



Global Journal Education and Learning

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjel>

Volume 2, Nomor 3 Agustus 2025

e-ISSN: 2762-1438

DOI.10.35458

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA BAGI PESERTA DIDIK KELAS VIII.9 SMPN 27 MAKASSAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA TAHUN AJARAN 2023/2024

Oyen Brilianti Fatimah¹, Sitti Rahma Yunus², Rosy Maseta³

¹ Universitas Negeri Makassar/ Email: oyenbriliantifatimah@gmail.com

² Universitas Negeri Makassar/ Email: siti.rahma.yunus@gmail.com

³ UPT SPF SMPN 27 Makassar/ Email: rosymaseta@gmail.com

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 02-05-2025</i>	
<i>Revised: 03-06-2025</i>	
<i>Accepted: 04-07-2025</i>	
<i>Published: 25-08-2025</i>	
	Keterbatasan referensi belajar yang menjadi pegangan peserta didik dikarenakan adanya peraturan perundang-undangan yang berisi bahwa pihak sekolah maupun guru tidak diperbolehkan menjual belikan buku secara pribadi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva bagi peserta didik kelas VIII-9 SMPN 27 Makassar. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas(PTK) yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-9 SPMN 27 Makassar dengan jumlah 35 orang. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi, wawancara, angket dan test yang dianalisis melalui statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil asesmen peserta didik mengalami kenaikan dari siklus satu sampai siklus tiga (2) Terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi canva. (3) Respon peserta didik positif ketika menggunakan bahan ajar interaktif dimana menyatakan lebih mudah dipahami, menarik serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII-9 SMPN 27 Makassar tahun ajaran 2023/2024.

Key words:

Hasil belajar, IPA,

Interaktif, Canva

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berkaitan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, dapat dikatakan bahwa perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi tidak terlepas dari berkembangnya ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu perkembangan tersebut harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Lembaga pendidikan berperan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Guru sebagai seorang pendidik memiliki pengaruh yang sangat besar pada setiap peserta didik untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Keberhasilan seorang gurudalam

pelaksanaan pembelajaran dapat terukur dalam aspek efektif, kognitif dan psikomotorik para peserta didik dalam setiap mata pelajaran tertentu. Setia pembelajaran yang dilaksanakan di kelas guru berusaha semaksimal mungkin agar dalam kegiatan pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai. Hal ini sesuai dengan pendapat (Iren, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat peserta didik secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Merdeka belajar menjadi suatu kebijakan transformatif di dunia pendidikan dalam melaksanakannya tentu ada tantangan dan permasalahan dari berbagai perubahan yang dirasakan baik guru maupun peserta didik. Salah satu tantangan dan permasalahan yang dihadapi dalam kurikulum merdeka adalah masih kurangnya sumber belajar yang relevan bagi peserta didik. Guru dan sekolah tidak diperbolehkan untuk memproduksi dan memperjual belikan sumber belajar secara pribadi. Hal ini telah diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 2 Tahun 2008. Salah satu isinya berupa larangan bagi pihak sekolah atau tenaga kependidikan menjual buku pelajaran kepada peserta didik. Kendala dalam pembelajaran terkait sumber belajar dan referensi tentu berpengaruh terhadap capaian pembelajaran tiap mata pelajaran salah satunya pada mata pelajaran IPA. Peserta didik cenderung kesulitan belajar IPA disebabkan kurangnya pemahaman terhadap apa yang telah dijelaskan oleh guru mata pelajaran IPA. Pada zaman modern ini dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas peserta didik diperbolehkan untuk mengakses sumber belajar di internet namun interpretasi menjadi masalah pada sumber materi IPA yang ada di internet belum dapat dipertanggung jawabkan sehingga dapat mempengaruhi perspektif atau analisis peserta didik terhadap materi IPA. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar IPA yang terdata rendah di awal. Hasil belajar IPA yang rendah dapat dilihat dari hasil penilaian di pertemuan pertama, peserta didik memperoleh nilai belum mencapai rata-rata ketuntasan tujuan pembelajaran dengan nilai 85. Perolehan nilai hasil belajar peserta didik tersebut berasal dari nilai pengetahuan atau asesmen formatif (post-test) yang dilaksanakan di akhir pembelajaran. Nilai hasil belajar peserta didik tersebut dapat ditinjau melalui diagram berikut:



Diagram 1. Perolehan nilai hasil post-test Asesmen Formatif Siklus 1

Perolehan nilai hasil belajar peserta didik yang dilihat dari hasil asesmen formatif tentu menjadi perhatian utama bagi guru, perlu adanya inovasi agar terciptanya perubahan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Oleh karena itu diperlukan rencana tindakan yang dilakukan guru saat ini sebagai bentuk penyelesaian masalah terkait hasil belajar peserta didik saat ini. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya

mengembangkan bahan ajar yang interaktif yang dapat diakses peserta didik sebagai pegangan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar menjadi inovasi yang dapat dilakukan guru masa kini. Hal ini bertepatan dengan kemajuan teknologi yang semakin melaju menghadirkan banyak *software* atau platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, salah satunya aplikasi yang lazim digunakan saat ini adalah Canva. Aplikasi canva merupakan sebuah situs dan aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Kelebihan aplikasi ini dapat digunakan guru sebagai media untuk mengembangkan bahan ajar interaktif yang dapat diunduh dalam bentuk yang beragam seperti PDF, PNG, MP4 dan sebagainya. Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis aplikasi Canva memiliki beberapa keunggulan bagi guru dan peserta didik. Keunggulan bagi guru diantaranya memberikan kemudahan untuk menuangkan berbagai ide konsep materi pada berbagai desain grafis yang sudah disediakan. Penggunaan aplikasi Canva juga cukup mudah guru hanya perlu memasukkan materi dalam bentuk teks, gambar, video kode QR dan sebagainya ke dalam desain dengan template yang sudah tersedia. Selain itu, guru juga dapat menginovasikan desain sesuai kebutuhan dalam bentuk produk yang beragam seperti *Power Point*, Infografis *Mind map*, *e-book*, dan sebagainya. Kelebihan pengembangan bahan ajar ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru saja, melainkan juga dapat dirasakan oleh peserta didik dalam mengakses produk inovasi bahan ajar yang sudah dikembangkan guru. Kelebihan tersebut diantaranya, bahan ajar bersifat fleksibel dapat diakses melalui *smart phone* dimana saja dan kapan saja. Berdasarkan hal tersebut perlu diupayakan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva di kelas VIII-9 SPMN 27 Makassar tahun ajaran 2023/2024 sebab hasil belajar siswa dengan motivasi siswa untuk belajar saling berkaitan sesuai dengan pendapat (Meri 2022) menyatakan bahwa Hasil nyata proses pembelajaran yang telah dilakukan disebut dengan hasil belajar yaitu ketercapaian suatu tujuan pembelajaran dalam proses belajar oleh siswa yang ditandai dengan skala nilai berupa angka, simbol maupun huruf yang menjadi tolak ukur suatu ketercapaian dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan saintifik dalam hal ini dengan pengamatan (*observation*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi mengolah informasi dan mengkomunikasikan. Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain siklus yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan evaluasi, refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII-9 berjumlah 35 orang dengan materi Struktur Bumi. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan, penelitian ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Perencanaan: tahap perencanaan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran dan modul ajar, observasi pembelajaran di kelas persiapan sarana dan prasarana penelitian serta menentukan indikator penelitian.
- 2) Pelaksanaan tindakan: tahap ini meliputi segala tindakan yang tertuang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (modul ajar). Pada tahapan ini peneliti sembari melaksanakan pengamatan penelitian dan hasil tindakan.
- 3) Evaluasi: tahap evaluasi dilakukan setelah menemukan bukti-bukti nyata adanya peningkatan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan

proses pelaksanaan tindakan.

- 4) Refleksi: refleksi dilakukan melalui rekan kelompok dan saran dari guru pamong beserta dosen pembimbing selaku pembimbing selama proses penelitian. Data yang diambil adalah hasil belajar peserta didik melalui teknik observasi, wawancara, test dan angket penilaian bahan ajar yang dikembangkan. Hasil angket kuisioner skala likert akan dihitung melalui rumus berikut dengan perhitungan kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan presentase:

$$\text{Presentase skor (\%)} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

81,25% - 100% : Sangat baik

62,50% – 81,25% : Baik

43,75% - 62,50% : Cukup

25% - 43,75% : Kurang baik

0% - 25% : Tidak baik

Analisis hasil pengembangan bahan ajar berbasis Canva terhadap hasil belajar melalui perbandingan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 dengan skala penilaian 1-100. Presentase belajar dikatakan meningkat jika terjadi perubahan hasil perolehan skor pada asesmen formatif yang mampu mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Untuk ketercapaian tujuan penelitian adalah 80 % peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh di kelas VIII-9 SMPN 27 Makassar dapat ditinjau melalui analisis perbandingan siklus I, II dan III sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan hasil belajar siklus I, II, dan III

Siklus	Jumlah Nilai	Presentase
I	2076	74,33 %
II	2950	81,94 %
III	3142	87,25 %

Pembahasan

Hail penelitian yang didapatkan diperoleh dengan beberapa tahapan pada siklus I, siklus II dan siklus III. Siklus I tahap perencanaan yang dilakukan adalah diskusi dengan guru pamong membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun asesmen dan membuat bahan ajar konvensional. Pelaksanaan tindakan dengan melakukan onservasi pengamatan langsung wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil observasi dan wawancara tersebut diketahui

jika peserta didik sudah diberikan bahan ajar yang masih konvensional oleh guru berupa materi yang di cetak biasa, hal ini menunjukkan belum interaktif memuat aspek visual, audio visual dan sebegainya. Hasil pengamatan secara langsung dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas peserta mengakses sumber belajar di internet secara bebas, diketahui bahwa bahan ajar yang dibagikan pada siklus satu berupa teks biasa dianggap lebih sulit dipahami dan tidak menyenangkan. Tahap selanjutnya evaluasi dan refleksi untuk keseluruhan perolehan skor nilai asesmen formatif peserta didik masih di bawah standar yang membuktikan bahwa pada siklus satu hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan rendah.

Siklus 2 perencanaan yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran, menyusun angket penilaian bahan ajar serta menyusun bahan ajar interaktif menggunakan Canva. Tahap berikut yang dilakukan adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan skenario membagikan bahan ajar interaktif melalui google classroom, melaksanakan asesmen dan membagikan angket penilaian bahan ajar. Hasil post test pada siklus dua mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus satu, selain perolehan nilai juga ditemukan bahwa bahan ajar pada pertemuan kedua yang sudah dimodifikasi menjadi lebih interaktif dengan menambahkan aspek visual yang disusun melalui aplikasi Canva juga banyak digunakan peserta didik melalui google classroom sebagai bahan referensi selama kegiatan pembelajaran terutama dalam proses mengerjakan LKPD. Pada tahap refleksi dan evaluasi dapat disimpulkan bahwa pada siklus dua terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik yang belum signifikan dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar interaktif yang dibagikan oleh guru.

Siklus 3 perencanaan tindakan yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran menyusun angket penilaian bahan ajar, membuat asesmen formatif dan mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Canva. Tahap berikutnya dengan melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran berdasarkan tahap perencanaan melakukan wawancara terhadap peserta didik dan membagikan angket penilaian bahan ajar. Hasilnya dapat dilihat dari perolehan skor post test nilai peserta didik sudah mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik bahan ajar yang digunakan pada siklus tiga lebih menarik karena menambahkan audio visual melalui scan kode QR isi bahan ajar juga lebih rinfkas banyak menambahkan gambar, peta konsep, infografis dan fitur lainnya sehingga materi yang dipelajari lebih mudah dipahami. Evaluasi dan refleksi dari penggunaan bahan ajar interaktif berdasarkan hasil angket penilaian indikator bahan ajar memperoleh presntase kelayakan 8706% dengan kualifikasi tingkat kelayakan sangat baik. Selain itu hasil asesmen rata-rata melebihi standar ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan prestasi belajar berdasarkan hasil dari penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dari siklus I siklus II dan siklus III. Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswaa dalam memahami materi yang diajarkan (Handayani, 2024).

PENUTUP

Simpulan

Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis Canva dapat memberikan peningkatan pada prestasi belajar peserta didik kelas X-7 SMA N 1 Sokaraja tahun ajaran 2023/2024. Prestasi belajar yang ditinjau dari hasil asesmen formatif dari siklus I, II, dan III menunjukkan peningkatan dan ketuntasan dari siklus I ke siklus II dan siklus III yang mencapai persentase 87,25%, perolehan nilai pada siklus III juga sebanyak 30 pesertadidik mencapai KKTP (85). Uji kelayakan pengembangan bahan ajar menunjukkan persentase skor 87,06% berkategori kelayakan sangat baik.

Saran

Penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan diharapkan kritik dan saran pembaca kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, S., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2024). Analisis kebutuhan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran IPAS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1459.
- Laia, I. P. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(2), 283. Universitas Nias Raya.
- Meri, E., Enawaty, E., Masriani, M., Muharini, R., & Ulfah, M. (2022). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPA siswa selama pembelajaran tatap muka terbatas. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 21-33. p-ISSN: 2338-6487. e-ISSN: 2656-3061.