



Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communicatio



Jl. Tamalate I Tidung
[Malassar – 90222]

Merrisa Monoarfa:
+62821-9175-9996



Sri Wahyuningsih:
+62852-5581-6055

Fajrin Baid:
+62853-4351-0765



jetclc@unm.ac.id



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Sukmawati, Abdul Hakim,
Nurhikmah H

*Pengembangan
Media Presentasi
Pada Mata
Pelajaran Prakarya
Di Mts An-Nuriyah
Bontocini
Kabupaten
Jeneponto*

Submitted: 2021-10-02

Accepted: 2021-10-02

Published: 2021-11-01

Pengembangan Media Presentasi Pada Mata Pelajaran Prakarya Di Mts An-Nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto

Sukmawati^{1*}, Abdul Hakim², Nurhikmah H³

¹ / Teknologi Pendidikan / Universitas Negeri Makassar

Email: arifshukma51@gmail.com

² Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Makassar

Email: hakimtekipend@yahoo.co.id,

³ Teknologi Pendidikan/ Universitas Negeri Makassar

Email: nurhikma.arsal@gmail.com



©2021 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

This study aims (1) to produce a prototype of canva-based presentation media on craft subjects at Mts An-nuriyah Bontocini, Jeneponto Regency, (2) Knowing the level of analysis of the needs for media on craft subjects at Mts An-nuriyah Bontocini, Jeneponto Regency, (3) Knowing level of validity and practicality of presentation media on craft subjects Mts An-nuriyah Bontocini, Jeneponto Regency. This research is a research development research and development ADDIE model. The technique of collecting media and material expert validation questionnaires, the media developed was tested on 28 students and subject teachers. The results showed a needs analysis, needed and interested in using presentation media were in good qualification., valid based on the validation results of media and material experts were in good qualification, practical based on individual trials in practical qualifications, small group trials in very practical qualifications and subject teachers are in very good qualifications Presentation media is valid and practical to use in learning.

Keywords: Media, Presentation, Craft.

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini (1) Membuat prototype media presentasi program canva pada pelajaran prakarya Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, (2) Mengetahui tingkat analisis kebutuhan media presentasi mata pelajaran prakarya pada Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, (3) Mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media presentasi canva prakarya di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto. Penelitian menggunakan pengembangan Reasearch and Development model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data angket validasi ahli media dan materi, media yang dikembangkan di uji cobakan kepada 28 siswa dan guru mata pelajaran. Hasil penelitian analisis kebutuhan, dibutuhkan dan tertarik menggunakan media presentasi berada pada kualifikasi baik, valid berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan meteri berada pada kualifikasi valid, praktis berdasarkan uji coba perorangan pada kualifikasi praktis, uji coba kelompok kecil pada kualifikasi sangat praktis dan guru mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Media presentasi valid dan praktis digunakan pembelajaran.

Kata Kunci: Media, Presentasi, Prakarya

PENDAHULUAN

Pendidikan proses transpotrasi budaya, diartikan kegiatan pewarisan budaya dari satu generasi ke

generasi lain. Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, dapat diartikan sebagai suatu kegiatan sistemis dan sistemik terhadap terbentuknya kepribadian peserta didik oleh

karena proses pendidikan berlangsung di situasi kondisi disemua lingkungan yang saling mengisi (Haling 2017).

Media pendidikan atau sering disebut dengan media pembelajaran. Menurut Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40:2, pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan suasana pendidikan bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Pembelajaran guru tidak bisa mengajar hanya menggunakan metode ceramah, dapat membuat siswa kurang memahami materi untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media dapat membantu proses mengajar sangat diperlukan.

Tingkat sekolah menengah pertama (SMP/MTS), diarahka pada teknologi guna untuk memanfaatkan bahan, bentuk dan teknik (*home ski*) dalam rangka pembelajaran di sekolah upaya memperoleh keterampilan secara cepat dan tepat siswa melalui kegiatan teknologi kerajinan dan rekayasa, keterampilan yang diperlukan menciptakan hidup manusia, siswa berinteraksi dengan produk kerajinan dan teknologi sehingga memperoleh pengalaman dan kreativitas dari potensi lingkungan (Lestari 2018).

Penelitian terdahulu yang berjudul *canva* sebagai media pembelajaran mata pelajaran kelistrikan dan elektronika dasar menyatakan bahwa media pembelajaran *canva* valid dan praktis serta dapat diterapkan pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan validitas, reliabilitas dan kepraktisan media (Tanjung 2019).

Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran prakarya Kelas VIII Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto pada tanggal 3 Juli 2020. Selama masa Covid-19, guru menjelaskan materi abstrak sulit untuk dijelaskan atau hanya teori baru sekarang belajar online misalnya, saat menjelaskan tidak dapat membawa semua jenis peralatan atau bahan digunakan maupun menjelaskan secara detail membuat suatu produk sebelum mempraktekkan secara langsung lebih baiknya dijelaskan terlebih dahulu menggunakan media sebelum di praktekkan secara langsung. Perlu adanya media pendukung menjelaskan materi bersifat abstrak. Materi ini masih belum memadai apabila tidak menggunakan media yang tepat guru menyebutkan bahwa jika tidak menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran,

beberapa siswa biasanya bosan dan tidak mengerti yang dijelaskan sebelumnya menggunakan video multimedia yang diakses langsung di *YouTube* penjelasan materi masih kurang karena berbasis video. Dari hal tersebut, penulis menyimpulkan perlunya mengembangkan media pembelajaran presentasi berbasis *canva* yang dapat mempermudah proses pembelajaran.

Media presentasi menggunakan program *canva* diakses melalui web browser mampu menyiapkan ribuan template, gambar, animasi, slide, audio, video, dan poster yang tersedia, beberapa satu program dapat membuat berbagai jenis bentuk file bisa berbasis video, *power point*, *PDF*, *PNG*, *JPG*, animasi, dan berbasis website melainkan aplikasi lainnya hanya bisa membuat satu macam produk tertentu. Leryan dkk/*prosiding Seminar Nasional FKIP (2018)*.

Pemaparan diatas menunjukkan media program *canva* digunakan sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis *canva* dapat membantu guru dalam mengajarkan materi penjelasan yang bersifat abstrak. Menggunakan media *canva* memberikan gambaran umum tentang pelajaran kerajinan abstrak.

Kelebihan media *canva* menampilkan menu yang berisi materi interaktif, kuis, gambar video. Sehingga media presentasi dapat menarik perhatian siswa untuk mengatasi kebosanan. Peneliti menerapkan program *canva* pada mata pelajaran kriya kelas VIII di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto.

Dengan demikian, maka berdasarkan yang terlihat, penulis/peneliti berinisiatif untuk mengambil judul penelitian yaitu: **“Pengembangan Media Presentasi Pada Mata Pelajaran Prakarya Di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto”**.

Berdasarkan rumusan masalah. (1) Bagaimana prototype media presentasi pada mata pelajaran prakarya di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto? (2) Bagaimana tingkat analisis kebutuhan media presentasi di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto?, (3) Bagaimana tingkat kevalidan dan kepraktisan media presentasi pada mata pelajaran prakarya di

Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto?. Dalam penelitian ini memiliki tujuan (1) Menghasilkan *prototype* media presentasi yang dikembangkan berbasis *canva* pada mata pelajaran prakarya di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, (2) Mengetahui tingkat

analisis kebutuhan media presentasi di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, (3) Mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan media presentasi dikembangkan pada mata pelajaran prakarya di Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto.

Tabel 4.2 Presepsi siswa tentang media pembelajaran yang dibutuhkan

No	Pertanyaan	Jumlah peserta didik yang menjawab		
		Ya	Kadang kadang	Tidak
1	Apakah anda membutuhkan media	5	17	6
2	Apakah anda setuju jika dikembangkan media presentasi pembelajaran yang memuat gambar, suara, teks dan animasi	24	4	0
3	Menurut anda apakah media presentasi menarik	22	6	0
4	Apakah anda menyukai media dalam format gambar, suara, teks dan animasi	27	1	0
	Total	78	28	6

Dari tabel 4.2 hasil rata-rata presentase yang dilakukan kepada 28 siswa media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa hasilnya 85,57% berada pada kualifikasi baik, dari hasil tersebut siswa tertarik pada saat menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran berlangsung.

Design

Tahap desain dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Identifikasi kebutuhan siswa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan berpedoman pada RPP mata pelajaran prakarya materi budi daya satwa harapan. Tahap penyusunan *script* atau *storyboard* media presentasi pembelajaran.

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli desain media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Kualitas tampilan media	4
2	Kejelasan materi/pesan	5
3	Ketetapan penggunaan teks, animasi, gambar, dan video	4
4	Kesesuaian gambar	4
5	Kesesuaian warna	5
6	Kesesuaian video	4
7	Kesesuaian Bahasa	5
8	Kesesuaian animasi	4
9	Kemudahan oprasional	5
	Jumlah	40

Development

Berdasarkan hasil penilaian media dan desain pembelajaran dihitung Presentase = $40 \div 45 \times 100\% = 88,8\%$ Presentase tingkat pencapaian 88% kualifikasi baik, media presentasi bisa di uji cobakan dengan revisi berdasarkan masukan dari ahli media. Media presentasi tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik.

Uji ahli isi/materi pembelajaran

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli media pembelajaran

No	Aspek dinilai	Skor
1	Tampilan desain media	4
2	Kejelasan materi/pesan	5

3	Ketetapan penggunaan animasi, teks, gambar dan video	4
4	Kesesuaian gambar	4
5	Kesesuaian warna	5
6	Kesesuaian video	4
7	Kesesuaian Bahasa	5
8	Kesesuaian animasi	4
9	Kemudahan oprasional	5
	Jumlah	40

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi sebagaimana tercantum pada tabel 4.7 dihitung persentase = $40 \div 9 \times 100\% = 88,8\%$. Berdasarkan hasil penilaian/tanggapan ahli isi atau materi tidak perlu direvisi karena berada pada kualifikasi baik, namun perlu adanya perbaikan sesuai masukan, saran dan komentar para ahli tentang isi materi media presentasi sehingga produk pengembangan yang dihasilkan lebih baik dari sebelumnya.

Implementation

Implementasi dilakukan pada kelas VIII Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa. Implementasi penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan yaitu pada hari sabtu tanggal 13 April 2021, hari sabtu tanggal 17 April 2021, hari sabtu tanggal 24 April 2021.

Evaluasi

Uji coba perorangan
Sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media desain pembelajaran di uji cobakan kepada 9 siswa.

Tabel 4.9 Hasil angket penilaian dalam uji coba perorangan

Aspek yang dinilai	Rata skor	Kategori
Kualitas tampilan media	80%	Baik
Kejelasan materi/pesan	86%	Baik
Ketetapan penggunaan gambar	86%	Baik
Ketapan penggunaan video dengan materi	100%	Sangat baik
Kesesuaian penggunaan Bahasa	84%	Baik
Kejelasan suara	88%	Baik
Kejelasan video	75%	Baik
Kesesuaian materi dengan karesteristik peserta didik	95%	Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, presentase media presentasi.

$$\frac{80\%+86\%+86\%+100\%+84\%+88\%+75\%+95\%}{9} = 77,11\%$$

Rerata presentase media pembelajaran program media presentasi sebesar 77,11% berada pada sebesar 77,11% pada kualifikasi baik.

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 28 orang siswa yang terbagi menjadi 4 kelompok diminta untuk menilai media presentasi. Pembelajaran program media presentasi

$$87\%+85\%+87\%+87\%=86,5\%$$

Berdasarkan hasil penilaian melalui angket, dapat diketahui rata-rata presentase media

pembelajaran program media presentasi sebesar 86,5% berada pada kualifikasi baik.

Tanggapan guru mata pelajaran

Berdasarkan penilaian tanggapan guru mata pelajaran dapat dihitung presentase

$$\frac{78}{20 \times 4} = 97,5\%$$

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian media presentasi pembelajaran 97,5% menunjukkan bahwa media presentasi pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media presentasi pembelajaran berbasis *canva*. Pada mata pelajaran prakarya.

1. *Prototype* Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, perumusan materi, perumusan alat keberhasilan, penulisan garis besar program media, editing,
2. Analisis kebutuhan Media presentasi pembelajaran menggunakan *canva* pada 28 siswa kelas VIII Mts An-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, berdasarkan analisis diperoleh hasil rata-rata presentase, media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa hasilnya 85,57% berada pada kualifikasi baik. Menunjukkan bahwa media berada pada kualifikasi baik dan siswa tertarik pada saat menggunakan media pembelajaran presentasi dalam proses pembelajaran,
3. Kevalidan media pembelajaran Media presentasi pembelajaran program *canva* memenuhi kategori valid, kriteria validasi memperoleh pengakuan/pengesahan produk sesuai kebutuhan sehingga produk tersebut dinyatakan layak dan cocok digunakan pembelajaran (Arsyad 2016). Validasi diperoleh penilaian media pembelajaran dari dua dosen ahli sebagai validator. Hasil kevalidan dan ahli media pembelajaran dengan kriteria 88,8% sangat valid, kemudian dari ahli isi/materi dengan kriteria 88,8% sangat valid. Media pembelajaran dikatakan valid jika hasilnya sesuai dengan kriteria dalam arti hasil teks memiliki kesejajaran dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya,
4. Kepraktisan media pembelajaran Analisis kepraktisan media pembelajaran dari tanggapan guru, uji perorangan siswa, dan uji kelompok kecil dari siswa, menurut (Murni:2012) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, 30% yang didengar, 50% yang dilihat dan di dengar pembelajaran menggunakan teknologi audiovisual. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan yang ditinjau dari uji respon guru adalah 97%, sangat praktis kemudian uji

perorangan berada 77,11% pada kriteria praktis, kemudian uji coba kelompok kecil 86,5% sangat praktis. Media pembelajaran praktis dan layak digunakan apabila sudah melalui proses pengembangan berdasarkan hasil tanggapan guru, ujicoba kelompok kecil dan ujicoba perorangan, kemudian skor kepraktisan ditinjau dari penilaian guru dan respon guru keriteria minimal baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Prototype media presentasi pembelajaran menggunakan program *canva* dihasilkan pada proses penelitian pengembangan tahap pengembangan, dengan berpedoman pada *storyboard* yang dibuat sebelumnya dan RPP Analisis kebutuhan media presentasi pembelajaran menggunakan program *canva* pada mata pelajaran prakarya di Mts A-nuriyah Bontocini Kabupaten Jeneponto, membutuhkan media presentasi dan sangat tertarik menggunakan media presentasi. Media presentasi *canva* dikatakan valid berdasarkan hasil evaluasi ahli desain media pembelajaran, tingkat presentase pembelajaran berada pada kualifikasi valid. Hasil evaluasi ahli isi/materi media pembelajaran kualifikasi sangat valid. Praktis karna media presentasi pembelajaran dengan menggunakan program *canva* pada mata pelajaran prakarya di Mts An-nuriyah Bontocini bupaten Jeneponto dikatakan praktis berdasarkan hasil uji coba perorangan berada 77,11% pada kriteria praktis, hasil uji coba kelompok kecil berada 86,5% pada kriteria sangat praktis, kemudian uji respon guru berada 97,5% pada kriteria sangat praktis.

Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan ini, maka penulis memberikan saran. Bagi siswa untuk lebih aktif dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran, bagi guru untuk mempertimbangkan dan menerapkan penggunaan media, khususnya media berbasis multimedia seperti media presentasi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, bagi kepala sekolah untuk dapat melengkapi sarana dan prasaran pembelajaran terkhusus fasilitas pembelajaran yang berbasis mulimediaa seperti media presentasi diantaranya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad Azhar, 2017, *media pembelajaran*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Leryan Alver Pravasta Lucis, Christophours Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan brigida Intan Printina, 2018. The Use of Canva Appplication As An Innovative Presentasion Media Learning Hitory: Application As An Innobative Presentation Media Learning History: *prosiding Seminar Nasional FKIP*, (online), <http://usd.ac.id/snfkip2018>, (diakses 15 juli 2020).
- Martono Nanang, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Rajawali Pers
- Haling A. dan Pattaufi, (2017). *Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 2). makassar: Badan penerbit UNM.
- Rahma Elvira Tanjung, Delsina Fiaz, 2019, *canva* sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika, *jurnal Voteknika*, vol 7,(2): 84.
- Sudarsi Lestari. (2018). Peran Teknologi Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Edurelegia*, 2(2), 97.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 40:2, tentang sistem pendidikan nasional.*