk Media Pembelajaran Poster Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi di SMP 26 Makassar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE
2. Hasil validasi materi dan validasi media maka media pembelajaran poster pengembangan dinyatakan valid untuk digunakan. Tanggapan responden pada media pembelajaran berada pada kategori “Sangat Baik” sehingga efektif untuk digunakan dalam proses Pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran bagi seluruh pihak yang berkepentingan dalam pembuatan skripsi ini. Adapun saran adalah sebagai berikut. (1) media pembelajaran poster dan materi ajar ini layak digunakan sebagai alat bantu untuk siswa dalam belajar dan dapat digunakan sebagai media alternative karena dapat menarik perhatian siswa. (2) pada penelitian selanjutnya, jenis penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan menghasilkan produk yang ditinjau dari tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. kedepannya bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan media lain yang lebih inovatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Darung, iya Setyasih, and M. V. R. Ningrum, “Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer) Development of Geography Learning Media Using Infographic Posters (Atmospheric Dynamics Material),” *J. geoedusains*, vol. 1, no. 1, pp. 27–41, 2020.
- [2] M. Hidayati, “Meningkatkan Keterlibatan Berproses dan Prestasi belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Teknik Ular Tangga,” *J. Pendidik. Ekon. Din. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 193–213, 2010.
- [3] H. Suryaningsih and Wahyu Kurniawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Sumber Daya Alam Berbasis Lectora Inspire Pada Siswa Kelas Iv Sd Pundung Imogiri Bantul,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1–8, 2013.
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta., 2017.
- [5] B. Samodro, “Pengembangan Multimedia Interaktif Mengenal Alat Gerak Manusia (Arasia) Untuk Siswa Kelas V Di Sd Muhammadiyah Sokonandi Yogyakarta,” pp. 362–375, 2020.