



Available online at *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*

Website: <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/SOSIO-FITK>

*SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 8 (1), 2021, 25-37

RESEARCH ARTICLE

---

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau

<sup>1</sup> Adinda Putri Wiryani, <sup>2</sup>Hudaidah, <sup>3</sup>Syarifuddin

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sriwijaya

e-mail: [adindawiryawan@gmail.com](mailto:adindawiryawan@gmail.com)

---

Naskah diterima: 26 Juni 2021, direvisi: 27 Juni 2021, disetujui: 30 Juni 2021.

---

### Abstrak

Media pembelajaran berguna untuk menunjang aktivitas belajar. Pada pembelajaran sejarah pemanfaatan media membantu menghadirkan hal-hal yang sukar dideskripsikan melalui kata. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan *software website* Canva dengan materi pembelajaran Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau, yang akan diterapkan pada peserta didik kelas X IPS 1 di SMAN 14 Palembang sebagai subjek penelitian. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Allesi & Trollip. Hasil analisa data dari Uji *Alpha* diperoleh rata-rata nilai keseluruhan sebesar 4,25 dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut diuraikan berikut, penilaian validator materi sebesar 3,88 kategori valid, penilaian validator media 4,25 kategori sangat valid, validator bahasa 4,54 kategori sangat valid, penilaian validator desain instruksional sebesar 4,35 kategori sangat valid. Pada *beta test* yang dilakukan untuk menilai kemudahan penggunaan media sebesar 4,5 kategori sangat baik. Pada hasil belajar peserta didik untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran dihasilkan peningkatan hasil belajar sebesar 45% dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,72 kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan media pembelajaran berbasis *website* Canva materi Manusia Gua Putri & Gua Harimau ini memiliki nilai validitas dan efektivitas.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, *Canva*, Manusia Purba

### Abstract

*Learning media is helpful to support learning activities. In history learning, media use helps to present things that are difficult to describe through words. This research is development research that aims to produce valid and effective learning media. This study uses the Canva software with learning materials for Supporting Humans in Putri Cave & Tiger Cave, which will be applied to X IPS 1 at SMAN 14 Palembang as research subjects. The development model used in this study is the Allesi & Trollip. The results of data analysis from the Alpha Test obtained an average overall value of 4.25 with a very valid category. The assessment is the material validator assessment is 3.88 valid categories, the media validator assessment is 4.25 very valid categories, the language validator is 4.54 very valid categories, the instructional design validator assessment is 4.35 very valid categories. In the beta test conducted to assess the media's ease of use, 4.5. Student's learning outcomes to measure the*

Copyright © 2021, *SOSIO DIDAKTIKA*, p-ISSN: 2356-1386, e-ISSN: 2442-9430

*effectiveness of learning media resulted in an increase in learning outcomes of 45% with a N-Gain value of 0.72 in the high category. This shows that the Canva website-based learning media material for Putri Cave & Tiger Cave is valid and effective.*

*Key words: Learning Media, Canva, Early Man*

## **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 (Kusumaryono, 2020). Pada era ini kemajuan teknologi telah merubah wajah dunia diberbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan (Wijaya et al., 2016).*

*Pendidikan secara umum didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana merupakan salah satu hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berperan untuk pengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa,*

*perasaan-perasaan sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara.*

*Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki melalui proses pembelajaran. Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018).*

*Pada masa pandemi Covid-19 dewasa ini aktivitas pendidikan termasuk proses pembelajaran mengalami perubahan. Sebagai salah satu langkah*

preventif penyebaran virus Covid-19 pemerintah terkait mengeluarkan kebijakan mengalihkan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pengalihan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran secara daring di Indonesia ini telah berlangsung dari bulan Maret 2020 (Abidah et al., 2020).

Penerapan proses pembelajaran secara daring sebagai hal baru tentunya memiliki hambatan-hambatan yang beragam bagi pendidik, peserta didik serta lembaga kependidikan lainnya pada tiap daerah. Proses pembelajaran sebagai sebuah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik didesain guna memfasilitasi peserta didik mencapai kompetensi tertentu. Hal tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang baik dan efektif.

Beberapa faktor dibawah ini dapat menjadi acuan penilaian proses

pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif, yakni 1) minat dan antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 2) suasana kelas yang interaktif, 3) peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan, 4) peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran (Tiurma & Retnawati, 2014).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan di Indonesia bukannya tanpa hambatan. Pelaksanaan pembelajaran daring sebagai hal baru memiliki masalah dan tantangan yang berbeda-beda bagi pendidik, peserta didik maupun lembaga pendidikan di setiap daerah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran yang berlangsung secara daring. Pembelajaran secara daring menjadikan peserta didik sangat bergantung pada pemanfaatan perangkat digital. Namun demikian, proses pembelajaran yang dilakukan

masih cenderung standar sehingga mutu kualitas proses pembelajaran masih kurang. Hal demikian disebabkan oleh kurang bervariasinya materi maupun konten pembelajaran yang disediakan dalam proses pembelajaran.

Hasil dari pra-penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 14 Palembang khususnya mengenai pembelajaran sejarah, menunjukkan peserta didik menjadi lebih sukar untuk memahami materi dan kesulitan untuk fokus pada proses pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan secara *daring*. Hambatan lain yang disampaikan oleh peserta didik ialah adanya distraksi dari lingkungan ketika pembelajaran berlangsung. Gangguan koneksi internet juga hambatan lain bagi peserta didik mengikuti pembelajaran secara utuh. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadikan peserta didik cepat merasa jenuh. Pada pelaksanaan

proses pembelajaran *daring*, pendidik juga dinilai tidak lagi memadai untuk menjadi sumber informasi tunggal (Robandi *et al.*, 2020).

Proses pembelajaran yang hakikatnya adalah proses komunikasi membutuhkan media pembelajaran guna menunjang aktivitas pembelajaran. Ketika proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan efektif, dibutuhkan perantara atau media agar pesan dalam proses komunikasi tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran membantu untuk meningkatkan pemahaman, menampilkan informasi, serta membantu menafsirkan informasi yang diterima.

Dalam pembelajaran sejarah penggunaan media membuat penggambaran peristiwa sejarah menjadi nyata, jelas dan menarik. Media juga membantu menghadirkan hal-hal yang tidak bisa dideskripsikan

dengan kata-kata serta sesuatu yang cenderung abstrak. Penerapan media membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan peserta didik yang berorientasi pada masa kini serta masa depan (Alvionita, 2014). Berbagai inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran terus bermunculan guna mendukung proses pembelajaran secara daring yang efektif. Salah satunya situs berbasis *website* yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini ialah Canva. Canva merupakan sebuah *tool*/ desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online.

Canva saat ini terus berinovasi guna menunjang proses pembelajaran secara daring dikondisi pandemik Covid-19 ini melalui program *Canva for Education*. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang

mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan Canva untuk memproduksi media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan program "Canva" pernah dibahas dalam penelitian Rahma Elvira Tanjung dengan judul "*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*" dalam hasil penelitian ini menyatakan pengembangan media "Canva" menjadikan pembelajaran lebih praktis dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil serupa juga terdapat dalam penelitian menggunakan "Canva" yang dilakukan oleh Lucius Pravasta Alver Leryan yang berjudul "*The Use Canva Application as an Innovative Presentation Media Learning History*". Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Lucius dimana menjadikan Canva sebagai media

*menyatakan Canva mampu menarik minat dan membantu stimulus guna menumbuhkan motivasi belajar dalam pembelajaran.*

*Berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian ini media Canva digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu memahami materi pelajaran mengenai Manusia Pendukung Di Gua Putri dan Gua Harimau. Materi pembelajaran Manusia Pendukung Di Gua Putri dan Gua Harimau dipilih agar peserta didik dapat mengetahui dan memahami mengenai sejarah zaman praaksara yang terjadi di Sumatera Selatan dalam hal ini di Gua Putri dan Gua Harimau, Kabupaten Ogan Komering Ilir.*

*Pemahaman mengenai Manusia Pendukung Di Gua Putri dan Gua Harimau dapat membantu peserta didik untuk mengenal lebih jauh sejarah lokal yang ada pada daerah asalnya. Pemilihan materi pelajaran*

*mengenai Manusia Pendukung Di Gua Putri dan Gua Harimau dipilih karena hal ini merupakan sebuah warisan sejarah dengan peradaban besar yang berlangsung sejak zaman praaksara di Sumatera Selatan.*

*Penelitian yang berfokus pada materi pelajaran sejarah tentang Manusia Pendukung Peradaban Gua Putri & Gua Harimau ini menggunakan Canva sebagai media pembelajaran bertujuan untuk dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran jarak jauh. Pengembangan ini juga ditujukan untuk memberikan penggambaran materi secara nyata dan jelas sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan.*

*Dengan kelebihan dari Canva yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Materi*

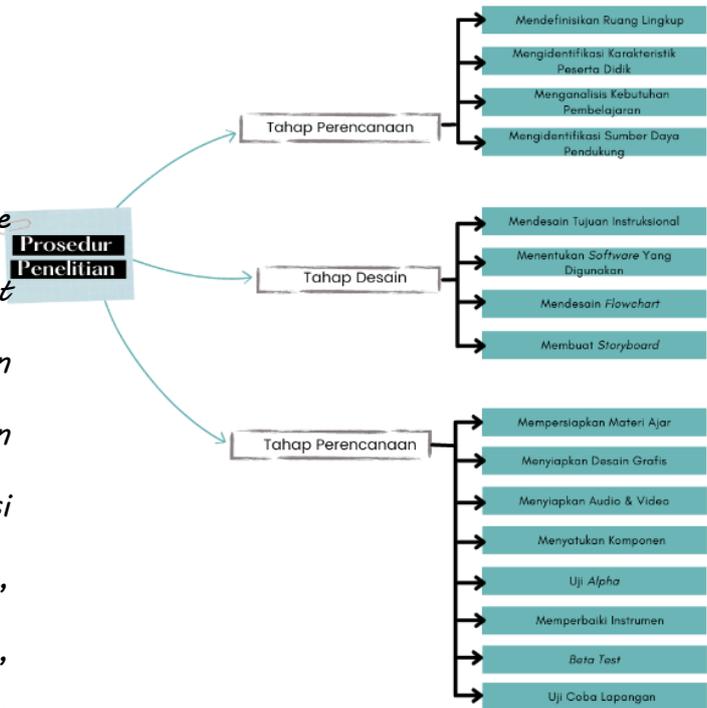
Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau” yang diharapkan dapat membantu membangun proses pembelajaran yang menarik dan efektif

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian. Desain R&D dimulai dengan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, revisi, ujicoba, revisi sehingga dihasilkan produk hipotetik (Setyosari, 2010)

Pada penelitian ini desain ujicoba terbatas dilakukan dengan satu kelas sehingga peneliti menggunakan *field test*. Subjek penelitian ini ialah peserta didik di kelas X IPS 1, yang berjumlah 38 orang peserta didik. Tempat penelitian dan pengembangan ini terdapat di SMA Negeri 14 Palembang. Prosedur pengembangan media pembelajaran menggunakan

website Canva dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap desain, tahap pengembangan.



**Bagan 1** Adaptasi Prosedur Penelitian *Allesi & Trollip* (Sumber: Ahmad & Yahaya, 2015)

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang memanfaatkan website Canva dalam

pembuatannya. Media pembelajaran yang dihasilkan terdiri dari beberapa elemen, yakni teks gambar, animasi serta audio. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinilai muatan isi dalam produk media tersebut. Kemudian dilakukan *beta test* dan *field test* untuk mengetahui kelayakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan bagan model pengembangan *Allesi & Trollip* yang digunakan dalam penelitian ini

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan awal peneliti mengidentifikasi analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan menyebarkan angket terhadap peserta didik di kelas X IPS 1, SMA Negeri 14 Palembang, dengan hasil sebagai berikut.

1. Peserta didik sukar untuk memahami materi pembelajaran

yang dilakukan secara daring dengan penggunaan media pembelajaran yang minim. Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan *platform e-learning Google Classroom*. Adapun yang dapat dilakukan peneliti, yakni menghadirkan media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara daring menggunakan *website Canva*.

2. Peserta didik kurang memiliki pengetahuan pada sejarah lokal dikarenakan minimnya penjelasan maupun pemberian contoh mengenai sejarah lokal yang ada didalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik dirasa perlu untuk lebih mengetahui kekayaan sejarah lokal yang ada di Sumatera Selatan dengan menjadikan materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau sebagai materi

*pembelajaran yang menampilkan perabadan Sumatera Selatan pada masa prasejarah.*

*Berdasarkan hal tersebut, dirasa perlu untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik serta dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh. Sehingga peserta didik dapat memahami pelajaran yang dilakukan serta dapat mengambil nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan. Media yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, audio, animasi dan sisipan video lainnya yang membantu untuk memberikan gambaran yang jelas kepada peserta didik mengenai materi yang diajarkan sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif.*

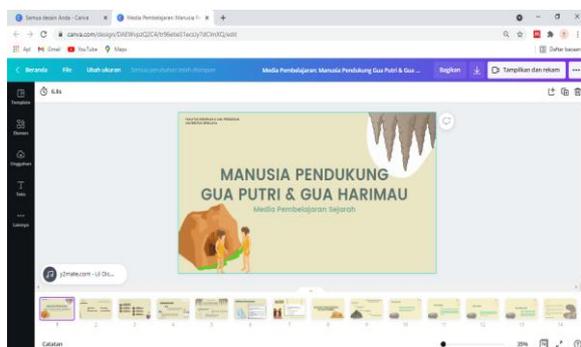
*Langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi karakteristik peserta didik. Dalam langkah ini peneliti melakukan wawancara tidak*

*terstruktur dengan beberapa peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 14 Palembang pada 16 Oktober 2020.*

*Langkah ini dilakukan peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik pada kelas X IPS 1 sehingga rancangan pembelajaran yang akan dibuat dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.*

*Tahap selanjutnya adalah tahap desain. Pada tahap ini peneliti mendesain materi sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menghimpun sebanyak mungkin informasi dan sumber-sumber yang membahas mengenai Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau. Selain mencari sumber pada jurnal-jurnal dan Perpustakaan Balai Arkeologi, observasi secara langsung juga dilakukan di kompleks Situs Gua Putri & Gua Harimau, Desa Padang Bindu untuk menghimpun informasi. Pemilihan materi mengenai Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau dipilih untuk menambah wawasan*

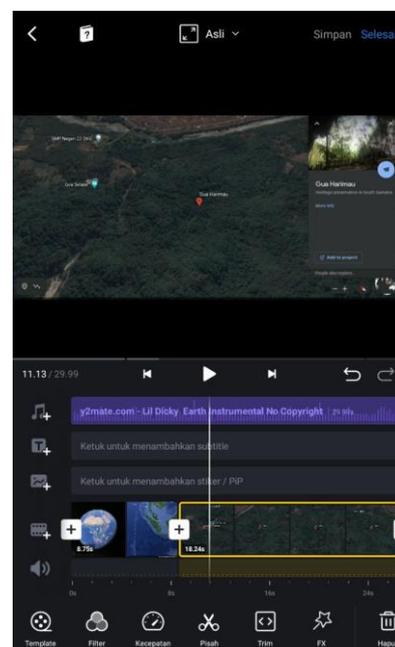
peserta didik di kelas X IPS 1 mengenai warisan sejarah lokal yang terdapat di Sumatera Selatan. Pada tahapan ini juga dibuat peta materi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat, sehingga pembahasan tidak menjadi meluas dan tetap berfokus pada tujuan.



Gambar 1 Tahapan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva

Tahap ketiga ialah tahapan pengembangan, tahapan ini peneliti berfokus untuk menyiapkan setiap komponen yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang diproduksi. Persiapan teks materi, desain grafis, hingga pembuatan audio

dan video pendukung untuk media pembelajaran dilakukan sehingga setiap komponen dapat dipadukan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Tahapan pembuatan produk media pembelajaran dilakukan menggunakan website Canva sebagai software utama dan didukung oleh penggunaan aplikasi lainnya, seperti Super Sound untuk memproduksi *background* dan VN Video Editor Maker untuk memproduksi video sisipan dalam media pembelajaran.



Gambar 4.2 Proses Editing Video Sisipan Menggunakan VN Video

*Editor Maker*

Produk media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan, maka tahapan selanjutnya adalah uji *alpha* yang dilakukan oleh para ahli sesuai dengan bidangnya. Tahapan ini bertujuan untuk dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan sudah terkategori valid dan layak untuk dilakukan ujicoba atau tidaknya. Adapun ahli yang melakukan penilaian adalah ahli materi, ahli media ahli desain instruksional dan ahli bahasa. Teknis penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang telah disesuaikan dengan bidang keahliannya masing-masing. Para ahli juga dapat memberikan saran terhadap media pembelajaran yang telah dihasilkan untuk kemudian dilakukan revisi. Hasil penilaian media pembelajaran yang diakumulasikan dari para ahli dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli

Bidang	Rata-Rata	Kategori
Media/ Lay-out	4,25	Sangat Valid
Materi	3,88	Valid
Desain Instruksional	4,35	Sangat Valid
Bahasa	4,54	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Hasil Penilaian</b>	<b>4,25</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2021)

Selain penilaian yang telah dilakukan ahli yang terdapat pada tabel 1, Para ahli juga memberikan saran untuk dilakukan perbaikan media pembelajaran berbasis website Canva yang sedang dikembangkan, sebagai berikut.

Bidang	Saran dan Kritik
Media	Berikan kombinasi warna pada teks.

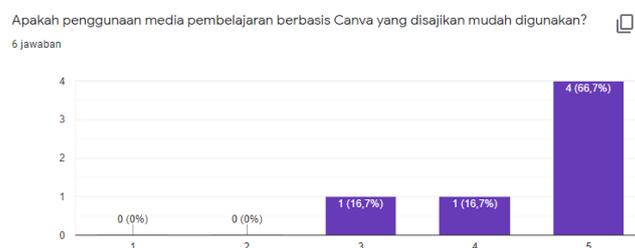
	<i>Musik pengiring sebaiknya digunakan yang memberi kesan masa lampau.</i>
<i>Materi</i>	<i>Lengkapi materi dengan foto lingkungan sekitar Gua.</i>
<i>Desain Instruksional</i>	<i>Tambahkan alokasi waktu yang digunakan. Indikator Pencapaian disusun berdasarkan taksonomi bloom.</i>
<i>Bahasa</i>	<i>Perhatikan kebakuan diksi yang digunakan.</i>

*(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2021)*

*Pada langkah selanjutnya peneliti melakukan proses perbaikan sesuai dengan saran ahli. Proses perbaikan yang telah dilakukan selesai, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan beta test atau uji beta terhadap kelompok kecil peserta didik*

*yang berjumlah 6 orang di kelas X IPS 1 sebagai pengguna (user) dari produk pengembangan media pembelajaran berbasis website Canva. Tahapan ini dimaksudkan untuk menguji produk pengembangan media pembelajaran yang telah dihasilkan untuk mengetahui kemudahan penggunaan serta mengidentifikasi sebanyak mungkin bug atau masalah yang ada dalam produk pengembangan media pembelajaran berbasis website Canva.*

*Tabel 2 Hasil Beta Test*



*(Sumber: Pengolahan Data Primer 2021)*

Hasil dari pelaksanaan *beta test* nantinya dijadikan sebagai masukan untuk peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran, sehingga meminimalisir masalah-masalah yang ada ketika penggunaan media pembelajaran. Setelah pelaksanaan *beta test* diidentifikasi *bug* atau kendala yang didapatkan pada produk media pembelajaran berbasis *website Canva* melalui respon pengguna (*user*) yang terinci sebagai berikut.

- 
1. Pengguna dengan jaringan tidak stabil membutuhkan waktu lebih untuk menampilkan media pembelajaran.
  2. Saat mengklik tombol *on* untuk memainkan musik latar pada beberapa *user* musik latar sedikit terlambat.

---

(Sumber: Pengolahan Data Primer  
2021)

Berdasarkan identifikasi kendala *user* yang terinci diatas, peneliti menghadirkan solusi dengan

produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website Canva* diunduh menjadi MP4 dan diunggah melalui platform *Youtube*. Hal tersebut untuk mengatasi kendala yang dialami *user* pada *beta test* sehingga pada *field test* pengguna tidak mengalami kendala serupa. Selain kendala yang ada, *user* berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* sudah menarik, dapat menjadi sumber belajar serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Setelah dilakukan *beta test* tahapan selanjutnya adalah uji coba lapangan untuk mengetahui produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat memenuhi tujuannya ketika diterapkan pada lingkungan belajar yang sesungguhnya. Tahapan uji coba lapangan juga dilakukan untuk meninjau sejauh mana dampak efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Canva* yang telah dihasilkan untuk pembelajaran

sejarah. Adapun rangkaian pelaksanaan ujicoba (*field test*) adalah sebagai berikut:

Tahap *field test* diawali dengan peserta didik kelas X IPS 1 yang berjumlah 38 peserta didik melakukan tes awal (*pretest*). *Pretest* dilakukan dengan memberikan 10 soal pilihan ganda melalui *Google Form* dengan link yang diberikan melalui *Google Classroom*. Adapun hasil rekapitulasi *pretest* pada tahap ujicoba lapangan sebagai berikut.

Tabel 3 Rekapitulasi *Pretest*

Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
0-74	Tidak Mencapai KKM	36	94,73%
75-100	Mencapai KKM	2	5,26

JUMLAH

38

(Sumber: Pengolahan Data Primer 2021)

Berdasarkan hasil *pretest* peserta didik pada tabel 4.12 diatas, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas X IPS 1 belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan persentase sebanyak 94,73%. Peserta didik yang mampu mencapai KKM hanya sebanyak 2 orang atau 5,26% dari total keseluruhan peserta didik. KKM pada SMA Negeri 14 Palembang dalam pembelajaran Sejarah Indonesia adalah 75.

Setelah pelaksanaan *pretest* maka langkah selanjutnya peneliti memulai melaksanakan proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis *Canva* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Proses pembelajaran sejarah dilakukan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

yang telah di rancang menggunakan Kurikulum 2013 atau K13.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap tahapannya dengan sistematis serta terarah yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan dukungan platform *e-learning* *Google Classroom*, dimana peneliti menyiapkan *link Youtube* untuk peserta didik dalam mengamati serta mengidentifikasi materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*.

Tahap selanjutnya setelah proses pembelajaran berlangsung adalah pelaksanaan *posttest*. *Posttest* atau tahapan tes evaluasi ini merupakan tahap terakhir dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*.

Pada tahapan ini peserta didik diarahkan mengisi soal pada *Google Form* yang berjumlah 10 soal. Hasil yang diperoleh pada *posttest* terdapat di tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi *Pretest*

Nilai	Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase
0-74	Tidak Mencapai KKM	5	7,90%
75-100	Mencapai KKM	33	92,10%
<b>JUMLAH</b>		<b>38</b>	

(Sumber: Pengolahan Data Primer 2021)

Berdasarkan tabel 4-13 diatas menunjukkan bahwa sebanyak 5 peserta didik lainnya atau 7,90% tidak mencapai kriteria KKM. Sedangkan, peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan mencapai 33 orang atau dalam persentase sebesar 92,10%. Nilai

rata-rata yang dicapai peserta didik pada tes awal (*pretest*) adalah 38,15 dan hasil rata-rata pada tes akhir yang diperoleh peserta didik dalam uji coba lapangan dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *Canva*, yaitu mencapai 83,15. Hal tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan, yaitu sebesar 45% dari hasil  $\{(83,15-38,15) \times 100\% = 45\%$

Berikutnya peneliti melaksanakan pembelajaran serta menerapkan media pembelajaran berbasis *website Canva*. Setelah selesai pembelajaran peneliti melakukan tes akhir atau *posttest* dengan hasil rata-rata yang diperoleh peserta didik sebesar 83,15.

Tabel 5 Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Rata-Rata Nilai Peserta Didik dalam	Peningk	Inde	Kateg
-------------------------------------	---------	------	-------

%		atan	ks Nga in	ori
<i>Pret est</i>	<i>Postt est</i>			
38,1 5%	83,15 %	45%	0,7 2	Tinggi

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2021)

Pada hasil analisis data nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik diketahui terjadi peningkatan yang cukup signifikan sebesar 45% dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang terjadi pada hasil *posttest* setelah dilakukan proses pembelajaran dan dengan diterapkannya produk media pembelajaran *Canva* menjadikan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Meski peningkatan kemampuan peserta didik yang dilakukan dalam proses pembelajaran merupakan interaksi yang kompleks, namun melalui hasil belajar peserta didik peneliti dapat

*menganalisis peningkatan pada aspek kognitif.*

*Terdapat dua peserta didik yang mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest yang mendapatkan peningkatan nilai tertinggi sebesar 80. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik sebesar 70 poin juga diperoleh oleh lima orang. Peningkatan 60 poin dialami oleh empat peserta didik. Meski memperoleh peningkatan nilai yang serupa, namun faktor peningkatan hasil belajar peserta didik berbeda-beda seperti kemampuan berpikir peserta didik yang lebih baik dari peserta didik lainnya. Peserta didik paling banyak mengalami peningkatan perolehan hasil belajar sebesar 50 poin oleh delapan peserta didik. Selain itu, terdapat satu peserta didik yang mengalami peningkatan nilai 10 poin, serta dua peserta didik yang tidak mengalami peningkatan nilai. Meski tidak semua peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar*

*dengan baik, namun secara umum peserta didik dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM).*

*Adapun peserta didik yang gagal mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 terdapat lima orang peserta didik. Penyebab tidak tercapainya nilai KKM pun sangat beragam bagi peserta didik, misal pada MV yang tidak terdapat kenaikan nilai dengan hanya mendapat nilai 50 pada hasil pretest dan posttest, dianalisis peneliti karena peserta didik hanya mengikuti proses pembelajaran di satu jam pelajaran terakhir.*

*Secara umum, faktor pendukung terjadi peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest karena pengetahuan serta pemahaman peserta didik meningkat setelah melalui proses pembelajaran berbasis Canva yang menjelaskan materi pembelajaran tentang Manusia Pendukung Gua Putri & Gua*

Harimau. Faktor lainnya karena melalui media pembelajaran yang ditampilkan menstimulus motivasi belajar peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara utuh sehingga materi dipahami dengan baik.

Berikut merupakan diagram perbandingan hasil pretest dan posttest peserta didik di kelas X IPS 1.

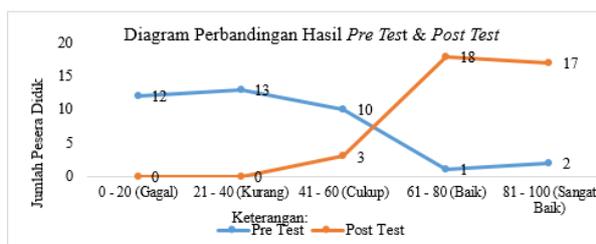


Diagram 1 Perbandingan pretest dan posttest

(Sumber: Pengolahan Data Primer 2021)

Pada diagram 1 tersebut menunjukkan perbandingan hasil belajar peserta didik pada pretest dan posttest yang meningkat sejumlah 45% atau dalam skor *N-Gain* sebesar 0,72. Pada pretest terdapat 2 peserta didik pada

kategori sangat baik dan dapat mencapai KKM, 1 peserta didik dalam kategori baik namun belum mencapai KKM, 35 peserta didik lainnya masih belum mencapai KKM yang termasuk dalam kategori gagal, kurang baik dan cukup. Pada hasil posttest terdapat 33 peserta didik dalam kategori baik dan sangat baik yang mencapai KKM serta 5 peserta didik dalam kategori baik dan cukup yang belum mencapai KKM.

Perhitungan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui rumus *N-Gain* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

$$\begin{aligned}
 Ngain &= \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maximum} - S_{pretest}} \\
 &= \frac{83,15 - 38,15}{100 - 38,15} \\
 &= \frac{45}{61,85} \\
 &= 0,72
 \end{aligned}$$

Tabel 5 Tabel Perhitungan Rumus *N-Gain*

(Sumber: Pengolahan Data Primer

2021)

Hasil pada perhitungan yang diperoleh dalam skor *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut juga menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia memiliki dampak efektifitas yang baik pada hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Canva* materi Manusia Pendukung Gua Putri dan Gua Harimau, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut.

1) Hasil dari validasi para ahli mendapatkan nilai rata-rata 4,25 termasuk kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam

pembelajaran sejarah materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau.

2) Diperoleh rata-rata nilai *pretest* peserta didik yakni 38,15% dengan kategori sangat rendah dan rata-rata nilai hasil *posttest* 83,15%. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 45% sehingga nilai *N-Gain* yang diperoleh sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 14 Palembang yang telah dikembangkan memiliki dampak efektifitas yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Abidah, A., Hidayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). *The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its*

- Relation to the Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education (SiPoSE)*, 1(1), 38-49. <http://sciejournal.com/index.php/SiPoSE>
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era 231(Amca)*, 458-460. <https://doi.org/10.2991/amca-18-2018-127>
- Alvionita, H. (2014). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 31-35.
- Kusumaryono, R. S. (2020). *Merdeka Belajar. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1-21. <https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/merdeka-belajar>
- Robandi, D., Ritonga, I., Nast, T. P. J., Rusdinal, & Gistituati, N. (2020). *AN ANALYSIS OF EDUCATION POLICY IN THE PANDEMIC COVID-19. E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 08(02), XX-XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di Sma. Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44(2), 104845. <https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5230>

*Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., &  
Nyoto, A. (2016). Transformasi  
Pendidikan Abad 21 Sebagai  
Tuntutan Pengembangan Sumber  
Daya Manusia Di Era Global.  
Jurnal Pendidikan, 1, 263-278.  
[http://repository.unikama.ac.id/  
840/32/263-278](http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278) Transformasi  
Pendidikan Abad 21 Sebagai  
Tuntutan Pengembangan Sumber  
Daya Manusia di Era Global .pdf*