

***PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA MATERI MENGHAYATI KEHADIRAN TUHAN DALAM DOA
UNTUK SISWA KELAS XI SMA BONAVENTURA MADIUN***

SKRIPSI SARJANA STRATA SATU (S-1)



AGUSTINA TITIS WULANDIKA

193017

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2023

***PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI BERBASIS APLIKASI CANVA
PADA MATERI MENGHAYATI KEHADIRAN TUHAN DALAM DOA
UNTUK SISWA KELAS XI SMA BONAVENTURA MADIUN***

SKRIPSI

Diajukan kepada

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Madiun

Untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh

Sarjana Ilmu Pendidikan Teologi



AGUSTINA TITIS WULANDIKA

193017

SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

WIDYA YUWANA

MADIUN

2023

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

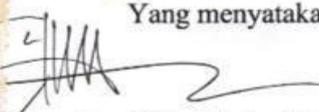
Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Program Studi : Ilmu Pendidikan Teologi
Jenjang Studi : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : *Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini murni merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik apapun, baik di **STKIP WIDYA YUWANA** maupun di perguruan tinggi lain.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali banyak pendapat orang lain secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Madiun, 9 Agustus 2023
Yang menyatakan

Agustina Titis Wulandika
193017



HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

“ Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi

Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA

Bonaventura Madiun” Yang ditulis oleh Agustina Titis Wulandika telah diterima

dan disetujui untuk diuji pada tanggal

14 Juli 2023

Oleh

Pembimbing



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul : *PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATERI
MENGHAYATI KEHADIRAN TUHAN
DALAM DOA UNTUK SISWA KELAS XI
SMA BONAVENTURA MADIUN*

Oleh : AGUSTINA TITIS WULANDIKA

NPM : 193017

Telah diuji dan dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~ untuk memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan Program Studi Ilmu Pendidikan Teologi Sarjana Strata Satu STKIP Widya Yuwana Madiun

Pada : Semester Genap Tahun Akademik 2022/2023

Dengan Nilai

: 

Madiun, ..9 Agustus..... 2023

Ketua Penguji : Dr. Alexius Dwi Widiatna S.S., M.Ed

Anggota Penguji : Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd


Ketua STKIP Widya Yuwana Madiun,
Dr. Dis. Olg Rongan Wilhelmus, M.Sc.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi dengan judul “*Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun*” saya persembahkan bagi:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberi rahmat kekuatan, kesabaran dan ketekunan kepada peneliti untuk dapat menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
2. Bapak Fransiskus Gandung Riyanto dan Ibu Yulia Mulat Asih yang telah mendukung secara totalitas baik perhatian, cinta dan kasih maupun dari segi materi dan fasilitas sebagai sarana kelancaran studi selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi.
3. Saudara kandung saya, Yohanes Oby Yesa Meiro yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis agar selalu semangat.
4. Ibu Natalis Sukma Permana S.Pd.,M.Pd yang saya cintai dan saya sayangi yang telah memberikan penulis kesempatan untuk merasakan kasih, perhatian, dorongan, motivasi, bimbingan, dan dukungan dalam menyusun skripsi ini
5. Civitas Akademika STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah berperoses dalam menempuh masa studi di STKIP Widya Yuwana Madiun bersama penulis.
6. Orang-orang yang selalu mendukung, memotivasi, memberikan semangat dan cinta kepada penulis.

HALAMAN MOTTO

“ Karena itu Aku berkata kepadamu: Janganlah kuatir akan hidupmu, akan apa yang hendak kamu makan atau minum, dan janganlah kuatir pula akan tubuhmu, akan hendak yang kamu pakai. Bukankah hidup itu lebih penting dari pada makanan dan tubuh itu lebih penting dari pada pakaian? “

~ Matius 6:25 ~

“ Jadilah Wanita Yang Mampu Berdiri Di Kaki Sendiri “

~ Agustina Titis Wulandika~

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas rahmat dan limpahan kasihNya, penulis selalu mendapatkan kesehatan dan keselamatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun”*. Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Teologi di STKIP Widya Yuwana Madiun.

Pada kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam bentuk dukungan dan bantuan secara moral dan material selama proses pembuatan dan penyusunan Skripsi hingga dapat selesai. Penulis menyampaikan rasa terima kasih secara khusus kepada:

1. Lembaga STKIP Widya Yuwana Madiun yang telah mendidik dan memberikan bekal dan ilmu kepada penulis
2. Bapak Dr. Drs. Ola Rongan Wilhelmus, M.Sc selaku ketua STKIP Widya Yuwana Madiun.
3. Ibu Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa membantu dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya selama penulis menyusun Skripsi ini.

4. Dr. Alexius Dwi Widiatna S.S., M.Ed selaku Dosen yang telah membantu memberikan bimbingan,dukungan dan proses penyelesaian Skripsi ini.
5. Seluruh dosen, staff pengajar, serta karyawan STKIP Widya Yuwana Madiun.
6. Fransiskus Gandung Riyanto, selaku Ayah kandung penulis atas segala cinta, perhatian, dukungan moral dan material. Terima kasih karena telah mengajari penulis untuk selalu berjuang mengejar cita-cita sehingga penulis menjadi pribadi yang mandiri dan tangguh hingga saat ini.
7. Yulia Mulat Asih, selaku Ibu Kandung penulis yang telah melahirkan penulis. Terima kasih karena selalu memberikan dukungan, cinta, perhatian, serta doa. Terima kasih karena telah menjadi teladan bagi penulis untuk selalu menjadi kuat, selalu memotivasi dan bertahan dalam menghadapi cobaan, sehingga penulis dapat semakin bersemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Sekolah, Guru Agama Katolik, Siswa-Siswi kelas XI SMA Bonaventura Madiun dan SMK Bonaventura Madiun, yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian serta bimbingan dan arahan selama penulis menyelesaikan Skripsi.
9. Malenia, dan Monika Kurniati, selaku sahabat penulis sejak 2019 yang selalu ada ketika penulis merasa letih, lemas, dan lesu. Terima kasih telah menghibur penulis dengan memberikan *support* untuk penulis

agar selalu berkembang menjadi pribadi yang lebih baik dan terima kasih karena telah memberikan cinta yang luar biasa selama 4 tahun di kota rantauan, dan selalu bersedia menghibur penulis dengan membagikan konten-konten yang lucu di tiktok, instagram dan selalu mengajak *hedon, healing* ketika penulis merasa penat.

10. Orang baik yang saya temui di bulan desember tahun 2022 yang selalu *mensupport*. Terima kasih telah memberikan nasihat, memberikan cinta, memberikan dukungan, motivasi, bahkan selalu mendukung kemajuan penulis dalam hal apapun.

11. Teman-teman angkatan Santa Monika tahun 2019 yang telah berjuang bersama dan memberikan semangat kepada penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesainya Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna menyempurnakan Skripsi ini. Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan senantiasa dikembangkan lebih jauh lagi, karena penulis menyadari bahwa ilmu tiada batas dan ujung..

Madiun,.....Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Teori Belajar	11

2.1.1.Pengertian Belajar	11
2.1.2.Teori Belajar Behavioristik	12
2.1.3.Teori Belajar Kognitif	13
2.2 Gaya Belajar	17
2.2.1.Pengertian Gaya Belajar	17
2.2.2.Macam-Macam Gaya Belajar	19
2.3 Motivasi Belajar	20
2.3.1.Fungsi Motivasi Belajar	21
2.4 Media Pembelajaran	23
2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
2.4.2.Jenis-Jenis Media Pembelajaran	24
2.4.3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	26
2.5 Prinsip Desain Pembelajaran	27
2.6 Media Presentasi	30
2.6.1.Pengertian Media Presentasi	30
2.6.2 Prinsip – Prinsip Pengembangan Media Presentasi Untuk Pembelajaran	31
2.7 Aplikasi Canva	32
2.7.1.Pengertian Aplikasi Canva	32
2.7.2.Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva	33
2.7.3.Kelebihan Pada Aplikasi Canva	38

2.7.4.Kekurangan Pada Aplikasi Canva	38
2.8 Kajian Penelitian Yang Relevan	39
2.9 Kerangka Berpikir	42
2.10 Pertanyaan Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Metode Penelitian	44
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	45
3.3 Model Desain Pengembangan	46
3.4 Prosedur Pengembangan	47
3.4.1. <i>Analysis</i>	48
3.4.2. <i>Design</i>	49
3.4.3. <i>Development</i>	50
3.4.4. <i>Implementation</i>	50
3.4.5. <i>Evaluation</i>	51
3.5 Desain Uji Coba Produk	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Hasil Penelitian	64
4.2 Langkah-Langkah Pengembangan Produk	65
4.2.1. <i>Analysis</i>	65
4.2.2. <i>Design</i>	68
4.2.3. <i>Development</i>	72
4.2.4. <i>Implementatio</i>	104
4.2.5. <i>Evaluation</i>	108
4.3 Pembahasan Hasil Penelitia.....	111

4.4 Keterbatasan Penelitian	116
BAB V PENUTUP	117
5.1 Kesimpulan.....	117
5.1.1.Pengembangan Media Presentasi Berbasis Canva	117
5.1.2.Hasil Kelayakan Media Presentasi Berbasis Canva ...	119
5.2 Saran Pemanfaatn Produk.....	120
5.3 Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	55
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	56
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan	58
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Aiken's V	60
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ideal Tanggapan Peserta Didik	62
Tabel 4.1 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	74
Tabel 4.2 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi	96
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	106
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Lapangan	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Searching</i> pada Google	34
Gambar 2.2 Tampilan Pendaftaran Masuk pada Aplikasi Canva	34
Gambar 2.3 Tampilan Masuk melalui Akun Google	35
Gambar 2.4 Tampilan Setelah Berhasil Masuk menggunakan Akun Google	35
Gambar 2.5 Tampilan Awal pada Aplikasi Canva, Jika akan Mencoba Mendesain Klik pada Kalimat memulai Desain dengan “Presentasi”	36
Gambar 2.6 Tampilan diawal untuk mencoba mendesain dengan berbagai template secara gratis, jika ditemui template bertanda mahkota kuning artinya prabayar (pro)	36
Gambar 2.7 Tampilan gambar di atas, setelah mendesain dapat disimpan dengan mengklik pada tulisan “bagian,” akan muncul pada tampilan diatas dan klik tulisan “unduh.”	37
Gambar 2.8 Tampilan gambar di atas, setelah mengklik “unduh” pilih pdf jika ingin disave/memilih pilihan yang lainnya dan setelah berhasil media presentasi siap untuk di gunakan	37
Gambar 2.9 Alur Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Koefisien Nilai dan Aiken’sV	61
Gambar 4.1 Tampilan Awal sebelum direvisi	77
Gambar 4.2 Tampilan Link Padlet sebelum direvisi	78
Gambar 4.3 Tampilan Motivasi Sebelum direvisi	78
Gambar 4.4 Tampilan Awal sesudah direvisi	79
Gambar 4.5 Tampilan Link Padlet sesudah direvisi	79

Gambar 4.6 Tampilan Motivasi setelah direvisi	80
Gambar 4.7 Tampilan Menu sebelum direvisi	80
Gambar 4.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran sebelum direvisi	81
Gambar 4.9 Tampilan Judul Pembelajaran sebelum direvisi	81
Gambar 4.10 Tampilan Judul Pembelajaran setelah direvisi	82
Gambar 4.11 Tampilan Menu setelah direvisi	82
Gambar 4.12 Tampilan Tujuan Pembelajaran sesudah direvisi	83
Gambar 4.13 Tampilan Materi sebelum direvisi	83
Gambar 4.14 Tampilan Materi sebelum direvisi	84
Gambar 4.15 Tampilan Materi sebelum direvisi	84
Gambar 4.16 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa sebelum direvisi	85
Gambar 4.17 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa sebelum direvisi	85
Gambar 4.18 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa sebelum direvisi	86
Gambar 4.19 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa sebelum direvisi	86
Gambar 4.20 Tampilan Materi sebelum direvisi	87
Gambar 4.21 Tampilan Pembuka Materi sesudah direvisi	87
Gambar 4.22 Tampilan Materi sesudah direvisi	88
Gambar 4.23 Tampilan Materi sesudah direvisi	88
Gambar 4.24 Tampilan Materi sesudah direvisi	89
Gambar 4.25 Tampilan Materi Sikap Doa sesudah direvisi	89
Gambar 4.26 Tampilan Materi sesudah direvisi	90
Gambar 4.27 Tampilan Video sebelum direvisi	90
Gambar 4.28 Tampilan Pendalaman dan Refleksi sebelum direvisi	91
Gambar 4.29 Tampilan Video sesudah direvisi	91
Gambar 4.30 Tampilan Pendalaman dan Refleksi sesudah di refleksi	92

Gambar 4.31 Tampilan Evaluasi sebelum direvisi	92
Gambar 4.32 Tampilan Evaluasi (<i>Link Game</i>) sebelum direvisi	93
Gambar 4.33 Tampilan Kesimpulan sebelum direvisi	93
Gambar 4.34 Tampilan Evaluasi sesudah direvisi	94
Gambar 4.35 Tampilan Evaluasi (<i>Barcode Game</i>) sesudah direvisi	94
Gambar 4.36 Tampilan Kesimpulan sesudah direvisi	95
Gambar 4.37 Tampilan Judul sebelum direvisi	98
Gambar 4.38 Tampilan Materi sebelum direvisi.....	98
Gambar 4.39 Tampilan Materi sebelum direvisi	99
Gambar 4.40 Tampilan Materi sebelum direvisi	99
Gambar 4.41 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa sebelum direvisi	100
Gambar 4.42 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa sebelum direvisi	100
Gambar 4.43 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa sebelum direvisi	101
Gambar 4.44 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa sebelum direvisi	101
Gambar 4.45 Tampilan Materi sebelum direvisi	101
Gambar 4.46 Tampilan Pembuka Materi sesudah direvisi	102
Gambar 4.47 Tampilan Materi sesudah direvisi	102
Gambar 4.48 Tampilan Materi sesudah direvisi	103
Gambar 4.49 Tampilan Materi sesudah direvisi	103
Gambar 4.50 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa sesudah direvisi	104
Gambar 4.51 Tampilan Materi sesudah direvisi	104
Gambar 4.52 Diagram Batang Hasil Kelompok Kecil	106
Gambar 4.53 Diagram Batang Hasil Kelompok Besar	109

ABSTRAK

Agustina Titis Wulandika : Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun”

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tahapan pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura dan (2) kelayakan media presentasi berbasis aplikasi canva pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dan analisis nilai koefisien dari Aiken's V. Aiken's V merupakan indeks kesepakatan rater sesuai butir dengan indikator, yang akan diukur menggunakan butir tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media presentasi berbasis aplikasi canva yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media presentasi berdasarkan penilaian dari validasi oleh 2 ahli media diperoleh secara keseluruhan hasil rata-rata uji validasi kedua 2 ahli media diperoleh hasil indeks V 0.90 dengan kategori "*Sangat Layak*". Validasi oleh ahli materi diperoleh hasil indeks V 0.85 dengan kategori "*Sangat Layak*". Uji coba kelompok kecil oleh 3 peserta didik diperoleh hasil keseluruhan rata-rata diperoleh 80.00 dengan kategori "*Sangat Baik*". Dan uji coba lapangan oleh 30 peserta didik diperoleh hasil 78.77 dengan kategori "*Sangat Baik*".

Kata Kunci : Aplikasi Canva, Media Pembelajaran, Media Presentasi

ABSTRACT

Agustina Titis Wulandika: *“Development of Canva Application-Based Presentation Media on Material Living God's Presence in Prayer for Class XI Students of SMA Bonaventura Madiun”*

This study aims to: (1) determine the stages of developing canva application-based presentation media on living God's presence in prayer at Bonaventura High School and (2) the feasibility of canva application-based presentation media on living God's presence in prayer at Bonaventura High School.

This research is a development research or Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data analysis techniques used in research use qualitative descriptive and quantitative descriptive analysis. And the analysis of the coefficient value of Aiken's V. Aiken's V is an index of rater agreement according to the indicator, which will be measured using the item.

The results showed that the Canva application-based presentation media developed was declared suitable for use as a presentation media based on the assessment of validation by 2 media experts obtained as a whole, the average results of the second validation test of 2 media experts obtained an index V result of 0.90 with the category "Very Feasible". Validation by material experts obtained the results of index V 0.85 with the category "Very Decent". Small group trials by 3 learners obtained an average overall result of 80.00 with the category "Very Good". And field trials by 30 students obtained 78.77 results with the category "Very Good".

Keywords: Canva App, Learning Media, Presentation Media

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi pembelajaran selalu sinkron dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sering kita jumpai dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, dalam hal ini hendaknya guru dituntut mampu menggabungkan media digital untuk melangsungkan pembelajaran, Jamun dalam Hafidh & Lena (2023: 113). Seiring berjalannya waktu, kemajuan teknologi telah memberikan dampak terutama pada bidang pendidikan. Akibatnya pendidikan, khususnya proses pembelajaran, harus beradaptasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, Utami & Lena dalam Hafidh & Lena (2023: 113).

Sistem pendidikan khususnya di negara Indonesia masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media yang konvensional seperti kertas dan papan tulis. Media tersebut dirasa kurang menarik bagi peserta didik karena mulai banyak peserta didik yang bosan dengan sistem pembelajaran tersebut, karena dirasa sangat monoton dan kurang interaktif, Sukmawati dalam Dyah (2022: 4). Sehingga ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah mendorong dilakukannya suatu perubahan dalam dunia pendidikan. Mengikuti perkembangan teknologi yang berpotensi besar dalam mengubah sistem pembelajaran dan juga pendidik memiliki peluang dalam mengembangkan teknik pembelajaran sehingga memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Rahmatina dalam Hafidh & Lena (2023: 113) Era revolusi 4.0 merupakan era perubahan dari sistem kehidupan analog menjadi sistem kehidupan digital dimana ditandai dengan berkembangnya teknologi sebagai fondasi kehidupan masyarakat sehingga berdampak dalam dunia pendidikan. Menurut Tommaso,dkk dalam Hafidh & Lena (2023: 113) hasil dari beberapa peneliti juga menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media digital dalam kegiatan pendidikannya memperoleh manfaat dalam hal prestasi akademik, hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat berpengaruh pada hasil pembelajaran siswa.

Media pembelajaran akan menjadi salah satu sumber belajar yang baik, dengan sumber belajar yang baik dapat melayani kegiatan peserta didik, namun belum semua lembaga pendidikan dan pendidik dapat memanfaatkannya dengan optimal karena sejumlah kendala diantaranya waktu dan biaya. Pemanfaatan teknologi pendidikan yang digunakan sebagai media pembelajaran akan sangat berdampak terhadap kegiatan belajar mengajar, dan menurut pendapat Nugraha dalam Dyah (2022: 6) penggunaan bahan ajar yang lebih terlihat bervariasi dan tidak hanya berfokus dengan bahan ajar cetak. Sehingga peserta didik juga dapat melihat langsung proses analisis dan pemecahan masalah dengan menggunakan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya animasi atau gambar bergerak.

Namun pada kenyataannya media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku cetak. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan peserta didik, dapat mengakibatkan kurang

optimalnya proses belajar mengajar di tengah perkembangan Era Revolusi Industri 4.0, dimana segala informasi sudah dapat diakses dengan mudah melalui *internet*. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi yang sedang berkembang saat ini.

Perkembangan teknologi dan informasi diikuti dengan adanya generasi yang melekat dengan dunia digital yang dikenal sejak kecil. Generasi yang sangat paham dan ahli akan teknologi yang memiliki karakter menonjol pada *gadget, tools*, dan *sosial media*, Lestari (2021: 2). Era perkembangan dimana anak-anak dan remaja yang notabene berstatus sebagai peserta didik yang ahli dalam menggunakan teknologi terkait sistem *online* yang dapat memudahkan mereka, generasi ini biasa disebut sebagai generasi Z atau *igeneration*. Menurut Hortvatb-Csikos dalam Lestari (2021: 2) generasi Z merupakan generasi kelanjutan dari generasi sebelum-sebelumnya yang lahir antara tahun 1995-2010. Masa remaja generasi Z ditandai dengan kemudahan dalam menggunakan ponsel cerdas dan jaringan komputer yang menggelobal sehingga generasi ini bukan saja generasi digital, melainkan generasi *internet*.

Penggunaan teknologi dan informasi atau digital *learning* menjadi tuntutan pada generasi Z yang menggunakan pola belajar yang terkoneksi dengan dunia digital dan bergantung dengan *gawai* yang dapat melayani kebutuhan mereka dalam belajar. Teknologi yang tidak menyulitkan serta menginspirasi dan mendorong peserta didik yang berani mengeksplorasi potensi diri dengan berbagai tuntutan yang dinamis. Menurut Lestari (2021: 5) untuk

mengkonstruksi pengetahuan peserta didik, perlunya interaksi dengan bahan ajar menjadi penting untuk mensukseskan proses pembelajaran.

Berhubungan dengan pemaparan di atas, maka pendidik perlu memperbaiki dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat. Adapun inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan generasi Z adalah *mengembangkan media presentasi berbasis aplikasi canva*. Media presentasi merupakan salah satu terobosan yang positif dalam menunjang proses belajar mengajar. Menurut pendapat Al Mursal (2022: 18) sistem pembelajaran berbasis multimedia mampu menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian isi dalam pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran, konten audio visual menjadi bagian terpenting saat presentasi materi, Rahmatullah, dkk dalam Rohma dan Sholihah (2021: 3). Sedangkan untuk menciptakan audio visual dibutuhkan keahlian dalam mendesain media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara pada tanggal 15 November 2022 di SMA Bonaventura Madiun, dengan narasumber 1 guru pembelajaran Religiusitas dan 2 siswa kelas XI, diperoleh hasil bahwa metode yang sering digunakan dalam pembelajaran Religiusitas yaitu, penugasan, ceramah, tanya jawab, kemudian media yang digunakan didalam kelas jarang bahkan tidak menentu, sedangkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* sama sekali belum pernah digunakan, dan pembelajaran Religiusitas hanya terpaku pada LKS atau buku pembelajaran Religiusitas. Menurut narasumber 2 siswa kebanyakan siswa dikelas XI merasakan kebosanan, jenuh, dan sibuk sendiri-

sendiri contohnya saat pembelajaran berlangsung siswa kelas XI lebih memilih bermain *handphone* disaat pembelajaran dari pada memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Aplikasi *canva* dikemukakan oleh Rahma,dkk dalam Hafidh & Lena (2023: 114) adalah salah satu media pembelajaran yang sangat berguna di era digital saat ini. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat memberikan alternatif kemudahan dalam mendesain. Kelebihan *Canva* salah satunya memberi kemudahan dalam membuat desain seperti; presentasi, grafik, *Cover Ebook*, video, animasi, yang sudah tersedia dan dapat langsung dipublikasikan dimanapun, Rahmatullah, dkk dalam Siti (2023: 3). Terkait berbagai program desain yang ditawarkan *canva* seperti presentasi untuk pendidikan, aplikasi *canva* memiliki sejumlah keunggulan, salah satunya dapat membantu guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran.

Canva memiliki desain yang menarik, *canva* dapat digunakan secara gratis, meskipun ada beberapa *template* yang berbayar. Namun hal ini tidak menjadi kendala, karena banyak *template* yang menarik dan dapat digunakan secara gratis, Tanjung dkk dalam Siti (2023: 3). *Canva* membuat sebuah proses pembelajaran menjadi tidak jenuh dan membosankan, Pelangi dalam Siti (2023: 3), sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan berbagai macam desain yang menarik. Dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *canva* dapat digunakan dalam mendesain media pembelajaran dalam mendesain dapat menggunakan laptop.

Beberapa peneliti yang menyatakan kevalidan dan kepraktisan penggunaan aplikasi *canva* yakni Deswita & Aini (2022), penggunaan aplikasi *canva* disekolah dasar secara keseluruhan, ini dapat digunakan secara luas selama proses pembelajaran. Hal yang sama juga ditemukan penelitian oleh Wulandari & Mudinillah (2022) aplikasi *canva* sangat efektif dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Dan menurut Kalor (2021) dalam Hafidh & Lena (2023: 115) menjelaskan aplikasi *canva* memberikan kemudahan untuk guru dalam menunjang kegiatan belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti mencoba memberikan alternatif dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk diakses oleh peserta didik yang merupakan media pembelajaran berupa *media presentasi berbasis aplikasi canva* dan hanya dipusatkan untuk mendesain materi “menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa” nantinya pada tahap akhir akan dihasilkan produk *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi penghayati kehadiran Tuhan dalam Doa *untuk siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun*. Maka fokus penelitian ini untuk melihat *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva*, dan kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Sehingga media yang digunakan layak untuk mendukung proses belajar mengajar, bagi siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya penggunaan media pembelajaran seperti media *presentasi berbasis aplikasi canva* sebagai media pendukung kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Religiusitas.
3. Siswa membutuhkan inovasi pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identitas masalah yang ada. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas masalah yang akan diteliti supaya lebih terfokus dan mendalam. Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat diidentifikasi masalah yang ada, penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan *pengembangan media presentasi* dan kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang disertai dengan video yang terkait materi, gambar, dan animasi untuk siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka dapat ditarik tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura.
2. Untuk meningkatkan kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa di SMA Bonaventura.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yaitu menjadikan *media presentasi* ini sebagai masukan dalam program peningkatan mutu pendidikan sekolah dan kinerja guru.

- b. Bagi Guru

Bagi Guru mata pelajaran Religiusitas kelas XI SMA Bonaventura Madiun diharapkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* ini dapat dijadikan suatu bahan ajar atau referensi dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

c. Bagi Siswa

Bagi Siswa untuk memperoleh informasi tentang *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* dalam proses pembelajaran dan memudahkan khususnya siswa didalam kelas XI SMA Bonaventura Madiun dalam memahaminya yang disertai dengan video, animasi, dan gambar-gambar.

1.7. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Berikut ini merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan:

1. Produk yang dibuat merupakan *media presentasi berbasis aplikasi canva*.
2. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* didesain dengan gaya belajar visual
3. Media presentasi dibuat seperti multimedia yakni memuat materi, dan video (terkait dengan materi)
4. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* didesain dengan menggunakan fitur-fitur yang menarik, didesain dengan unik, penambahan animasi, pemilihan font yang jelas, dan pemilihan warna.

1.8. Asumsi dan keterbatasan pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Produk yang dibuat hanya berupa media presentasi.
2. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses mendesain.
3. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat dibutuhkan.
4. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* hanya mencakup satu materi saja yakni materi “Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa” dikarenakan keterbatasan dengan tenaga, dan waktu.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Teori Belajar

2.1.1. Pengertian Belajar

Kata atau istilah belajar sudah tidak asing, sudah sangat dikenal secara luas dalam pembahasan belajar oleh masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

Menurut R.Gagne dalam Rivai (2014: 9) “belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan yang mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan melalui pengalaman”. Sementara menurut Halamalik dalam Rivai (2014: 9) menjelaskan bahwa “belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman yang merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan”.

Menurut W.S. Winkel dalam Rivai (2014: 10) pengertian belajar adalah “suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat berbekas”.

Dari beberapa pengertian belajar diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang memiliki

perubahan perilaku yang relatif berpikir, merasa dan bertindak. Berikut adalah penjelasan dari teori belajar behavioristik dan teori belajar kognitif, yaitu;

2.1.2. Teori Belajar Behavioristik

Menurut pandangan teori behavioristik belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori dari behavioristik hal yang menjadi terpenting adalah adanya masukan yakni (*input*) yang berupa stimulus (*output*). Menurut pandangan dari teori ini seseorang dianggap telah belajar sesuatu ketika dia mengalami perubahan pada tingkah lakunya Budiningsih (2012: 20). Dengan kata lain, mempelajari tingkah laku seseorang seharusnya dilakukan melalui pengujian dan pengamatan atas tingkah laku yang terlihat, bukan mengamati pada bagian tubuhnya. Menurut aliran behavioristik, belajar pada hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indera dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan antara stimulus dan respons.

Teori belajar behavioristik juga mengemukakan belajar mengakibatkan adanya interaksi antara stimulus dan respon, Slavin dalam Nahar (2016: 65). Seseorang akan dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang terpenting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Yang dapat diamati dari stimulus dan respon yakni yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh siswa (respon),

Putrayasa dalam Kunaefi (2016: 4). Oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru dan apa yang diterima harus dapat diamati dan diukur.

Menurut Desmita dalam Kunaefi (2016: 7) behavioristik adalah sebuah aliran dalam tingkah laku manusia yang dikembangkan oleh John B. Watson (1878-1958). Menurut Watson meyakini bahwa tingkah laku manusia merupakan hasil dari pembawaan genetik dan pengaruh lingkungan, tingkah laku dikendalikan oleh kekuatan-kekuatan yang tidak rasional. Hal ini didasarkan dari hasil pengaruh lingkungan yang membentuk dan memanipulasi tingkah laku. Menurut Watson dalam Kunaefi (2016: 8), belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respon, stimulus dan respon dimaksudkan dapat diamati dan diukur.

Berdasarkan dari teori belajar behavioristik yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sangat menekankan pada aspek pembentukan tingkah laku meliputi stimulus dan respon yang dapat mempengaruhi perubahan pada tingkah laku seseorang sebagai hasil belajar.

2.1.3. Teori Belajar Kognitif

Beberapa tokoh penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak hanya sekedar melibatkan stimulus dan respon. Sangat berbeda dengan pandangan yang telah dikemukakan oleh teori behavioristik. Teori dari perkembangan kognitif sendiri banyak dikembangkan oleh J. Piaget, dan Reigeluth dan Moore.

Menurut Piaget dalam Nuryati dan Darsinah (2021: 154) tingkah laku seseorang senantiasa didasarkan untuk mengetahui, yaitu suatu tindakan untuk mengenal atau memikirkan kondisi dimana perilaku itu terjadi. Secara tidak langsung peserta didik terbentuk melalui proses belajar yang melibatkan proses berpikir kompleks dan merupakan proses mental yang nantinya dapat mendorong terjadinya sikap dan perilaku. Berikut adalah tahap-tahap perkembangan kognitif dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Tahap sensori motor. Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini intelektualitas mahasiswa dibatasi oleh egosentrisnya. Tidak menyadari jika orang lain mungkin memiliki pandangan yang berbeda tentang suatu objek.
- 2) Tahap pra-operasional. Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Pada tahun ini intelektualitas peserta didik dibatasi oleh egosentrisnya. Bahwa ia tidak menyadari jika orang lain mungkin memiliki pandangan yang sangat berbeda tentang suatu objek.
- 3) Tahap operasional kongkrit. Tahap ini berlangsung pada usia 7-11 tahun. Pada tahun ini mahasiswa sudah mampu berpikir logis dan tidak hanya mengandalkan panca inderanya untuk menerima sebuah informasi. Peserta didik sudah mampu menggunakan logika, dan pengaturan masalah.

- 4) Tahapan operasional formal. Tahap ini berlangsung pada usia 11 tahun dan seterusnya. Pada tahap ini peserta didik mampu berpikir mengenai ide.

Terjadinya proses belajar, teori kognitif menggambarkan bahwa seseorang akan melalui tahapan penyesuaian skema kognitif melalui proses asimilasi dan akomodasi, Permana (2017: 73). Asimilasi merupakan proses merespon lingkungan sesuai dengan struktur dari kognitif yang dimiliki seseorang, dengan respon yang diterima dari lingkungan. Akhir dari proses belajar, menurut teori kognitif yakni terciptanya kesinambungan antara pengalaman yang diterima dengan perubahan atau adaptasi struktur kognitif yang dimilikinya.

Penggunaan teori kognitif dalam pengembangan media presentasi berbasis canva mengacu pada 9 peristiwa dari Gagne, R.M., Briggs,L.J., & Wager,W.W dalam Permana (2017: 73) merumuskan peristiwa belajar diantaranya: 1) mendapatkan perhatian, 2) memberitahu tujuan pembelajaran, 3) mengingat kembali, 4) menyampikan materi, 5) berikan panduan, 6) mendapatkan performa, 7) memberikan umpan balik, 8) menilai performa, 9) meningkatkan daya ingat dan pertukaran pengetahuan. Ke Sembilan peristiwa belajar akan dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Mendapatkan perhatian

Untuk mengawali suatu proses dalam pembelajaran perlu adanya pemusat perhatian. Alat pemusat perhatian dapat berupa hal baru, aneh atau dengan diberikan beberapa pertanyaan.

2) Memberitahu tujuan pembelajaran

Memberitahukan kepada peserta didik tujuan pembelajaran yang akan diperoleh atau dicapai setelah proses pembelajaran.

3) Mengingat kembali

Proses mengingat kembali dapat membantu peserta didik untuk mengingat materi yang didapatkan sebelumnya. Tahap ini dilakukan dengan mengulas kembali materi sebelumnya, serta mengkaitkan dengan topik pembelajaran yang baru.

4) Menyampaikan materi

Materi pembelajaran perlu untuk ditata dan diatur secara baik agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Untuk memudahkan penyajian materi dapat menggunakan contoh, video atau diskusi (dalam satu kelompok).

5) Berikan panduan

Tahap ini memberikan bimbingan maksudnya untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang cukup sulit.

6) Mendapatkan performa

Tahap keenam mengajak peserta didik untuk melakukan hal-hal yang baru dengan tujuan adanya perubahan dalam tingkah laku.

7) Memberikan umpan balik

Tahap umpan balik seharusnya tidak hanya diberikan di akhir pelajaran, namun pada saat pembelajaran berlangsung. Umpan balik ini dapat diberikan secara informal atau sumatif.

8) Menilai performa.

Tahap kedepalan ialah untuk mengetahui perkembangan kognitif peserta didik dan sejauh mana kompetensi setiap topik perlu dikuasai dapat melalui penilaian kinerja tes atau penugasan

9) Meningkatkan daya ingat dan pertukaran pengetahuan

Merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentranfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan review atau mempraktekkan apa yang telah dipelajari selama pembelajaran.

2.2. Gaya belajar

2.2.1. Pengertian Gaya Belajar

Kemampuan seseorang untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatnya. Ada yang cepat, sedang, dan ada pula yang lambat. Oleh karena itu, mereka harus menempuh dengan cara berbeda untuk bisa memahami sebuah informasi atau pelajaran yang sama. Dan berbeda

pandangan teori gaya belajar menurut Mizal dalam Lestari (2017: 25) gaya belajar adalah cara seseorang yang paling efektif dalam memperoleh informasi dari lingkungannya, terutama saat ia menguasai suatu materi. Kemampuan masing-masing peserta didik untuk memahami dan menyerap pelajaran sudah pasti berbeda tingkatannya, ada yang cepat, sedang dan ada pula yang lambat.

Kemudian timbul pemikiran baru bahwa mengajar itu harus memperhatikan gaya belajar siswa dan *learning style*, yaitu cara siswa bereaksi dan menggunakan perangsang-perangsang yang diterimanya dalam proses belajar, Nasution dalam Lestari (2017: 26). Menurut teori gaya belajar ada beberapa kategori-kategorinya menurut pendapat Nasution dalam Lestari (2017: 26) dapat dikelompokkan menjadi kategori-kategori sebagai berikut:

- 1) Tiap murid belajar menurut caranya sendiri yang biasa disebut dengan gaya belajar siswa
- 2) Dapat ditemukan gaya belajar peserta didik dengan instrument tertentu.
- 3) Kesesuaian gaya mengajar guru dengan gaya belajar peserta didik memperhatikan efektivitas belajar dan presentasi belajar.

Dari pandangan para tokoh diatas dapat disimpulkan teori gaya belajar perlu diperhatikan oleh guru sehingga tidak menuntut peserta didik memiliki gaya belajar yang sama setiap individunya. Oleh karena itu diperlukan cara yang tepat dalam mengemas pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik dengan melihat gaya belajar yang berbeda-beda.

2.2.2. Macam-Macam Gaya Belajar

Dalam kemampuan yang dimiliki otak dalam menyerap, mengolah dan menyampaikan informasi, maka gaya belajar individu dapat dibagi menjadi beberapa macam-macam gaya belajar peserta didik. Gaya belajar individu dapat dibagi menjadi 3 kategori. Ketiga gaya belajar adalah gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik yang ditandai dengan ciri-ciri perilaku tertentu.

Pengkategorian ini tidak berarti individu hanya memiliki salah satu karakteristik gaya belajar sehingga tidak memiliki karakteristik gaya belajar yang lain. Dan pengkategorian ini merupakan individu yang memiliki salah satu karakteristik yang paling menonjol sehingga jika ia mendapatkan rangsangan yang sesuai dalam belajar maka akan memudahkannya untuk menyerap pelajaran. Menurut Suyono dalam Lestari (2017: 28), macam-macam gaya belajar peserta didik adalah:

1) Gaya belajar Visual

Artinya dengan melihat, seorang peserta didik akan lebih cepat belajar contohnya membaca buku, melihat yang dilakukan guru, melihat pembelajaran yang disajikan melalui TV atau video kaset.

2) Gaya belajar Audio atau Auditorial

Artinya dengan cara mendengarkan, penerapan metode ceramah, tanya jawab dan diskusi akan lebih efektif. Siswa dapat belajar melalui kaset pembelajaran, dan gabungan audio visual.

3) Gaya belajar Kinestetik

Artinya dengan melalui gerakan-gerakan fisik siswa lebih mudah belajar, misalkan berjalan-jalan, menggerakkan kaki atau tangan dan memerlukan aktivitas fisik yang lain.

Dapat diambil kesimpulan dari teori diatas atau pun ciri-ciri perilaku gaya belajar peserta didik tidak akan sama dari individu yang lainnya namun dengan adanya macam-macam gaya belajar perlu dipahami bahwa keunikan dari gaya belajar sendiri sangat diperlukan pada saat proses pembelajaran hal tersebut dapat dilihat dari kerja sama antara individu satu dengan yang lainnya.

2.3. Motivasi Belajar

2.3.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah daya penggerak atau dorongan dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar. Sedangkan Teori motivasi belajar menurut Uno dalam Sari (2019: 17) motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang akan menyebabkan setiap individu bertindak atau berbuat.

Menurut Purwanto dalam Mukhtar (2015: 18) motivasi adalah “pendorong” atau usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Sedangkan menurut Sardiman dalam Sari (2019:17) motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang berasal dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai tujuan. Motif tidak dapat di amati secara langsung, tetapi dapat

diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu.

Menurut pendapat W.S Winkel (2004: 526) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan belajar. Adapun ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi menurut Sardiman dalam Sari (2019: 18) diantaranya:

- a) Tekun menghadapi tugas
- b) Kuat menghadapi kesulitan
- c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- d) Lebih senang untuk belajar mandiri.
- e) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (kurang kreatif)
- f) Senang mencari dan memecahkan masalah termasuk yang menantang

Berdasarkan pengertian motivasi diatas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian dari motivasi belajar adalah serangkaian dorongan atau daya untuk penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri maupun dari luar untuk melakukan aktivitas belajar, sehingga menimbulkan perubahan dan apa yang menjadi tujuan oleh peserta didik dapat tercapai.

2.3.2. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam kaitannya dengan belajar, motivasi merupakan daya penggerak untuk melakukan kegiatan belajar. Individu yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajarnya akan berusaha melaksanakan kegiatan belajar tersebut dengan senang hati dan selalu bergairah untuk terus belajar sehingga proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Motivasi belajar juga penting diketahui oleh seseorang siswa, pengetahuan dan pemahaman tentang motivasi belajar mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta dapat mengubah tingkah laku

siswa. Jadi menurut Oemar Hamalik dalam Dewi (2011: 16) fungsi motivasi belajar adalah;

- a. Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau suatu perbuatan

Siswa yang awalnya tidak mempunyai keinginan untuk belajar. Kemudian terdorong oleh rasa ingin tahu tentang berbagai macam pembelajaran *Religiusitas*. Dengan rasa ingin tahunya ini siswa terdorong untuk belajar.

- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah

Motivasi mengarahkan perbuatan kepercayaan tujuan yang diinginkan. Motivasi akan mengarahkan peserta didik pada perubahan-perubahan yang mendukung pada pencapaian tujuan siswa sedangkan perbuatan-perbuatan yang kurang mendukung akan dikesampingkan.

- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak

Motivasi diibaratkan sebagai sebuah mesin pada suatu mobil. Jika mesin itu baik maka mobil akan melaju dengan cepat. Jika motivasi belajar peserta didik besar maka hasil belajar yang didapat pun akan baik dan lebih maksimal

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Motivasi sebagai pendorong timbulnya suatu kegiatan
- b. Motivasi mengarahkan seseorang untuk berbuat
- c. Motivasi akan membantu seseorang untuk mencapai tujuannya.

Dan kesimpulan yang dapat diambil adalah tujuan belajar itulah yang menjadi pengarah yang memberikan motivasi kepada anak didik dalam belajar. Peserta didik tentu jika belajar dengan penuh konsentrasi tujuannya mencari

sesuatu yang ingin dimengerti cepat tercapai. Dengan demikian itulah peran dari motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan peserta didik dalam belajar.

2.4. Media Pembelajaran

2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata "*Medium*" yang berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran juga menjadi wadah yang penting dalam proses pembelajaran, menurut Sadiman dalam Andriyani (2017: 35) media adalah "perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan". Sehingga pembelajaran menjadikan segala sesuatu yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Asyar dalam Anang (2015: 10) kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*Instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaksi antara guru (pengajar) dan siswa (pelajar) yang berlangsung secara dinamis. Oleh karena itu, relasi harus terus dipertahankan dalam pembelajaran didalam kelas yakni kedekatan antara guru dan peserta didik karena hal tersebut dapat mempengaruhi pada saat melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, dan sudah ada persiapan yang matang.

Sedangkan teori media pembelajaran menurut pendapat Asyar dalam Anang (2015: 10) "media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu

yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan terencana”, maka akan terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dan media pembelajaran juga merupakan alat bantu pada proses belajar mengajar baik didalam ruang maupun diluar ruangan seperti dengan menggunakan pembelajaran visual maupun dengan video. Dengan demikian, media pembelajaran juga dapat dikatakan berupa alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli diatas bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, dan merupakan sebuah sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, dimana didalamnya terdapat media atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Karena jika tidak adanya media dalam pembelajaran cenderung peserta didik merasakan kebosanan dan jenuh. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas dan keahlian dalam menggunakan media dalam pembelajaran didalam kelas, tentunya juga sebuah kedekatan antara pendidik dengan peserta didik juga perlu karena hal tersebut juga mempengaruhi proses pembelajaran didalam kelas.

2.4.2. Jenis –Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dibagi menjadi 4 menurut pendapat Asyar dalam Anang (2015: 11) diantaranya;

1) Media pembelajaran Audio

Media yang digunakan hanya mengandalkan indra pendengar. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran model ceramah dan tanya jawablah yang paling tepat diberikan didalam kelas.

2) Media pembelajaran visual adalah

Media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan. Pada media pembelajaran semacam ini lebih tepatnya menggunakan media berupa media presentasi berbasis aplikasi *canva* yang ditampilkan maupun pada saat guru menjelaskan melalui papan tulis.

3) Media pembelajaran audio visual

Media yang menggunakan indra penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam suatu proses pembelajaran. Dan yang dibutuhkan yakni dalam proses pembelajaran tidak hanya juga medianya namun juga kekreativitas pendidik dalam memberikan pembelajaran didalam kelas.

4) Media pembelajaran multimedia

Media yang menggabungkan beberapa media dan perantara secara terintegrasi dalam suatu proses pembelajaran

Dari pandangan para ahli diatas dapat disimpulkan peserta didik sangat membutuhkan berbagai macam bantuan media dalam proses pembelajaran, pendidik sudah di sediakan dengan berbagai macam jenis-jenis media pembelajaran yang selanjutnya dapat di aplikasikan dalam pembelajaran, salah satu contohnya yakni jenis media pembelajaran audio visual tidak hanya dengan melihat guru menerangkan pembelajaran namun juga dapat menampilkan

pembelajaran dengan video atau dikaitkan dengan pengalaman seseorang dikemas dalam bentuk film.

2.4.3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media ini yang tepat dalam tujuan pembelajaran yakni menjadi hal pertama yang harus dilakukan oleh guru. Dalam menentukan media ini, guru tidak boleh serta merta memilih media karena alasan hanya suka dengan media tersebut tanpa memperdulikan alasan kemanfaatannya. Menurut pendapat Arsyad (2016) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan pembelajaran menurut Arsyad dalam Padmaningrum (2013: 72), sebagai berikut:

- a) Pemilihan media sesuai tujuan
- b) Tepat untuk konstribusi isi pelajaran
- c) Luwes, bertahan, dan praktis.
- d) Pengelompokkan sasaran.
- e) Mutu teknis.

Media pembelajaran ditentukan dengan kebutuhan dari peserta didik, guru serta materi yang akan tersampaikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menjadi alat komunikasi untuk menyampaikan informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran, kriteria dari pemilihan media pembelajaran yang tepat juga menjadi salah satu keberhasilan dalam proses pembelajaran.

2.5. Prinsip Desain Pembelajaran

Desain menunjukkan adanya suatu proses dan hasil. Desain pada dasarnya adalah suatu analisis yang sengaja dilakukan dan terpisah dari proses pelaksanaan desain itu sendiri sehingga desain pembelajaran berbeda dengan peristiwa pembelajaran. Menurut definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Seels & Richey dalam Permana (2017: 52) , desain diartikan sebagai proses dalam menentukan kondisi-kondisi pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Dan menurut Budiningsih dalam Permana (2017: 52) tujuan dari desain yaitu menciptakan strategi dan produk dalam tingkatan makro seperti pada kurikulum, dan tingkat mikronya seperti pelajaran dan modul.

Desain meliputi studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pembelajaran, strategi pembelajaran, bahkan meliputi bentuk fisik dari pesan atau informasi. Sehingga desain juga berperan dalam media ataupun tugas belajar karena dalam implementasi pada prinsip-prinsip desain pembelajaran akan berbeda tergantung medianya bersifat statis, dinamis, atau kombinasi dari keduanya, misalnya suatu protret, film atau grafik komputer.

Menurut Felming dalam Permana (2017: 53) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam menyusun desain pesan pembelajaran diantaranya: (1) prinsip kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*), dan (2) prinsip pemusat perhatian (*centered of attention*). Berikut penjelasan lebih rinci sebagai berikut;

- a) Prinsip Kesiapan (*readiness and motivation*)

Gafur dalam Permana (2017: 53) menyatakan jika dalam kegiatan pembelajaran peserta didik belajar untuk memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajarnya akan lebih baik. Motivasi ini juga dapat ditingkatkan dengan memberikan hadiah dan hukuman (reward and punishment). Menurut pendapat dari Asih Budiningsih dalam Permana (2017: 53) langkah-langkah untuk mendorong motivasi belajar tentu dibutuhkan teknik yang dapat mendorong, diantaranya:

- 1) Memberitahukan tujuan dari pembelajaran sebelum memulai pembelajaran
- 2) Menjelaskan manfaat dan pentingnya materi pembelajaran dalam kehidupan setiap peserta didik
- 3) Menjelaskan hubungan atau kaitan antara materi pelajaran yang sedang dipelajari dengan materi yang lainnya
- 4) Menyajikan garis besar dari materi pelajaran
- 5) Menjelaskan akibat buruk atau kerugiannya jika tidak mau mempelajari.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terjadinya kegiatan belajar didalam diri peserta didik dan mencapai hasil belajarnya yang lebih optimal, hendaknya peserta didik sudah memiliki kesiapan belajar, seperti kesiapan mentalnya yang berupa kemampuan awal sebagai syarat belajar, motivasi bahkan kesiapan secara fisiknya. Sehingga dalam mendesain sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* perlu memperhatikan prinsip kesiapan dan motivasi. Prinsip kesiapan dan motivasi tentu menyajikan capaian pembelajaran didalam media presentasi berbasis aplikasi *canva*. Selain dengan menambahkan link padlet (platform papan tulis dinding online) sebagai tahapan awal sebelum masuk dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan dan evaluasi

dalam bentuk game (barcode) yang akan mengingatkan kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan diharapkan menambah motivasi belajar peserta didik.

b) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian (*Centered Of Attention*)

Prinsip ini adalah penggunaan alat sebagai pemusat perhatian. Menurut Gafur dalam Permana (2017: 54) menyatakan bahwa dalam proses belajar perhatian peserta didik terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil dalam belajar akan semakin baik. Perhatian sangat memegang penting dalam kegiatan belajar, karena semakin baik perhatian peserta didik, proses dan hasil belajarnya akan semakin baik. Namun jika peserta didik kurang memperhatikan maka hasil belajarnya juga akan menjadi menurun. Teori dari pemusat perhatian ini menurut Asri Budiningsih, (2013: 122) cara-cara yang dapat digunakan untuk memusatkan perhatian pembelajaran, diantaranya:

- 1) Mengkaitkan dengan materi pelajaran
- 2) Menggunakan alat-alat pemusat perhatian seperti link padlet, animasi, game (barcode), dan media-media pembelajaran visual lainnya.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik peserta didik
- 4) Menggunakan musik penyeling atau musik latar belakang
- 5) Penggunaan suara latar belakang (yang relevan dan memang diperlukan)
- 6) Perubahan suara baik berupa, irama, intonasi (misalnya dalam pengembangan media pembelajaran, suara pelaku perempuan berubah menjadi laki-laki)

Dari pendapat diatas, tentu ditarik kesimpulan oleh peneliti yakni dalam merancang sebuah pembelajaran perlu menggunakan alat pemusat perhatian. Oleh karena itu merancang sebuah media presentasi berbasis canva juga perlu menggunakan alat pemusat perhatian. Alat pemusat perhatian pada media presentasi berbasis canva disajikan pada awal dan akhir materi

pembelajaran. Media pembelajaran berbasis canva dilengkapi dengan pengantar sebelum masuk kemateri. Untuk memusatkan perhatian peserta didik terhadap media presentasi berbasis aplikasi *canva* didesain dengan menambahkan link padlet (platform papan tulis dinding online), serta dengan menambahkan tampilan animasi agar lebih menarik dan tidak membosankan.

2.6. Media Presentasi

2.6.1. Pengertian Media Presentasi

Menurut Sanjaya dalam Eka (2010: 14), “presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan (dosen, guru, instruktur atau mahasiswa yang ditugaskan untuk memaparkan sesuatu baik ide, gagasan ataupun penemuan)”. Sedangkan menurut Umbaran dalam Eka (2015: 14) “Presentasi merupakan kegiatan berbicara di depan banyak orang untuk menunjukkan atau menyajikan sebuah informasi atau gagasan. Tujuannya untuk membujuk atau memengaruhi sebuah informasi dan meyakinkan seseorang mengenai informasi yang disampaikan”.

Presentasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang terdapat penyaji yang menyampaikan materi di depan kepada audiencemenggunakan media tertentu. Media yang biasa digunakan antara lain; LCD, poster, peta, dan lain-lain. Media presentasi adalah sebuah proses komunikasi yang terdiri atas penyampai pesan (presenter), pesan itu sendiri yakni berbagai informasi maupun sajian materi yang ingindisampaikan kepada audiens atau penerima informasi kemudian dikemas dalam suatu program komputer dan disampaikan melalui alat saji yang biasa kita sebut proyektor.

Dalam proses pembelajaran baik di lembaga pendidikan formal atau di lembaga pendidikan non formal termasuk pelatihan-pelatihan, media presentasi merupakan media yang sering dimanfaatkan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran ataupun pelatihan tidak terlepas dari proses penyajian materi.

2.7.2. Prinsip-Prinsip Pengembangan Media Presentasi Untuk Pembelajaran

Pengembangan media presentasi harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran. Menurut Adriyanto (2010: 7) beberapa prinsip berikut perlu pertimbangan ketika akan mengembangkan media presentasi;

- 1) Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional, karena pada dasarnya media presentasi yang kita bahas di modul ini adalah untuk keperluan pembelajaran. Jika kita tidak menerapkan prinsip ini, maka bahan presentasi yang kita hasilkan akan menjadi tidak efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Atau malah mirip seperti bahan presentasi untuk informasi pada umumnya.
- 2) Harus diingat bahwa media presentasi berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran. Media presentasi kurang cocok digunakan sebagai bahan belajar yang bersifat pengayaan. Ini berbeda dengan program multimedia interaktif. Oleh karena itu pesan-pesan yang disajikan dalam media presentasi sebaiknya dibuat secara garis besar dan tidak detail, sebab penjelasan secara detail akan disajikan oleh penyajinya atau guru.

- 3) Pengembang media presentasi seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media presentasi ini. Unsur-unsur yang perlu didayagunakan pada pembuatan media presentasi ini antara lain memiliki kemampuan untuk menampilkan teks, gambar, animasi, dan unsur audio-visual. Sedapat mungkin unsur-unsur tersebut dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembuatan media presentasi yang akan dibuat.
- 4) Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik pula.

2.7. Aplikasi Canva

2.7.1. Pengertian aplikasi canva

Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang dimana dapat menyediakan berbagai macam desain, yaitu seperti desain sosial,presentasi,video,cetakan pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, dan masih banyak desain lainnya. *Canva* menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan sebagainya.

Menurut web *Canva* (Canva, n.d), canva juga menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, dijelaskan bahwa canva menjadi alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas, *canva* juga menjadi satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Menurut pendapat *Canva* (n.d) canva dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.

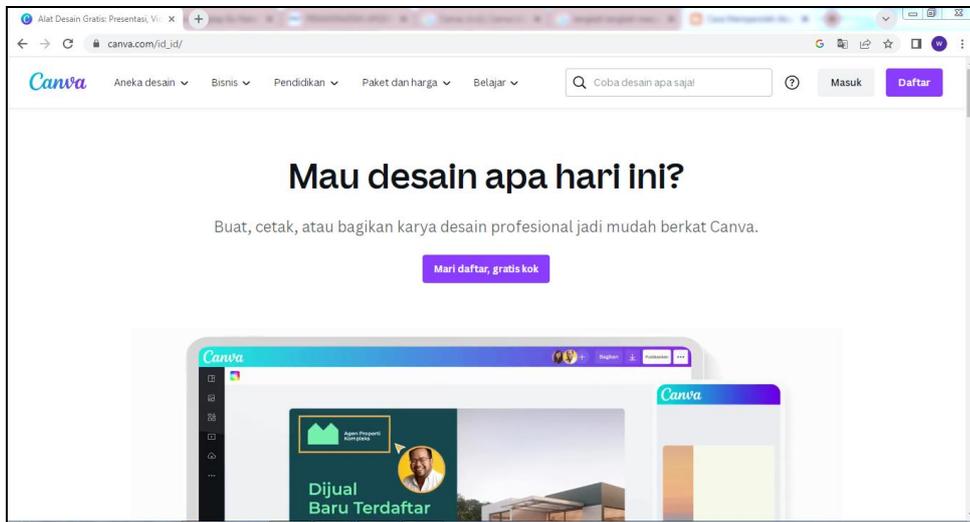
Dapat ditarik sebuah kesimpulan dari teori aplikasi *canva* yakni *canva* adalah pilihan terbaik untuk mendesain pembelajaran karena sudah tersedia fitur-fitur yang menarik dan berbagai macam desain. Oleh karena itu media presentasi dibuat pada aplikasi *canva* agar menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik, karena media menjadi pesan yang akan disampaikan sehingga peneliti membuat media presentasi pada aplikasi *canva* dengan menambahkan desain gambar, desain animasi, dan desain pada setiap slide agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik yang dikemas dalam aplikasi *canva*.

2.7.2. Langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva*

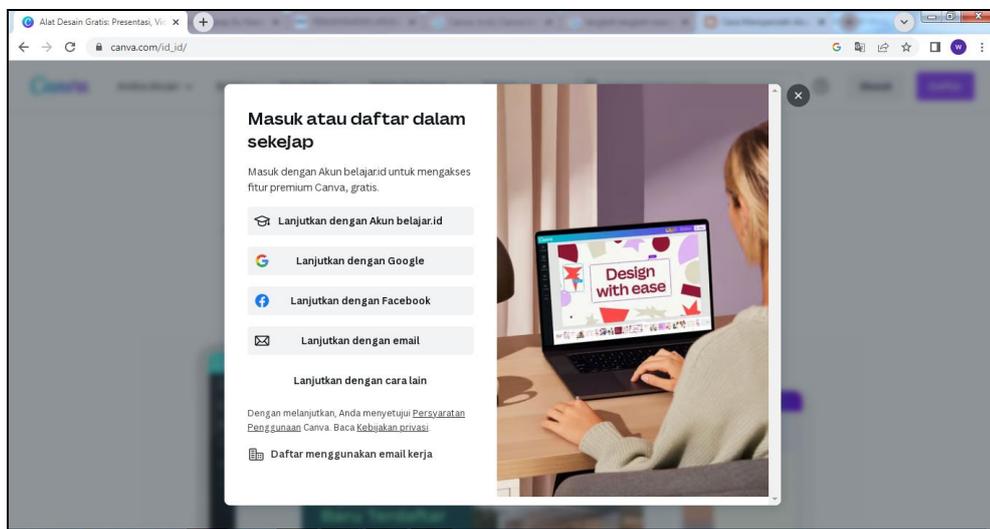
Langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva* juga dapat digunakan atau dipakai melalui *handphone* ataupun *leptop*. Penggunaan atau cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, Pelangi dalam Asminar (2021: 25). Berikut penjelasan langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva*, sebagai berikut:

a) Membuat Akun *Canva*

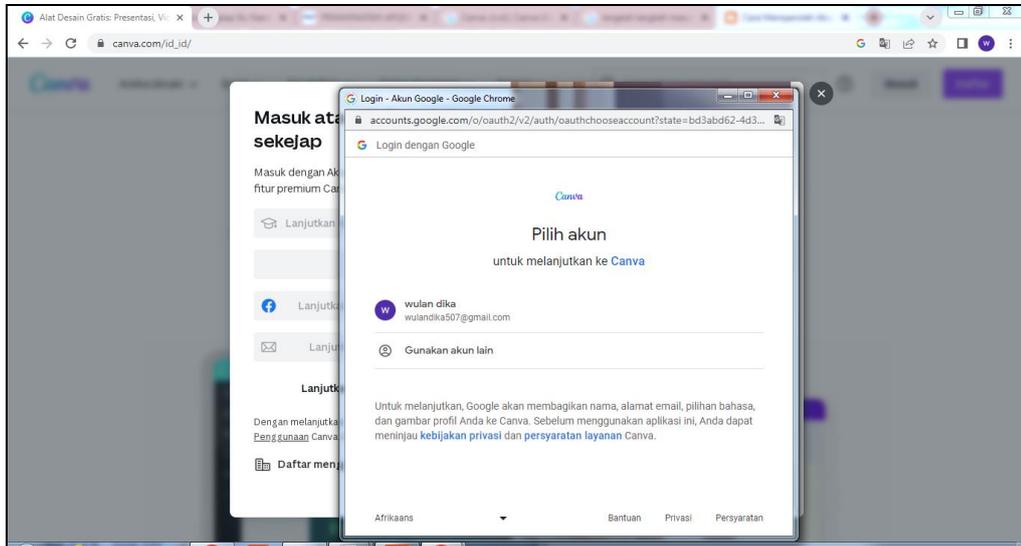
Pada tahap ini dapat mendownload aplikasi *canva* di *handphone* atau dapat *searching* pada google dengan pencarian *canva.com*. Jika memilih *searching* pada google, setelah itu akan muncul pilihan pendaftaran melalui google, facebook, instagram dan lain sebagainya.



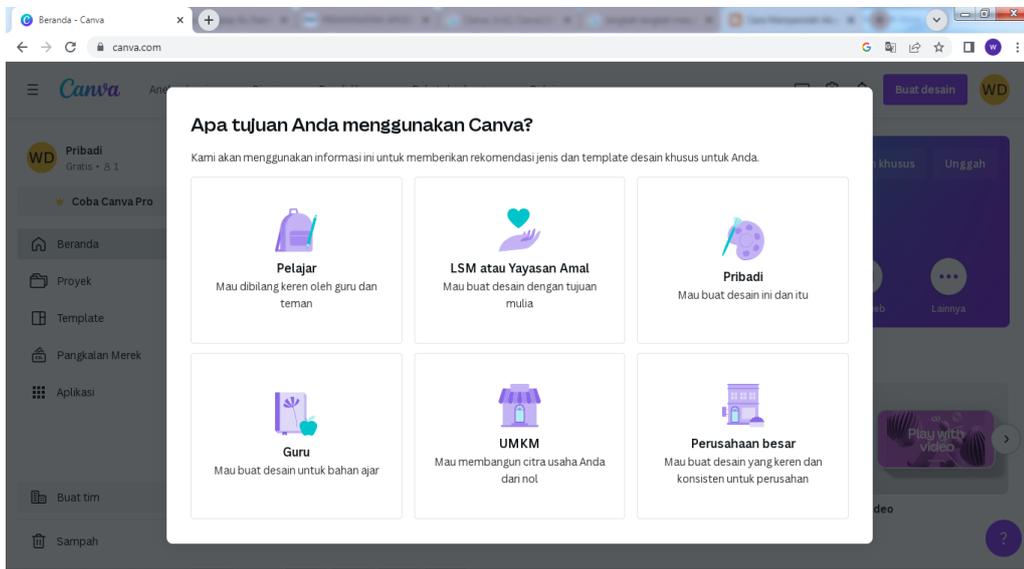
Gambar 2.1 Tampilan awal Searching pada Google



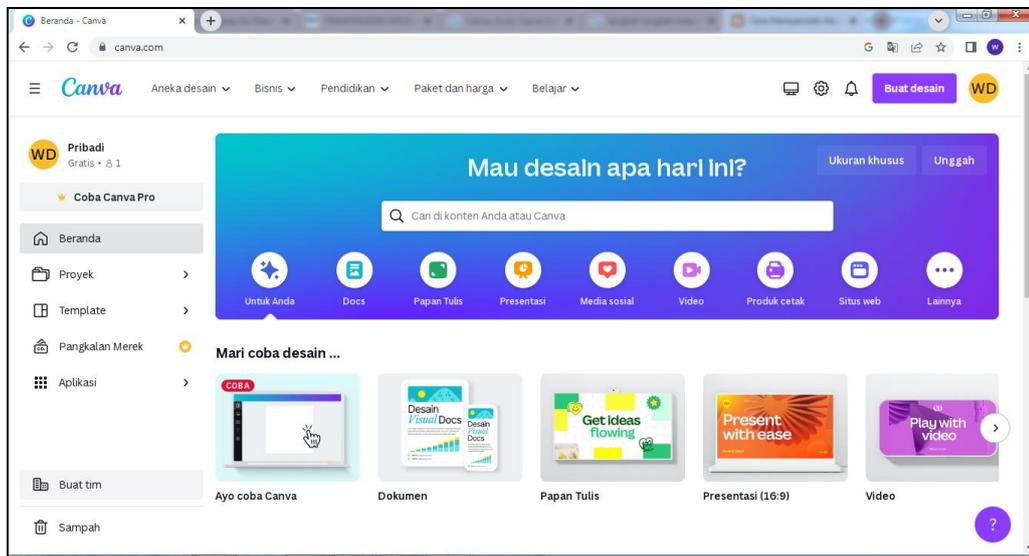
Gambar 2.2 Tampilan pendaftaran masuk Pada Aplikasi Canva



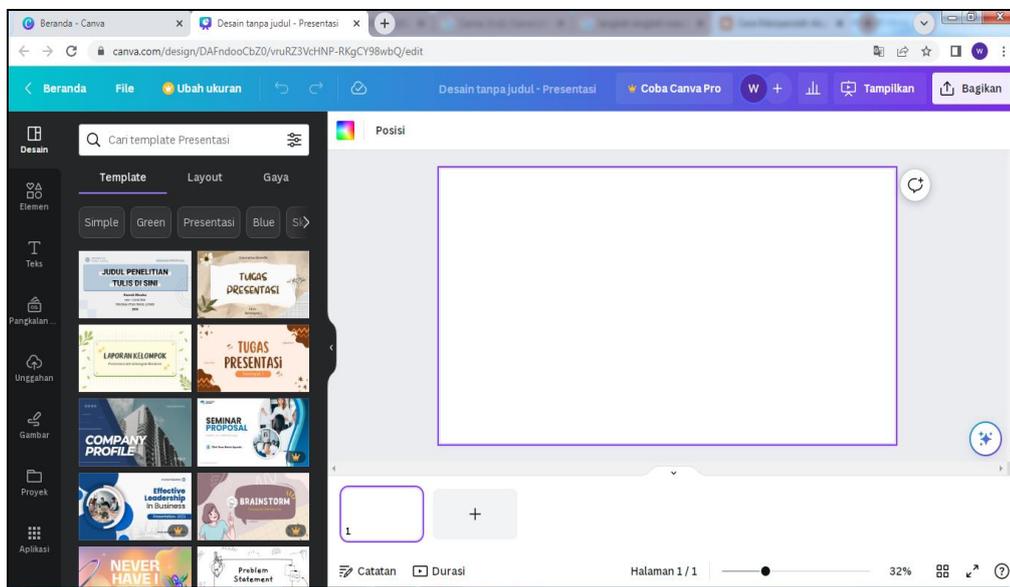
Gambar2.3 Tampilan Masuk Melalui Akun Google



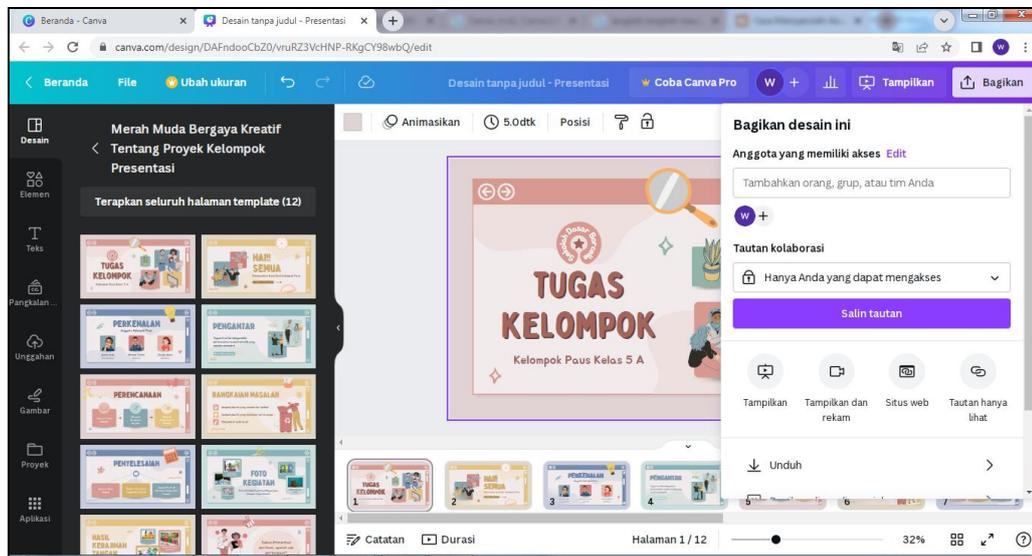
Gambar 2.4 Tampilan Setelah Berhasil Masuk Menggunakan Akun Google



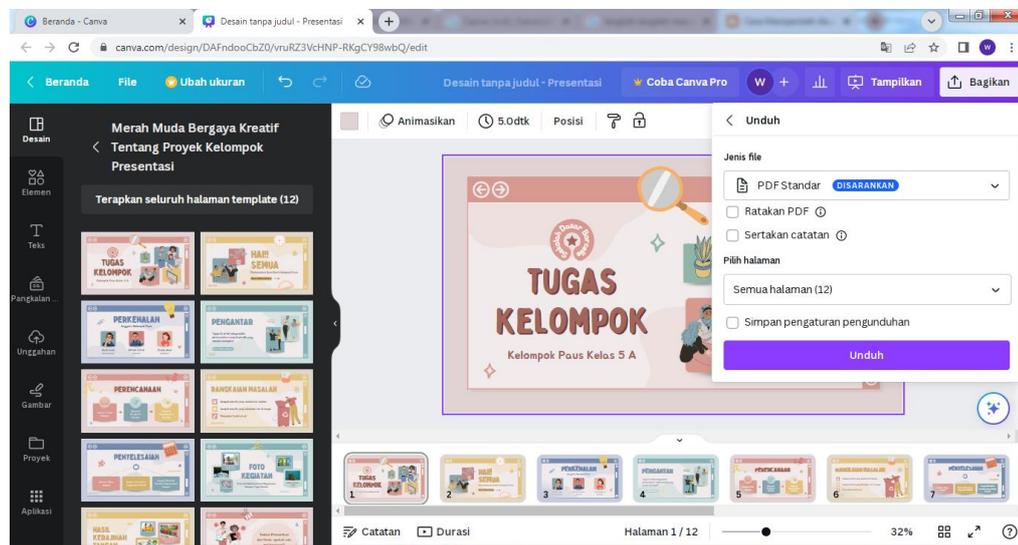
Gambar 2.5 Tampilan awal pada aplikasi canva, jika akan mencoba mendesain klik pada kalimat memulai desain dengan “presentasi”.



Gambar 2.6 Tampilan diawal untuk mencoba mendesain dengan berbagai template secara gratis, jika ditemui template bertanda mahkota kuning artinya berbayar (pro)



Gambar 2.7 Tampilan gambar diatas, setelah selesai mendesain dapat disimpan dengan mengklik pada tulisan “bagian”, akan muncul pada tampilan diatas dan klik tulisan “unduh”.



Gambar 2.8 Tampilan gambar diatas, setelah mengklik “unduh” pilih PDF jika ingin disave atau memilih pilihan yang lainnya dan setelah berhasil media presentasi siap untuk digunakan.

2.7.3. Kelebihan Pada Aplikasi *Canva*

Menurut Pelangi, (2020: 87- 94) aplikasi *canva* memiliki kelebihan-kekurangan, diantaranya:

- a) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan. Seperti: pembuatan poster, sertifikat, templates video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*.
- b) Aplikasi *canva* juga dapat menyediakan berbagai macam templates yang sudah tersedia dan menarik. Sehingga memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, gambar dan lain sebagainya yang sudah disediakan
- c) Kemudian memudahkan untuk dijangkau, aplikasi *canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena didapat melalui android ataupun Iphone. Caranya hanya dengan membuka chrome atau web *canva* dan masuk pada aplikasi *canva* tanpa harus mendownload.

2.7.4. Kekurangan Pada Aplikasi *Canva*

Menurut Pelangi, (2020: 87- 94) aplikasi *canva* memiliki kelebihan-kekurangan, diantaranya;

- a. Untuk menjalankan aplikasi *canva* perlu terhubung dengan internet
- b. Pada aplikasi *canva* ada templates, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya namun berbaya. Tidak semua templates gratis ada beberapa yang harus membayar (pro).

- c. Kemudian akan memungkinkan desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu tempaltes, gambar, warna, dan sebagainya.

2.8. Kajian Penelitian Yang Relevan

Pada penelitian ini akan mencantumkan dan mengumpulkan hasil ringkasan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan peneliti yakni berkaitan dengan *Pengembangan Media Presentasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva*:

- 1) Gita Permata Puspita Hapsari, 2021, Program Studi Pendidikan Biologi Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, dengan judul skripsi “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model Borg dan Gall. Yakni tujuannya untuk mengetahui kelayakan dan keefekifan dari media yang telah dikembangkan. Dan hasil dari penelitian ini berdasarkan tujuan penelitiannya bahwa media yang dikembangkan efektif mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dalam kategori ” valid atau layak digunakan” dengan presentase 65,45% dan hasil keefektifannya dalam kategori “sedang” dengan presentase 0,56%.

- 2) Hery Iswanto tahun 2007, Program Studi Pendidikan Biologi, Perguruan Tinggi Universitas Negeri Semarang, dengan judul skripsi “Pemanfaatan Multimedia Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar

Siswa Pada Konsep Sistem Safaf Di SMP Roudlotus Saidiyah Semarang”.

Kesimpulan dari penelitian dengan berdasarkan metode penelitian berdasarkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE, *analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan motivasi dan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media power point. Hasil penelitian ini berdasarkan tujuan penelitian pada siklus I, siklus II, dan Siklus III mengalami peningkatan dengan hasil uji validasi dan diperoleh skor “87,5%”. Dan hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik mendapatkan kriteria sangat layak dengan perolehan “87,5%”

3) Rahmatulla, Inanna dan Andi Tenri Ampa 2020, Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Lampung, dengan judul skripsi “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Bangun Ruas Limas”.

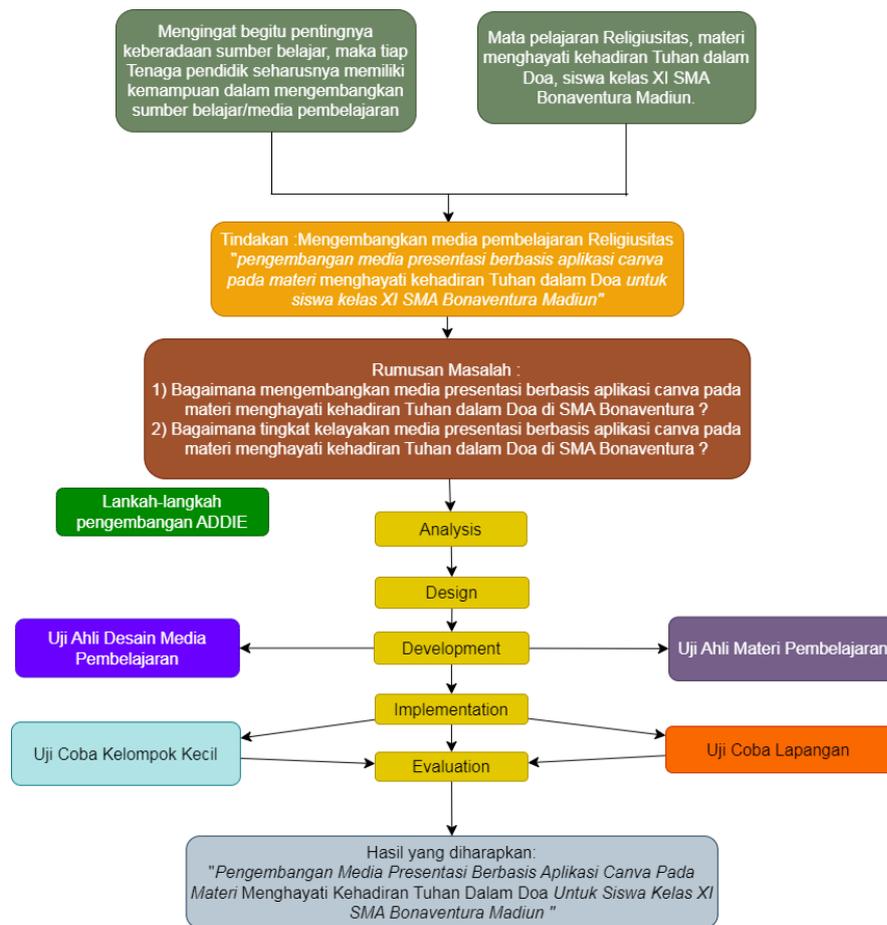
Kesimpulan dari penelitian ini yang berdasarkan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yaitu *analisis, analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang teruji valid dan dapat meningkatkan prestasi peserta didik kelas VII SMP Islam Al Azhaar Tulungagung. Hasil penelitian ini berdasarkan tujuan penelitiannya bahwa hasil uji validasi dengan kriteria “sangat layak” diperoleh skor “82,28%”. Dan

hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik mendapatkan kriteria “sangat layak” dengan diperoleh skor 86,73%.

2.9. Kerangka Berpikir

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemui dalam perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan yang tidak dapat dihindari, khususnya dalam menciptakan media presentasi untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan khususnya Pembelajaran Religiusitas. Oleh karena itu, peneliti menawarkan untuk *mengembangkan media presentasi berbasis aplikasi canva* yang bisa membantu peserta didik dalam berfikir kritis dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

Dengan menggunakan aplikasi *canva*, dapat memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru, tentunya juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik karena aplikasi *canva* terdapat berbagai macam dalam menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan. Salah satu materi yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa, dimana pada materi ini berhubungan dengan permasalahan dalam menghayati kehadiran Tuhan dalam doa pada kehidupan sehari-hari. Dan juga materi ini merupakan wujud sebuah ungkapan dan kepercayaan dalam doa sebagai kesadaran dalam mengarahkan diri kepada Tuhan sebelum berdoa.



Gambar 2.9 Alur Kerangka Berpikir

2.10. Pertanyaan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah, landasan teoristik, kerangka berpikir, yang sudah ada maka timbul pertanyaan penelitian dalam pengembangan media presentasi berbasis aplikasi *canva* sebagai salah satu media pembelajaran Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun:

- 1) Bagaimana prosedur pengembangan *media presentasi berbasis aplikasi canva* dengan model pengembangan ADDIE ?

- 2) Bagaimana kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* menurut ahli media?
- 3) Bagaimana kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* menurut ahli materi ?
- 4) Bagaimana kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* menurut siswa-siswi SMK Bonaventura Madiun ?

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang memiliki tujuan untuk memperoleh produk tertentu. Penelitian dalam pengembangan (*Research and Development*) digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, Sugiono dalam Asykur (2021: 54). Hasil produk akan diuji tingkat kelayakannya sehingga cocok untuk digunakan dalam pembelajaran Religiusitas disekolahan.

Peneliti merancang *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa untuk siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun, dengan tujuan penelitian sesuai dengan rumusan penelitiannya. Kemudian menguji kelayakan produk agar bermanfaat di lembaga pendidikan sekolah, maka peneliti memerlukan pengujian kelayakan produk.

Penelitian *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat kelayakan produk dan hasilnya serta tercapainya tujuan pembelajaran dengan acuan produk yang sudah di kembangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa untuk siswa kelas XI, dengan tujuan

agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Harapan dari pengembangan produk ini dapat menjadi media presentasi yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa* untuk siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva dimulai pada bulan April 2023 sampai dengan bulan Mei 2023. Proses penelitian ini dimulai penyusunan materi di dalam media presentasi, penyusunan instrumen, dan validasi instrument. Sedangkan proses pengambilan data berlangsung selama 1 bulan, dimulai pada awal bulan Mei 2023. Proses pengambilan data bertempat di SMA Bonaventura Madiun. Alasan pemilihan lokasi penelitian dikarenakan peneliti sebelumnya sudah mendapatkan data dari hasil observasi dan wawancara pada bulan November 2022 kepada 2 orang peserta didik dan 1 guru dan hasilnya sekolah tersebut tidak semua menggunakan media untuk mengajar. Sehingga peneliti memilih sekolahan tersebut sebagai sasaran untuk penelitian khususnya kelas XI SMA Bonaventura Madiun.

3.3. Model Desain Pengembangan

Pengembangan produk dengan memilih model pengembangan yang baik akan menghasilkan sebuah produk yang efektif dan efisien, memilih model pengembangan yang tepat akan menghasilkan produk yang dapat di aplikasikan dengan mudah dan baik. Hasil pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan, sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Desain yang akan di gunakan pada penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk *mengembangkan media presentasi berbasis aplikasi canva* di SMA Bonaventura Madiun. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* diperuntukan bagi peserta didik SMA Bonaventura Madiun. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media berbasis web atau *software*, terdapat lima tahapan dalam model ADDIE yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), Pribadi dalam Asykur (2021:55).

Model ADDIE merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi keseluruhan proses pembelajaran, sebagaimana menurut Mulyatiningsih dalam Asykur (2021: 56) rincian tahapan-tahapan berikut:

a) *Analysis* (Analisis)

Analisis adalah tahapan awal dalam penerapan model ADDIE berisi aktivitas yang dilakukan untuk mencermati masalah, menentukan alternatif solusi kemudian menetapkan tujuan atau kompetensi umum.

b) *Design* (Desain)

Desain adalah tahapan kedua dalam model ADDIE yang meliputi aktivitas-aktivitas yang diperlukan untuk mencapai kompetensi tertentu dan merancang strategi yang akan di gunakan.

c) *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahapan ketiga dalam model ADDIE yang meliputi aktivitas untuk menguji kelayakan media dan materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa.

d) *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi akan dijadikan tahapan uji coba kelompok kecil terbatas. Tujuannya untuk melihat respon peserta didik dan kelayakan dari produk *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva*.

e) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahapan akhir dari model ADDIE, pada tahap ini akan menghasilkan kelayakan atau tidak berdasarkan hasil dari tahapan uji coba lapangan yaitu target yang menjadi sasaran penelitian.

3.4. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* mengikuti model pengembangan ADDIE. Adapun

langkah-langkah pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva sebagai berikut:

3.4.1. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan utama dalam tahap analisis (*analysis*) yaitu menganalisis pengembangan media pembelajaran dalam tujuan pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai tahap awal analisis pada tanggal 15 November 2023, dengan narasumber dua orang peserta didik dan satu guru Agama Katolik/Religiusitas. Tahap analisis dalam *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* ditemukan beberapa analisis yang diperlukan dari hasil observasi dan wawancara, diantaranya:

a) Analisis kebutuhan,

Dari hasil analisis kedua orang peserta didik sebagai narasumber ternyata diketahui bahwa pembelajaran didalam kelas khususnya pembelajaran masih membutuhkan bantuan untuk menarik minat peserta didik

b) Analisis karakteristik,

Analisis karakter siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menggunakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dikembangkan. Analisis peserta didik yang dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi kemampuan awal, pengalaman, hal yang disukai dan motivasi pembelajaran. Untuk dapat mengetahui hal ini peneliti melakukan wawancara yang ditunjukkan kepada peserta didik.

c) Analisis materi,

Analisis materi bertujuan untuk mengetahui karakteristik materi, siswa yang akan menggunakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, maka peneliti memilih materi ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Pemilihan materi ini karena media yang dikembangkan nantinya juga dapat dipakai oleh guru sebagai bantuan mengajar dikelas XI.

d) Analisis metode,

Analisis metode bertujuan untuk melihat pembelajaran yang digunakan didalam kelas, siswa yang akan menggunakan *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dari 2 orang peserta didik peneliti mencoba menganalisis bahwa peserta didik membutuhkan bantuan metode pembelajaran yang menarik.

e) Dan analisis media,

Dari hasil analisis kedua peserta didik sebagai narasumber ternyata diketahui bahwa pembelajaran didalam kelas khususnya pembelajaran Religiusitas masih membutuhkan bantuan media yang dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran didalam kelas.

3.4.2. Desain (*Design*)

Langkah kedua dalam model ADDIE yakni desain (*design*) atau perancangan. Peneliti mulai mendesain *media presentasi berbasis aplikasi canva* dan tetap mendapatkan arahan dari dosen pembimbing selama kurang lebih 1 bulan April 2023, tidak hanya membuat desain namun peneliti juga

membuat rancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran media pembelajaran berbasis canva meliputi : (1) Mendownload Aplikasi *Canva*, (2) mendesain atau merancang media, melalui beberapa tahapan: a) tampilan menu, b) tujuan pembelajaran, c) tampilan materi, d) tampilan evaluasi, e) kesimpulan.

3.4.3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga yaitu model pengembangan ADDIE yaitu (*development*). Sebelumnya dilakukan pembuatan produk *media presentasi berbasis aplikasi canva* dan setelah produk yang dilakukan sebelumnya yakni pada tahap desain. Setelah media pembelajarann selesai dalam bentuk media presentasi yang sudah jadi, dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum dilakukan validasi oleh ahli media dan materi pada akhir April 2023. Proses validasi dilakukan pada tanggal 11-17 Mei 2023 tujuannya untuk mengetahui tingkah kelayakan media serta mendapat saran dan komentar dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk hasil media pembelajaran sebelum di uji coba kepada uji kelompok kecil sehingga setelah mendapatkan kelayakan kemudian diberikan tahap uji coba akhir kepada peserta didik dilapangan.

3.4.4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat yakni model pengembangan ADDIE yaitu (*implementation*). Setelah *media presentasi berbasis aplikasi canva* telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 15 Mei 2023 dengan 3 siswa kelas XI SMK Bonaventura Madiun. Uji coba produk bertujuan

untuk mengetahui respon siswa setelah ditampilkan dalam bentuk media presentasi didalam kelas dan untuk menguji kelayakan media berdasarkan penilaian oleh peserta didik.

3.4.5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh pengguna dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2023, berjumlah 30 orang siswa XI SMA Bonaventura Madiun. Setelah dilakukan tahap penilaian media pembelajaran oleh uji kelompok kecil kemudian diperoleh data hasil penelitian uji coba lapangan yakni pada peserta didik sebanyak 30 kelas XI, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan media pembelajaran tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3.5. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar menetapkan kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Desain pada uji coba ini meliputi : (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) teknik dan instrument penelitian, (4) teknik analisis data.

1) Desain Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek penilaian dari ahli media, ahli materi, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Terdapat duatahapan dalam uji coba produk untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yaitu validasi ahli dan uji coba kelompok kecil.

a. Validasi Ahli

Validasi ahli materi dan ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dikembangkan dari beberapa aspek penilaian. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan menunjukkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dikembangkan beserta sejumlah angket penilaian yang diisi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai layak atau tidaknya media pembelajaran beserta saran dan komentar yang dapat digunakan sebagai perbaikan dalam pengembangan media presentasi berbasis canva.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan pada kelompok kecil sebagai uji coba tahap awal penggunaan produk tujuannya untuk melihat layak atau tidak media presentasi berbasis canva yang nantinya akan di ujikan kepada uji coba lapangan sehingga uji kelompok ini diujikan secara terbatas. Uji coba ini dilakukan kepada 3 orang peserta didik kelas XI jurusan perkantoran 2 peserta didik dan 1 jurusan pemasaran, berasal dari sekolah yaitu SMK Bonaventura Madiun, dengan alamat lengkap Jl.Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,Kec.Taman,Kota Madiun,Jawa Timur.

2) Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dalam pengembangan *media presentasi berbasis aplikasi canva* meliputi: (1) karyawan STKIP Widya Yuwana ahli dalam bidang desain dan komputer sebagai ahli media, (2) Dosen program studi Pendidikan

Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia sebagai ahli media. (3) Guru Agama Katolik/Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun sebagai ahli materi. (4) Guru Agama Katolik/Religiusitas di SMK Bonaventura Madiun sebagai ahli materi. (5) peserta didik dengan jumlah 3 orang kelas XI SMK Bonaventura sebagai uji kelompok kecil dan (6) sasaran dalam uji coba produk *media presentasi berbasis aplikasi canva* adalah siswa kelas XI SMA Bonaventura dengan jumlah siswa 30 orang.

3) Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, menggunakan metode anget . Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mengetahui media pendukung dalam proses pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas, materi pelajaran, metode cara mengajar guru yang diterapkan, media yang sudah digunakan, dan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk mengetahui analisis kebutuhan dalam pengembangan materi dan pengembangan perangkat lunak pada media aplikasi *canva* dalam bentuk presentasi. Narasumber dalam wawancara yaitu dua orang siswa kelas XI SMA Bonaventura dan satu guru pengajar Agama Katolik/Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun. *Media presentasi berbasis*

aplikasi canva digunakan untuk menguji kelayakan penggunaan dari produk yang dikembangkan.

Penggunaan metode angket bertujuan untuk mengetahui respon penilaian dari ahli media, ahli materi dan uji kelompok kecil terhadap kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang akan dikembangkan. Angket digunakan menggunakan skala *liker* dengan skala 1 sampai 5, dimana angka 1 menunjukkan respon sangat kurang, angka 2 menunjukkan respon kurang, angka 3 menunjukkan respon cukup baik, angka 4 menunjukkan respon baik dan angka 5 menunjukkan respon sangat baik. Sedangkan angket yang digunakan sebanyak tiga, yaitu angket penilaian untuk ahli media, angket untuk penilaian ahli materi, angket penilaian uji kelompok kecil dan angket respon penilaian siswa yakni uji coba lapangan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data ini menggunakan kuisioner atau angket (*check list*). Instrumen pengumpulan data atau instrument penilaian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan mencari jawaban tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Penyusunan instrumen penilaian dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan peran dan posisi dari subjek dalam penelitian ini yaitu: (1) instrumen untuk ahli media, (2) instrumen untuk ahli materi. (3) instrument untuk uji coba kelompok kecil, dan (4) instrument respon penilaian siswa uji lapangan. Berikut ini adalah kisi-kisi instrument yang digunakan untuk penelitian.

1) Instrumen Ahli Media

Pada instrumen angket digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Teori yang akan digunakan dalam instrumen angket penilaian kelayakan media menurut Arsyad dalam Ramadhan (2019: 52) sehingga perlu uji coba terlebih dahulu kepada validator untuk melihat kelayakan, kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli media diadopsi oleh Yuliandari,S (2014). Kisi-kisi instrument penilaian kelayakan media oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek Desain	1. Teks dan tulisan mudah dibaca	10
		2. Kombinasi warna	
		3. Konsistensi peletakan tombol	
		4. Kualitas tampilan gambar	
		5. Kualitas animasi	
		6. Kesesuaian musik pengiring dari video	
		7. Kesesuaian video dengan materi	
		8. Tata letak teks dan gambar	
		9. Kualitas tampilan layar	
		10. Kejelasan suara atau audio	

2	Aspek Tampilan	11. Pemberian Motivasi	4
		12. Kesesuaian teks dengan materi	
		13. Kesesuaian tampilan teks dengan karakteristik peserta didik	
		14. Media PPT berbasis Canva meminimalisir salah persepsi	
3	Aspek Penggunaan	15. Kemudahan penggunaan media bagi guru	3
		16. Mudah dipahami	
		17. Efisiensi teks	
Jumlah Butir Instrumen			17

Diadopsi dari Yuliandari,S.(2014)

2) Instrumen Ahli Materi

Instrumen angket ini ditunjuk kepada ahli materi yakni guru mata pelajaran Agama Katolik di SMA Bonaventura Madiun untuk menilai kelayakan media dari segi materi dan kisi-kisi angket penilaian oleh ahli materi diadopsi dari Yuliandari,S (2014). Kisi-kisi instrumen angket penilaian oleh ahli materi dapatt dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Instrumen	Jumlah Butir
1	Aspek kelayakan	1. Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	

penyajian materi dan isi	2. Kesesuaian urutan materi sesuai dengan urutan indikator dan tujuan pembelajaran	12
	3. Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	
	4. Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	
	5. Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran	
	6. Kecukupan umpan balik untuk implementasi dalam kehidupan	
	7. Kecukupan dalam menumbuhkan interaksi (interaksi siswadan media)	
	8. Kemudahan untuk dipahami	
	9. Pemberian motivasi	
	10. Kesesuaian tes dengan materi	
	11. Keluasan materi	
	12. Keakuratan materi, bahwa materi yang diberikan tidak salah dengan buku pengangan guru	
	Jumlah Butir Instrumen	

Diadopsi dari Yulandari,S.(2014)

- 3) Instrumen Uji kelompok kecil dan Instrumen respon penilaian siswa uji lapangan.

Instrumen penilaian pada siswa terhadap media presentasi berbasis canva digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk yang akan dilihat dari tingkat kepuasan siswa dan uji coba pada kelompok kecil sehingga instrument penilaiannya juga tidak berbeda. Instrumen angket ini ditunjukkan kepada 3 orang siswa uji kelompok kecil kelas XI SMK Bonaventura Madiun dan uji lapangan 30 orang siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun, dan diadopsi dari Yuliandari,S (2014). Kisi-kisi instrumen penilaian untuk siswa uji kelompok kecil dan uji lapangan dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji kelompok kecil dan Uji Lapangan

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir
1	Aspek desain pembelajaran	1. Kejelasan media	7
		2. Kedalaman tujuan pembelajaran	
		3. Kejelasan pembelajaran materi pembelajaran	
		4. Keruntutan materi	
		5. Kemudahan memahami materi	
		6. Kejelasan contoh yang diberikan	
		7. Kesesuaian teks dengan materi	
2	Aspek tampilan	8. Teks mudah dibaca	
		9. Format teks menarik	
		10. Daya tarik media pembelajaran	
		11. Kombinasi warna sesuai dengan karakteristik siswa	

		12. Kejelasan gambar, maupun video dengan materi, tata letak teks, dan gambar	5
3	Fungsi motivasi belajar	13. Memberikan motivasi belajar	3
		14. Memberikan kemudahan untuk belajar bagi siswa	
		15. Proses pembelajaran dilengkapi dengan animasi, video, dan game	
Jumlah Butir Instrumen			15

Diadopsi dari Yuliandari, S. (2014)

4) Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan instrument non tes pada penelitian yang dimana menggunakan teknik analisis skala deskriptif. Instrument non tes berupa angket yang menggunakan skala Likert. Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5, dengan nilai skor 1 terendah dan nilai skor 5 nilai yang tertinggi. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dan tanggapan dari peserta didik terhadap *media presentasi berbasis aplikasi canva*.

a. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli

Nilai akhir suatu butir merupakan presentase rata-rata perindikator dari seluruh jawaban validator. Hasil penilaian ahli dihitung dengan validasi Aiken's V, Azwar dalam Hisyam (2021:65) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menghitung menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

- S : r-lo
lo : Angka penilaian terendah (1)
C : Angka penilaian tertinggi (5)
r : Angka yang diberikan validator
n : Jumlah validator

2) Analisis Nilai Koefisien dari Aiken's V

Aiken (1985) merumuskan rumus Aiken's V, indeks Aiken's V merupakan indeks kesepakatan rater sesuai butir dengan indikator yang akan diukur menggunakan butir tersebut. Nilai koefisien dari Aiken's V yang sudah didapatkan dikonveksikan dalam bentuk Tabel 3.4

Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Aiken's V

Indeks	Kategori Kelayakan
0,81-1,0	Sangat Layak
0,41-0,8	Cukup Layak
< 0,4	Kurang Layak

Sumber dari Retnawati,(2016)

Kriteria tersebut diperoleh dari tabel kriteria nilai koefisien validitas Aiken. Dalam uji coba pada validitas Aiken's V, nilai dari indeks V yang berkisaran antara 0 sampai 1. Pada penelitian ini, peneliti akan memakai nilai koefisien validitas isi dua (2) yakni dua orang penilai disebut (rater) dengan 5 kategori

jawaban. Maka kriteria hasil indeks V 0,81 sampai 1 validitas memiliki tinggi atau layak, sedangkan kurang dari 0.4 validitasnya rendah atau tidak layak.

No. of Items (m) or Raters (n)	Number of Rating Categories (c)													
	2		3		4		5		6		7			
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p		
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020		
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003		
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029		
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006		
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029		
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007		
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047		
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008		
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041		
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008		
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036		
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007		
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047		
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007		
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040		
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010		
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048		
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009		
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041		
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008		
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049		
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010		
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041		
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009		
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047		
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008		
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041		
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010		
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046		
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009		
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039		
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010		
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044		
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009		
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048		
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008		
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041		
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009		
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045		
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008		
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049		
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009		
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043		
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010		
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046		
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009		
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049		

Gambar 3.1 Koefisien Nilai dari Aiken

b. Analisis Data Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Respon siswa uji lapangan

Menghitung nilai rata-rata untuk skor tiap komponen kriteria dari hasil tanggapan peserta didik uji kelompok kecil maupun uji lapangan terhadap *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

X : Rata-rata skor tiap komponen

$\sum X$: Jumlah total skor tiap komponen

N : Jumlah validator

- 1) Rata-rata skor tiap komponen tentu akan berupa bentuk kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan cara membandingkan rata-rata skor tiap komponen kriteria tanggapan peserta didik dengan kriteria ideal di setiap komponennya diadopsi dari Widoyoko dalam Hisyam (2021: 66) sesuai pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Ideal Tanggapan Peserta Didik

Rentang Skor (i)	Kategori Kelayakan
$X > \bar{X}_i + 1,8 sb_i$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,6 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 sb_i$	Baik (B)
$\bar{X}_i - 0,6 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 sb_i$	Cukup (C)
$\bar{X}_i - 1,8 sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 sb_i$	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 sb_i$	Sangat Kurang (SK)

Diadopsi dari Widoyoko,2009

Keterangan:

X = Skor akhir rata-rata

\bar{X} = Rata-rata ideal,dihitung dengan rumus:

$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{Skor Maks} + \text{Min})$

sb_i = Simpangan baku ideal,memiliki rumus:

$$sb_i = \frac{1}{6} (\text{Skor Maks} - \text{Min})$$

$$\text{Skor maks} = \sum \text{butir indicator} \times \text{skor maks}$$

$$\text{Skor Min} = \sum \text{butir indikator} \times \text{skor min}$$

- 2) Menghitung persentase keidealan tanggapan dari peserta didik pada tiap komponen yakni dengan rumus sebagai berikut:

$$\% \text{ komponen} = \frac{\text{skor rata-rata komponen}}{\text{skor tertinggi ideal komponen}} \times 100\%$$

Keterangan:

$$\% \text{ komponen} = \text{Persentase tiap komponen}$$

- 3) Menghitung persentase keidealan tanggapan peserta didik secara keseluruhan dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$\% \text{ keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata tiap keseluruhan}}{\text{skor tertinggi ideal keseluruhan}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva pada materi* menghayati kehadiran Tuhan dalam *Doa untuk siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun* yang layak untuk digunakan sebagai media presentasi. Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di SMA Bonaventura masih memerlukan pengembangan yang lebih lanjut. Setelah melihat situasi di dalam kelas masih terdapat kekurangan dari media yang digunakan yaitu dari segi tampilan yang kurang menarik, kemudian dari segi materi tidak digunakan video animasi atau video sebagai contoh dari pembelajaran yang terkait dalam menjelaskan materi, selain itu masih menggunakan metode ceramah dan mengerjakan tugas. Karena itu media sangat berfungsi dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran, dan menurut Sadiman (2009) dalam Andriyani (2017: 35) dikatakan bahwa Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dengan demikian, media pembelajaran juga dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, dan sudah ada persiapan yang matang. Sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakuksn proses belajar secara efisien dan efektif, Asyar (2012) dalam Anang (2015: 10). Sehingga peneliti memilih salah satu dari banyaknya model desain instruksional dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu ADDIE adalah salah satu model

desain penting yang sering digunakan untuk mengembangkan media presentasi berbasis aplikasi canva dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dalam Wicaksono (2015: 32) yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Tujuan dipilihnya model pengembangan ini karena dalam hal mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang layak dan valid dalam penelitian.

4.2. Langkah-Langkah Pengembangan Produk

Peneliti mengembangkan media presentasi berbasis aplikasi canva dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang termuat dalam buku Mulyatiningsih (2012: 1999), berikut langkah-langkah pengembangan media pembelajaran dengan ADDIE :

4.2.1. Analysis (*Analisis*)

Tahap analisis merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti, penelitian dilakukan pada tahap awal diantaranya observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Tujuan awal pendahuluan yaitu untuk mendapatkan data berupa analisis kebutuhan, dimana analisis kebutuhan yang bersumber dari hasil penelitian di SMA Bonaventura Madiun. Analisis yang dilakukan meliputi: a) analisis kebutuhan, b) analisis karakteristik, c) analisis materi, d) analisis metode, 5) dan analisis media, yang diperoleh adalah sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media yang dibutuhkan untuk mempermudah kegiatan

pembelajaran dan menarik perhatian siswa. Dari hasil analisis kebutuhan melalui observasi yang peneliti lakukan di kelas dan wawancara melalui kedua narasumber 2 orang peserta didik kelas XI SMA Bonaventura Madiun ternyata diketahui bahwa pembelajaran didalam kelas khususnya pembelajaran Religiusitas masih membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik. Tahap analisis kebutuhan menjadi tahap perencanaan sehingga sebagai pengajar perlu dibuat rancangan atau desain. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan dari analisis kebutuhan peserta didik membutuhkan bantuan berupa media yang dapat dikembangkan sehingga membantu siswa dalam proses belajar.

b) Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakter siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menggunakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dikembangkan. Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun. Berdasarkan hasil pengamatan dan angket yang diberikan kepada peserta didik untuk diisi diperoleh hasil dari kedua siswa yakni diketahui secara garis besar karakteristiknya sebagai berikut: siswa kurang aktif, cuek, masih sibuk dengan kepentingan sendiri, pendiam, kurang mendengarkan guru yang mengajar dengan metode ceramah, terkadang suka menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran didalam kelas. Dapat disimpulkan dari karakteristik siswa membutuhkan motivasi dan berupa media yang mampu menarik minat dalam proses belajar. Oleh karena itu, peneliti mencoba menganalisis *pemanfaatan handphone* untuk mendukung proses

pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik sesuai dengan karakteristik mereka.

c) Analisis Materi

Berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, maka materi ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa yang memuat karakteristik kepedulian terhadap adanya kehadiran Tuhan, kepekaan untuk semakin mau aktif berdoa, dan mampu memperbaiki diri sendiri dengan adanya kehadiran dari Tuhan. Dan dipilih materi ini karena media yang dikembangkan ini nantinya juga dapat dipakai oleh guru sebagai bantuan mengajar dikelas XI. Selain itu materi pembelajaran yang dikembangkan merujuk pada bukti buku dan juga sumber yang relevan dari hasil diskusi dengan guru pengajar Agama Katolik/Religiusitas. Pada saat analisis materi, peneliti merumuskan tujuan pembelajaran untuk selanjutnya dikembangkan pada tahap desain, sehingga media yang dikembangkan tetap merujuk pada tujuan pembelajaran.

d) Analisis Metode

Analisis metode bertujuan untuk melihat pembelajaran yang digunakan didalam kelas sudah menggunakan metode selain ceramah, terkadang menggunakan *power point*, tanya jawab dan penugasan melalui *whatsApp*. Oleh karena itu, merujuk pada hal peneliti mencoba menganalisis bahwa siswa memang membutuhkan bantuan metode yang lebih menarik, kreatif, berupa metode diskusi atau metode yang membangkitkan keaktifan siswa.

e) Analisis Media

Dari hasil analisis kedua narasumber yakni kedua orang peserta didik kelas XI SMA Bonaventura Madiun diketahui bahwa pembelajaran didalam kelas khususnya pembelajaran Religiusitas masih membutuhkan bantuan media yang dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil angket yang telah diisi oleh dua siswa diperoleh hasil yakni: cenderung pembelajaran yang diajarkan sekarang masih monoton, membosankan, kurang asik, kurang diimbangi dengan metode atau media yang menarik. Sehingga peneliti menyimpulkan peserta didik membutuhkan bantuan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru dan siswa, namun memiliki tampilan yang menarik. Pada tahap analisis peneliti memilih aplikasi *canva* sebagai media presentasi. Aplikasi *canva* mendukung tampilan secara visual, interaktifitas, audio dan video.

4.2.2. Design (*Desain*)

Pada tahap ini, dimulai untuk mendesain media yang akan dikembangkan nantinya dan pada tahap desain, menurut Simarmata,(2019:183) perlu untuk membuat rancangan atau kerangka dan untuk memulai dengan konstruksi struktur kerangka. Pada tahap ini desain memuat alur media pembelajaran Religiusitas dari tahap pembukaan hingga kesimpulan pembelajaran dalam bentuk *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Dan proses desain meliputi (teks, gambar, video, animasi, link (game dan platform berbentuk papan tulis digital), dan mengolahnya menjadi sebuah media presentasi.

Perancangan yang perlu dilakukan dalam *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* untuk siswa kelas XI pada mata pelajaran Religiusitas di tingkat SMA dilakukan perancangan produk media presentasi didesain menggunakan aplikasi *canva* yang digunakan dalam penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Mendownload Aplikasi Canva

Tahap awal yang dilakukan peneliti mendownload aplikasi canva dan mulai membuat desain. Kelebihan menggunakan aplikasi canva sebagai desain pembelajaran yakni memudahkan untuk membuat desain yang diinginkan dan sudah ada templet yang tersedia dan menarik, dan memudahkan untuk dijangkau, aplikasi *canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena dapat di download pada *handphone android* atau *Iphone*. Dan mudah diakses dari kalangan manapun.

2. Mendesain atau merancang media

Dikembangkan dalam bentuk media presentasi, didukung oleh teori media presentasi menurut Sanjaya (2012) dalam Eka (2010:14), “presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan”. Sehingga pembuatan *media presentasi berbasis aplikasi canva* dirancang dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

Slide pertama digunakan sebagai perkenalan peneliti dibuat dalam bentuk pantun. Kemudian tampilan slide kedua, sengaja diberi link padlet sebagai pemanasan atau awalan sebelum memulai pembelajaran agar menarik perhatian

siswa dengan menggunakan prinsip pemusat perhatian (*Cetered of Attentional*) karena perhatian memegang peran penting dalam kegiatan belajar (platform berisikan menceritakan secara singkat pengalaman berdoa). Ketiga tampilan motivasi tujuannya untuk membangkitkan gairah dalam belajar dengan menggunakan prinsip kesiapan dan motivasi dapat berupa hadiah ataupun hukuman, peneliti memberikan hadiah pada peserta didik juga sebagai salah satu motivasi untuk aktif dalam belajar.

b. Tampilan Menu

Pada tampilan ini berisikan pembahasan yang akan dibahas selama pembelajaran berlangsung seperti : tujuan pembelajaran, materi, video, evaluasi dan kesimpulan. Pada tampilan ini peneliti mendesain pembelajaran dengan baik karena menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda maka sesuai dengan teori macam-macam gaya belajar setiap peserta didik memiliki keunikannya masing-masing.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran diperoleh dari analisis kebutuhan yang benar-benar mengidentifikasi adanya suatu masalah yang pemecahannya dengan memberikan pembelajaran, tujuan pembelajaran mengacu pada pedoman buku Religiusitas. Dalam penelitian ini perumusan tujuan pembelajaran juga dirancang meliputi kemampuan atau perilaku peserta didik setelah mengikuti pembelajaran Religiusitas power point berbasis canva. Dengan melihat teori karakter peserta didik yang mengalami peralihan menjadi dewasa sehingga tujuan pembelajaran diberikan agar peserta didik mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tampilan Materi

Tampilan materi menyajikan penjelasan mengenai pengertian dari doa sesuai dengan pedoman modul Religiusitas kelas XI semester 2 2015, melihat dari landasan konstruktivis proses peserta didik secara aktif membangun pengetahuan, dalam bentuk metode pengajaran sehingga peneliti membuat tampilan materi semenarik mungkin serta diperjelas dengan memberikan gambaran contoh sikap dalam berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan yang dianut. Dan di sertakan video terkait dengan materi pembelajaran “Yakinilah dengan Doa”, dan setelah melihat video siswa diminta untuk mendalami dengan merefleksikan secara individu.

e. Tampilan Evaluasi

Tampilan ini mengevaluasi sejauh mana pemahaman dalam menyimak materi, dan dilihat dari teori gaya belajar perlu memperhatikan gaya belajar siswa atau *learning style* karena setiap peserta didik mempunyai gaya belajar masing-masing tetapi pada era teknologi peserta didik, cenderung menyukai game baik itu pempuan atau laki-laki. Peneliti mendesain tampilan evaluasi dengan kelink (bentuk game *word wall*) untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi dengan desain yang di buat dalam bentuk media presentasi.

f. Tampilan Kesimpulan

Kesimpulan yang dibuat oleh peneliti diringkas menjadi point penting agar peserta didik mengingat kesimpulan selama pembelajaran diberikan. Sehingga teori dari taksonomi bloom tingkat pembelajaran dimulai dari peserta didik yakni mengingat kembali informasi yang diberikan, oleh karena itu dibuat point

penting agar peserta didik dapat mengingat dengan mudah pada tampilan kesimpulan.

4.2.3. Development (*Pengembangan*)

Tahap pengembangan merupakan tahap awal dari pengembangan produk yang dimulai dengan menyiapkan *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Dan media pembelajaran akan dikembangkan sesuai dengan rancangan media yang sudah dibuat, dan tahap ini merupakan tahap yang sangat penting, sinergi antara guru dan prosedur konten, dalam kasus ini di mana guru tidak mengelola pembuatan dan pemeliharaan materi pelajaran.

Oleh karena itu, Guru harus mampu mengubah visi kelas untuk mengatur kelas virtual seperti dengan semua fungsi yang diperlukan. Dengan demikian, dapat diartikan pengembangan adalah tentang menerapkannya sebuah rancangan tiga tugas utama: penyusunan, produksi, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat dari Simarmata, Janner. (2019: 184-185) pada tahap pengembangan melibatkan menciptakan dan menguji hasil pembelajaran, jadi pada tahap pengembangan akan melewati tahap validasi, validasi media akan dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, dan ahli materi. Tahap ini dilakukan dengan harapan bisa memberikan masukan saran dan komentar mengenai kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan sehingga media yang di buat akan menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan.

4.2.3.1. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan ini, peneliti melakukan pengembangan dari desain media pembelajaran yakni *media presentasi berbasis aplikasi canva*

yang sudah dirancang serta peneliti membuat lembar validasi yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana *media presentasi berbasis aplikasi canva* layak untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 2 Validator yang pertama, karyawan komputer ahli dalam bidang desain dan komputer yaitu Bapak Donny Yulianto,S.Kom.,M.Kom dan kedua, Dosen program studi Pendidikan Ilmu Komputer,Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia yaitu Ibu Nusuki Syari'ati Fathimah,S.Pd.,M.Pd.

Adapun tujuan dari validasi teori untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan menurut Simarmata,Janner (2019: 184-185) suatu media yang dihasilkan sehingga benar-benar layak untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar dan pada tahap pengembangan melibatkan menciptakan dan menguji hasil pembelajaran. Berikut ini disajikan hasil validasi dari masing-masing validator secara lebih rinci.

a. Analisis Data Penilaian Ahli Media

Penilaian pada media pembelajaran meliputi beberapa aspek diantaranya aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan. Ketiga aspek dijabarkan pada 17 aspek indikator. Validasi media dilakukan oleh Bapak Donny Yulianto,S.Kom.,M.Kom dan Ibu Nusuki Syari'ati Fathimah,S.Pd.,M.Pd. Uji validasi dilakukan 2 kali untuk mendapatkan kategori kelayakan, tahap 1 validasi media I selesai pada tanggal 08 Mei 2023, sedangkan ahli media II selesai pada tanggal 11 Mei 2023. Tahap 2 validasi media I selesai pada tanggal 13 Mei 2023, sedangkan validasi media II selesai pada tanggal 15 Mei 2023.

melakukan validasi ke 2 pada tanggal 13-15 Mei 2023. Dan tujuan uji coba yang dari kedua ahli media dimaksudkan untuk kepraktisan *media presentasi berbasis aplikasi canva* sehingga pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan teori media pembelajaran menurut Arsyad (2016) bahwa guru tidak bisa begitu saja menentukan media pembelajaran meskipun sudah memenuhi kriteria sebelumnya. Karena tiap produk yang dihasilkan dalam pembelajaran memiliki standar tertentu agar produk tersebut layak digunakan . Jadi perlu pertimbangan dan pemilihan media yang sesuai dengan peserta didik yang akan menjadi sasarannya. Rekap data hasil penilaian ahli media disajikan pada tabel 4.1, untuk peroleh skor secara rinci pada masing-masing aspek dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.1 Hasil Validasi kedua Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	Σs	n(C-1)	V	Ket
		I	II						
1	Aspek Desain	5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
2		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
3		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
4		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
5		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
6		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
7		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
8		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
9		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
10		4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
11	Aspek Tampilan	4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
12		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
13		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
14		4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
15	Aspek Penggunaan	4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
16		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
17		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		76	80	59	63	122	136	0.90	Sangat Layak

Sumber: Analisis Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.1 hasil uji validitas Aiken's V yang dilakukan pada kedua ahli diketahui bahwa secara keseluruhan diperoleh hasil yaitu dari 17 soal terdapat 14 soal dalam kategori "*Sangat Layak*" dan 3 soal dalam kategori "*Cukup Layak*". Secara keseluruhan rata-rata uji validitas kedua ahli diperoleh hasil indeks V 0.90 dengan kategori "*Sangat Layak*". Sangat layak nya indeks V uji validitas ahli media sangat dipengaruhi oleh hasil yang diperoleh yaitu: pertama, aspek desain dengan 9 soal kategori "*Sangat Layak*", dan 1 soal dengan kategori "*Cukup Layak*". Sesuai dengan teori *canva* dan teori prinsip desain pembelajaran dan media presentasi berbasis *canva* (*Centered of Attention*). Teori desain menurut Canva (n.d), menjadi platform desain yang dibutuhkan, dalam pengembangan kreativitas dan keterampilan. Dan aspek desain tidak terlepas dari teori prinsip desain pembelajaran (*Centered of Attention*) menurut Felming dalam Permana (2017: 53) desain menjadi pemusat perhatian dalam *media presentasi berbasis aplikasi canva*.

Sehingga membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Kedua, aspek tampilan dengan 2 soal kategori "*Sangat Layak*" dan 2 soal dengan kategori "*Cukup Layak*". Aspek tampilan mengacu pada teori media pembelajaran multimedia menurut Asyar dalam Anang (2015:11) ada beberapa jenis media yakni salah satunya berupa video animasi ataupun media presentasi yang didesain menggunakan aplikasi *canva*. Peserta didik lebih menyukai tampilan warna, layout, video dan gambar. Ketiga, aspek penggunaan dengan 3 soal kategori "*Sangat Layak*", kemudahan penggunaan media mengacu pada kajian teori pemilihan media menurut Arsyad (2016) salah

satunya guru mampu dan terampil menggunakan media. Nantinya keterampilan penggunaan media pembelajaran dapat ditularkan kepada siswa.

Dan secara keseluruhan hasil rata-rata uji validitas kedua ahli media diperoleh hasil indeks V 0.90 dengan kategori "*Sangat Layak*". Dari hasil keseluruhan rata-rata uji validasi ahli media, diperoleh kesimpulan bahwa *media presentasi berbasis aplikasi canva* sangat layak untuk uji coba lapangan sesuai saran. Adapun beberapa komentar yang diberikan oleh kedua ahli media sebagai berikut:

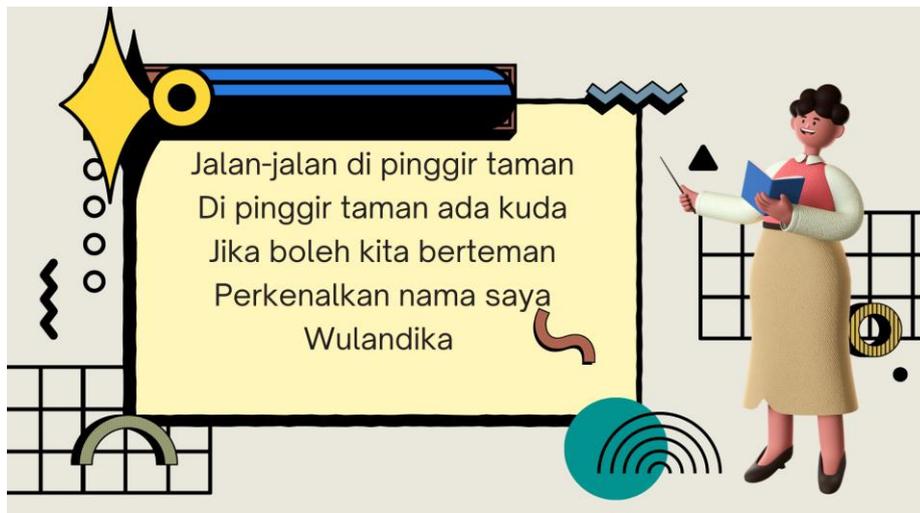
- 1) Pada tampilan Pada Tampilan Awal : Semua media presentasi nya diganti agar lebih menarik (kesannya tetap untuk siswa SMA) dan semua jenis font perlu diganti menjadi yang lebih menarik namun tetap jelas. Tata letak teks dirapikan sedikit, dan atur jarak dengan sisi atas, bawah, kanan, atau kiri slide.
- 2) Pada Tampilan Menu : Sebelum masuk ketahap pembahasan lebih baik diberi pokok pembahasan sebelumnya atau judulnya di pindahkan.
- 3) Pada Tampilan Materi : Tampilan pada contoh doa jika salah satu diberi keterangan yang lainnya harus mengikuti.
- 4) Pada Tampilan Video : Tampilannya agar tidak kosong pada bagian video nya sarannya diberi hiasan agar menarik saat melihat videonya dan tetap diberi keterangan.
- 5) Tampilan Evaluasi : Lebih baik diganti dengan scan barcode agar memudahkan peserta didik.

b. Revisi Validasi Ahli Media Pembelajaran Media Presentasi Berbasis

Aplikasi Canva

Revisi ini dilakukan sebanyak 2 kali yaitu setelah mendapatkan masukan dari 2 ahli media. Revisi dilakukan sesuai dengan masukan dan saran yang tertera pada angket penilaian. Berikut ini adalah penjabaran Saran dan masukan dari ahli media 1 & 2 diantaranya, sebagai berikut:

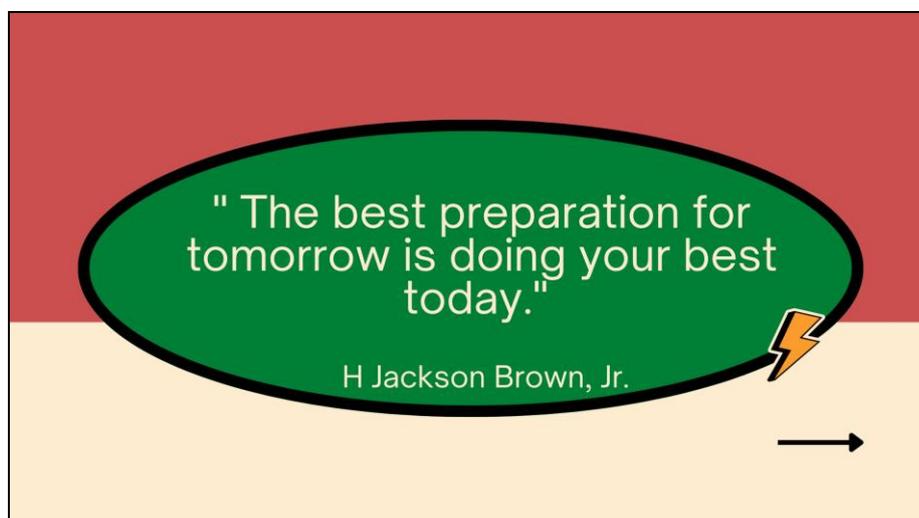
- a) Pada tampilan awal, tampilan link padlet, tampilan motivasi perlu merubah semua slide media presentasi diganti agar lebih menarik (kesannya tetap untuk siswa SMA) dan semua jenis font perlu diganti menjadi yang lebih menarik namun tetap jelas. Tata letak teks dirapikan sedikit, dan atur jarak dengan sisi atas, bawah, kanan, atau kiri slide. Tampilan awal media presentasi berbasis canva sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 4.1, gambar 4.2 & gambar 4.3.



Gambar 4.1 Tampilan Awal Sebelum Revisi



Gambar 4.2 Tampilan Link Padlet Sebelum Direvisi



Gambar 4.3 Tampilan Motivasi Sebelum Direvisi

Setelah direvisi sesuai dengan masukan ahli media 1 & 2, penulis melakukan perubahan sekaligus menambahkan animasi. Dan Peneliti merubah dengan menambahkan animasi, kemudian warna, font bahkan mengatur ulang penempatan tata letak pada media presentasi. Berikut ini tampilan awal, tampilan

link padlet, tampilan motivasi *media presentasi berbasis aplikasi canva* setelah direvisi.



Gambar 4.4 Tampilan Awal Sesudah Direvisi

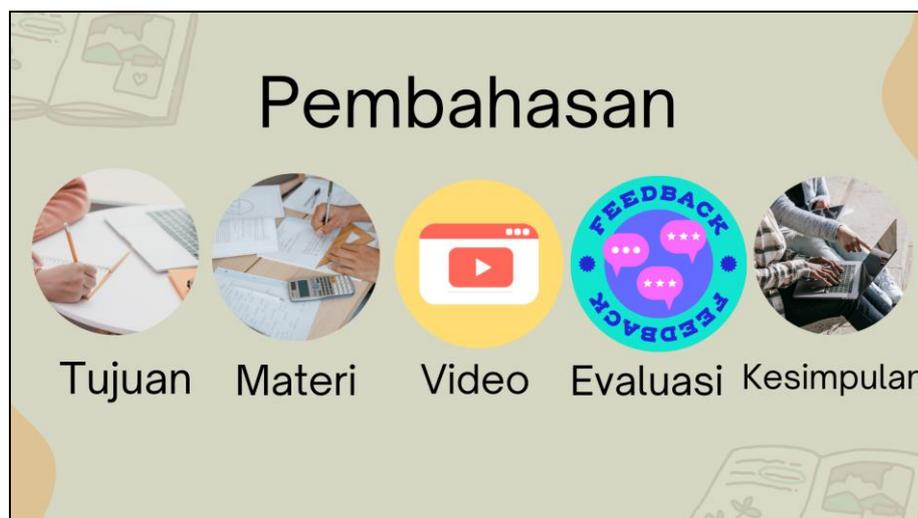


Gambar 4.5 Tampilan Link Padlet Sesudah Direvisi

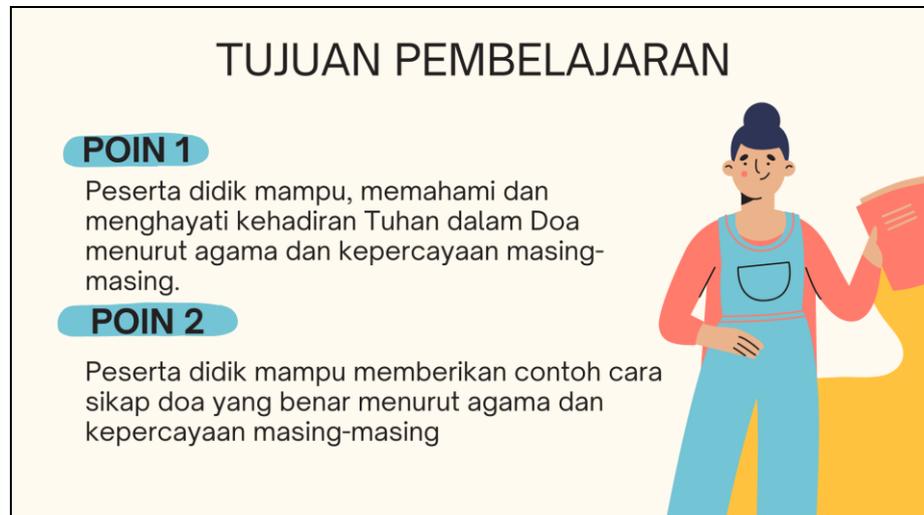


Gambar 4.6 Tampilan Motivasi Sesudah Direvisi

- b) Pada tampilan menu, tampilan tujuan perlu perubahan, pada slide pembahasan lebih baik diberi pokok pembahasan, dan judul lebih baik sebelum tampilan menu. Gambar 4.7, gambar 4.8 & gambar 4.9 berikut ini adalah tampilan media presentasi sebelum direvisi.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Sebelum Direvisi



Gambar 4.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum Direvisi



Gambar 4.9 Tampilan Judul Pembelajaran Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli media 1, peneliti melakukan perubahan yaitu memindahkan judul atau tema pembelajaran sebelum masuk ke tampilan materi. Berikut ini tampilan Judul, dan tampilan menu *media presentasi berbasis aplikasi canva* setelah direvisi.



Gambar 4.10 Tampilan Judul Pembelajaran Sebelum Direvisi

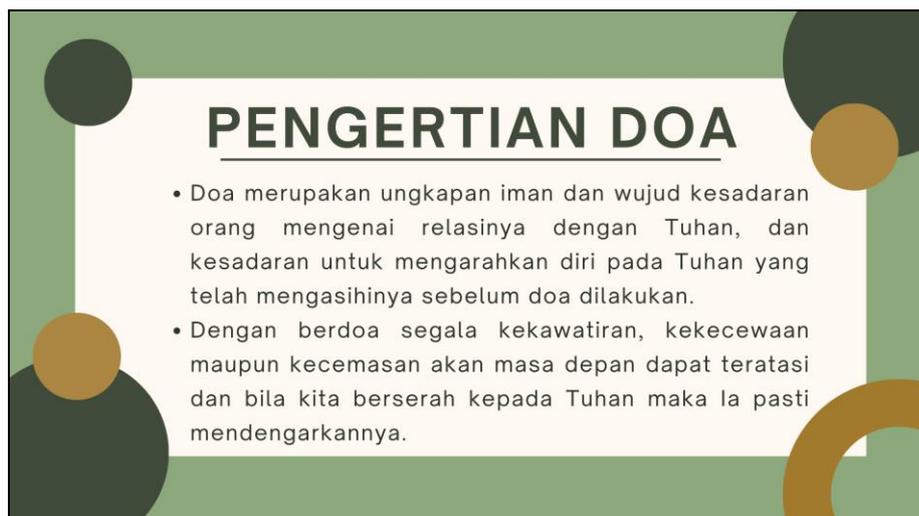


Gambar 4.11 Tampilan Menu Sesudah Direvisi

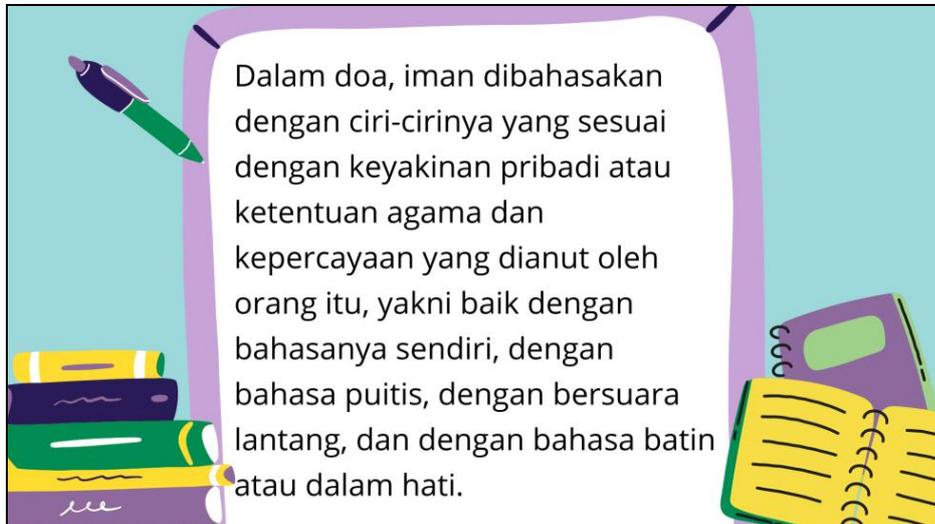


Gambar 4.12 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sesudah Direvisi

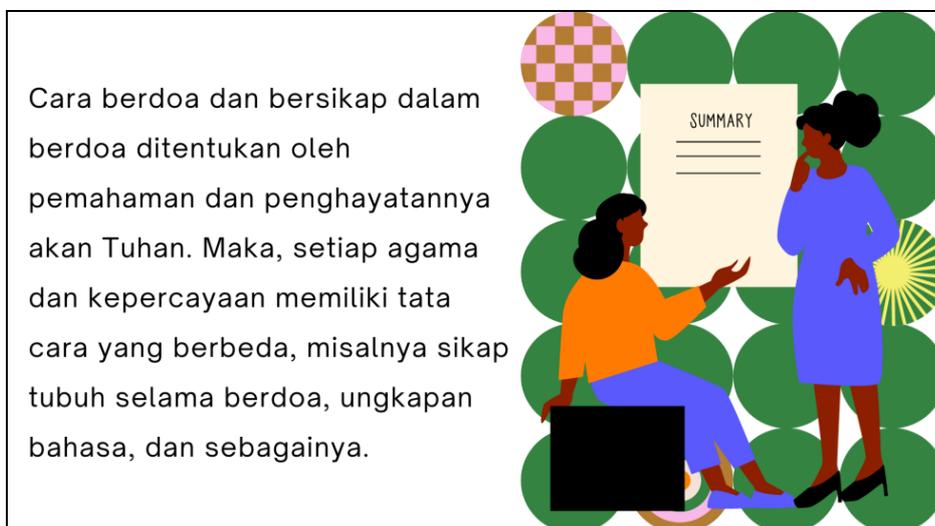
- c) Pada tampilan materi perlu dirubah font, dan pada materi doa jika salah satu diberi contoh keterangan yang lainnya harus mengikuti. Gambar 4.13, gambar 4.14, gambar 4.15, gambar 4.16, gambar 4.17, gambar 4.18 , gambar 4.19 dan gambar 4.20, berikut ini adalah tampilan sebelum direvisi.



Gambar 4.13 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



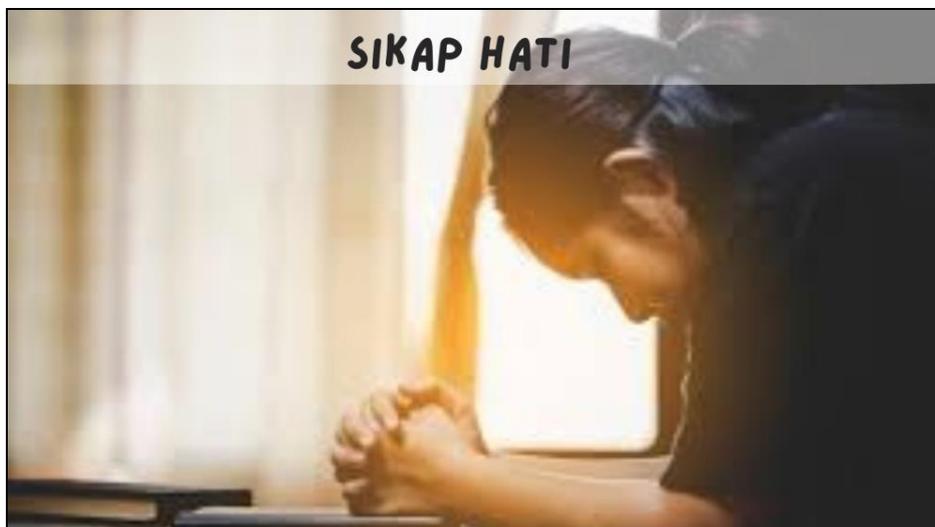
Gambar 4.14 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



Gambar 4.15 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



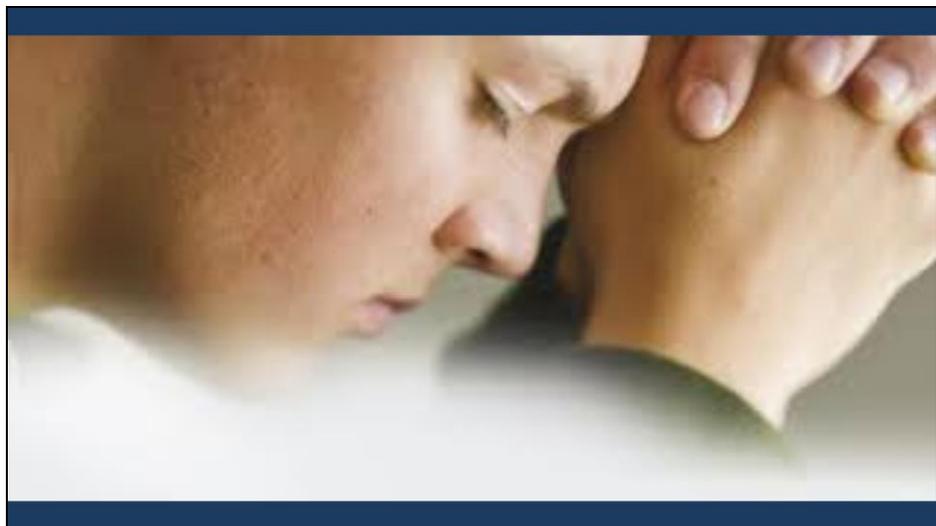
Gambar 4.16 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



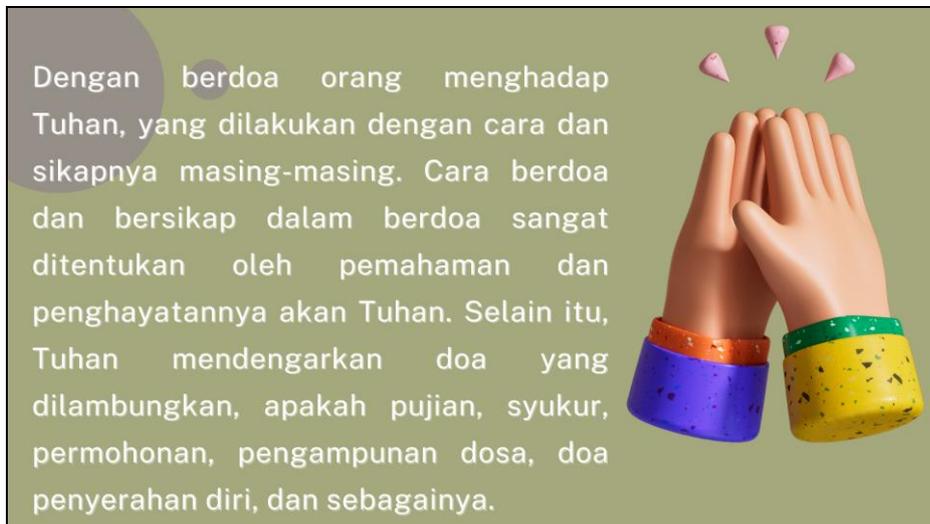
Gambar 4.17 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa Sebelum Direvisi



Gambar 4.18 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa Sebelum Direvisi



Gambar 4.19 Tampilan Materi Contoh Sikap Doa Sebelum Direvisi



Gambar 4.20 Tampilan Materi Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli media 1, peneliti melakukan perubahan merubah font, dan menjadikan satu gambar sebagai contoh “sikap berdoa sesuai kepercayaan yang dinaut”. Berikut ini tampilan Judul, dan tampilan menu *media presentasi berbasis aplikasi canva* setelah direvisi.



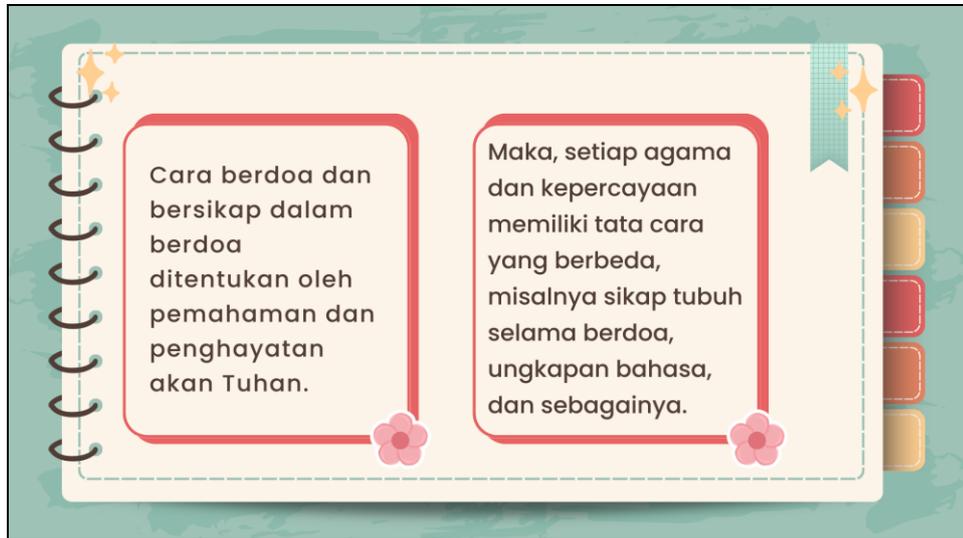
Gambar 4.21 Tampilan Pembuka Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.22 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



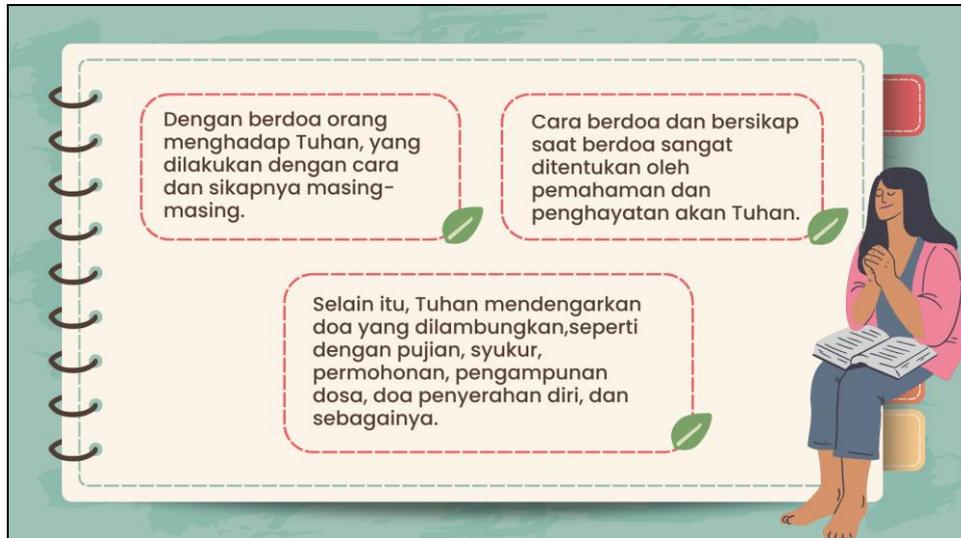
Gambar 4.23 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.24 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.25 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sesudah Direvisi

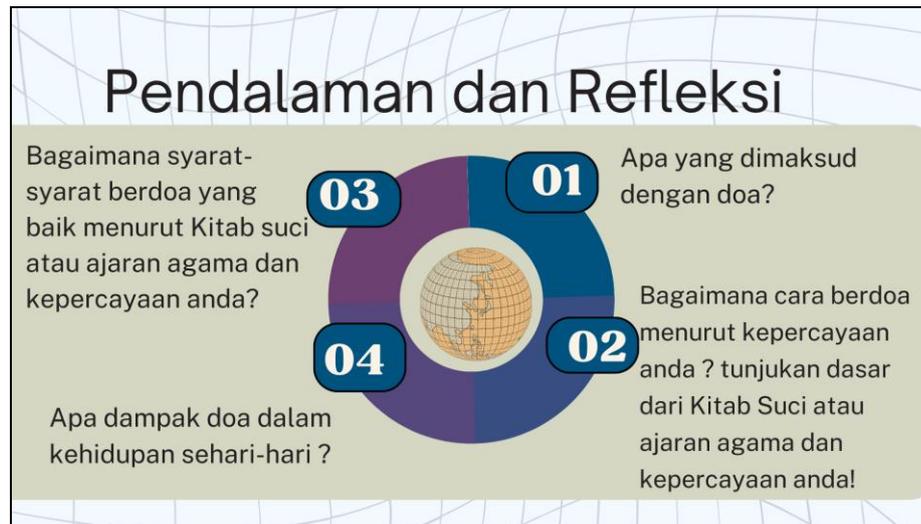


Gambar 4.26 Tampilan Materi Sesudah Direvisi

- d) Tampilan Video dan refleksi perlu dibenarkan, untuk videonya dibuat agar tidak kosong pada bagian sisi videonya dan tetap diberi keterangan. Gambar 4.27, dan gambar 4.28 berikut ini adalah tampilan media presentasi sebelum direvisi.



Gambar 4.27 Tampilan Video Sebelum Direvisi



Gambar 4.28 Tampilan Materi Pendalaman Dan Refleksi Sebelum Direvisi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli media 1, peneliti melakukan perubahan dengan menambahkan desain pada bagian sisi-sisi video menambahkan juga keterangan pada bagian bawah video dan merubah tampilan desain tampilan pendalaman dan refleksi Berikut ini tampilan video dan tampilan pendalaman dan refleksi pada *media presentasi berbasis aplikasi canva* setelah direvisi.

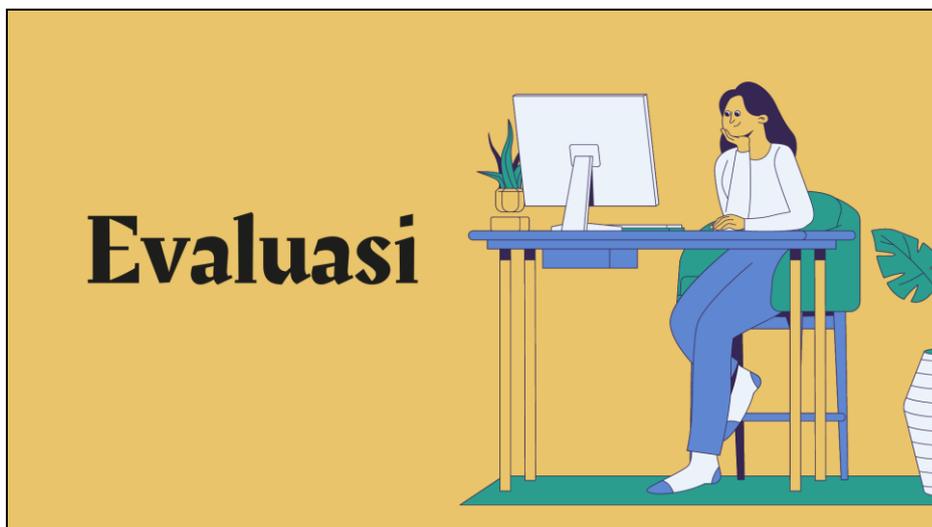


Gambar 4.29 Tampilan Video Sesudah Direvisi



Gambar 4.30 Tampilan Pendalaman dan Refleksi Sesudah Direvisi

- e) Tampilan Evaluasi lebih baik diganti dengan scan barcode agar memudahkan peserta didik dan tampilan kesimpulan desain nya perlu dirubah. Gambar 4.31, gambar 4.32, dan gambar 4.33 berikut ini adalah tampilan *media presentasi berbasis aplikasi canva* sebelum direvisi.



Gambar 4.31 Tampilan Evaluasi Sebelum Direvisi

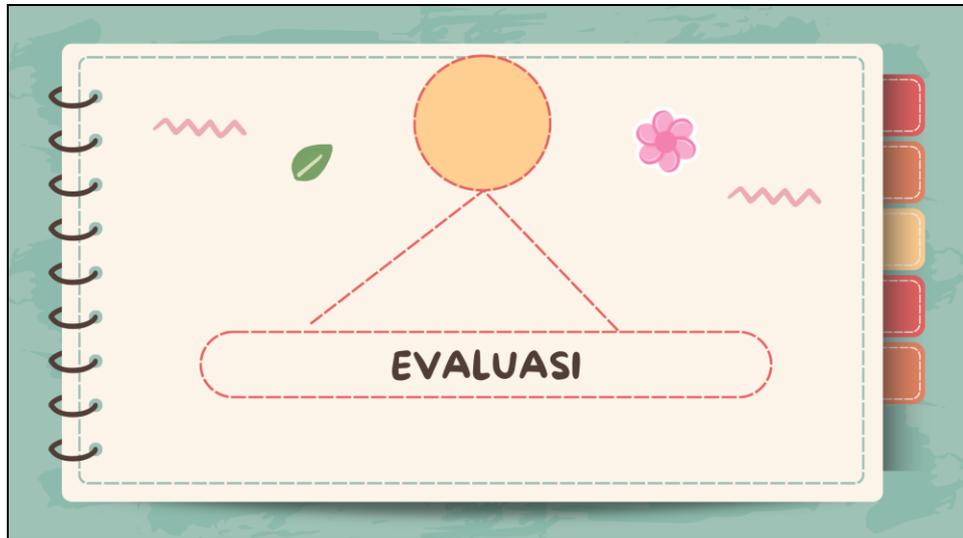


Gambar 4.32 Tampilan Evaluasi (*Link Game*) Sebelum Direvisi



Gambar 4.33 Tampilan Kesimpulan Sebelum Direvisi

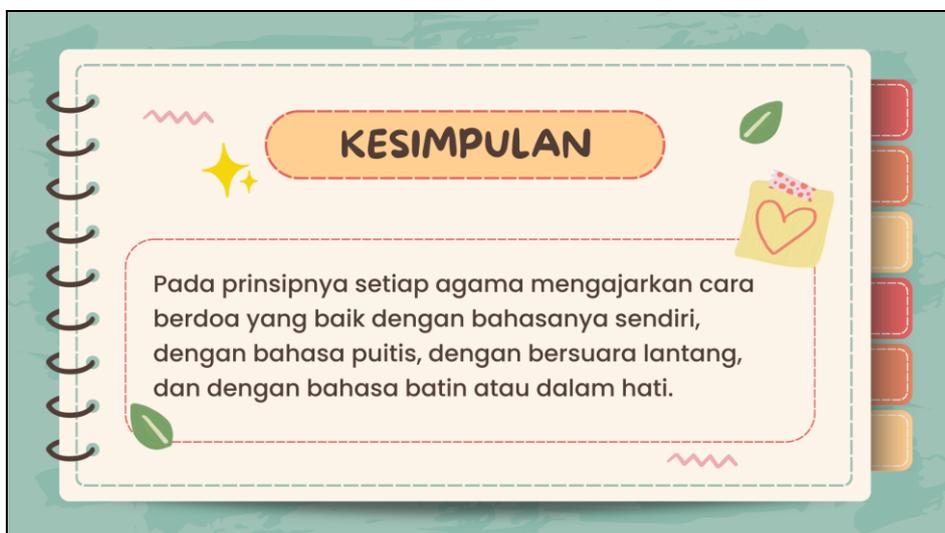
Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli media 1 & 2, peneliti melakukan perubahan pada tampilan evaluasi dari link menjadi barcode dan tampilan kesimpulan merubah desain. Berikut ini tampilan evaluasi dan tampilan kesimpulan *media presentasi berbasis aplikasi canva* setelah direvisi.



Gambar 4.34 Tampilan Evaluasi Sesudah Direvisi



Gambar 4.35 Tampilan Evaluasi (*Barcode Game*) Sesudah Direvisi



Gambar 4.36 Tampilan Kesimpulan Sesudah Direvisi

4.2.3.2. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Pada tahap Validasi ahli materi peneliti juga membuat lembar validasi yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana materi pembelajaran yang dirancang pada *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang nantinya akan layak untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar didalam kelas. Validasi materi pembelajaran dilakukan oleh 2 Validator yang pertama, Ibu Marcellina Alma W,S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun dan Ibu Nurmala Afifah K,S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di SMK Bonaventura Madiun. Berikut ini disajikan hasil validasi dari masing-masing validator secara lebih rinci.

a. Analisis Data Penilaian Ahli Materi

Validasi materi dinilai oleh dua orang ahli.Validator yang pertama, Ibu Marcellina Alma W,S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun dan Ibu Nurmala Afifah K,S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di

SMK Bonaventura Madiun. Aspek yang dinilai oleh kedua validator adalah aspek penyajian kelayakan isi dan materi. Uji validasi dilakukan 2 kali untuk mendapatkan kategori kelayakan, validasi tahap 1 oleh ahli media I & II selesai pada tanggal 08 Mei 2023, tahap II ahli media I selesai uji kevalidan tanggal 12 dan ahli materi II tanggal 15 Mei 2023. Berikut disajikan rekap hasil penilaian dari kedua ahli materi pada tabel 4.2, sedangkan untuk mengetahui lebih jelas hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.2 Hasil Validasi kedua Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Validator		S1	S2	$\sum s$	n(C-1)	V	Ket
		I	II						
1	Aspek Kelayakan penyajian materi dan isi	4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
2		4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
3		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
4		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
5		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
6		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
7		4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
8		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
9		5	5	4	4	8	8	1.00	Sangat Layak
10		4	4	3	3	6	8	0.75	Cukup Layak
11		5	4	4	3	7	8	0.88	Sangat Layak
12		4	5	3	4	7	8	0.88	Sangat Layak
Total		53	53	41	41	82	96	0.85	Sangat Layak

Sumber: Analisis Data Penelitian

Berdasarkan tabel 4.2 hasil uji validitas Aiken's V yang dilakukan pada kedua ahli diketahui bahwa secara keseluruhan diperoleh hasil yaitu dari 12 soal terdapat 8 soal dalam kategori "*Sangat Layak*" dan 4 soal dalam kategori "*Cukup Layak*". Secara keseluruhan rata-rata uji validitas kedua ahli diperoleh hasil indeks V 0.85 dengan kategori "*Sangat Layak*".

Sangat layak nya indeks V uji validitas ahli media sangat dipengaruhi oleh hasil yang telah diperoleh yaitu: aspek kelayakan penyajian materi dan isi dengan 8 soal kategori "*Sangat Layak*", dan 4 soal dengan kategori "*Cukup Layak*". Penilaian pada aspek kelayakan penyajian materi dan isi tidak terlepas dari teori

Behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori motivasi yang melandasi pengembangan *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Implementasi dari teori behavioristik dalam pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva menurut Slavin dalam Nahar (2016: 65) mengemukakan belajar mengakibatkan adanya interaksi antara stimulus dan respon, seseorang akan dianggap telah belajar apabila dapat menunjukkan perilakunya yakni pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Sedangkan teori kognitif memberikan pertimbangan penyusunan materi dalam *media presentasi berbasis aplikasi canva* mempertimbangkan peserta didik sebagai subjek pengguna . Dan teori motivasi tidak terlepas dari fungsi motivasi belajar. Penyebab fungsi motivasi mempengaruhi materi berhubungan erat dengan tujuan belajar menurut Purwanto dalam Mukhtar (2015: 18) motivasi adalah “pendorong” atau usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu

Secara keseluruhan hasil rata-rata uji validitas kedua ahli materi terhadap 1 aspek penilaian diperoleh hasil indeks V 0.85 dengan kategori “*Sangat Layak*”. Dari hasil keseluruhan rata-rata uji validasi ahli materi, diperoleh kesimpulan bahwa *media presentasi berbasis aplikasi canva* sangat layak untuk uji coba lapangan sesuai saran. Adapun beberapa komentar yang diberikan oleh kedua ahli media sebagai berikut: 1) pada tampilan materi semua isi materi media presntasidi buat lengkap namun singkat atau semacam dibuat poin-poin. 2) Dan tampilan contoh sikap berdoa lebih baik dijadikan satu contoh-contohnya.

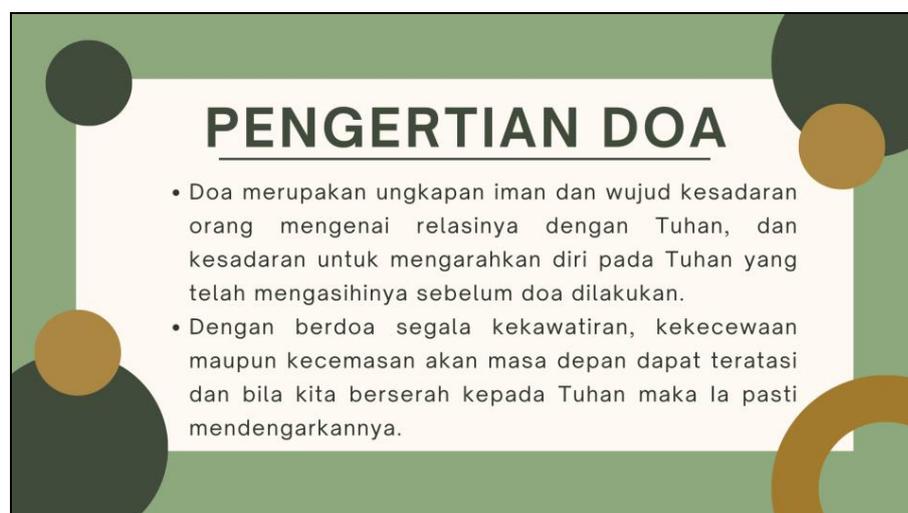
b. Revisi Ahli Materi Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva

Revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh kedua ahli media sebagai berikut:

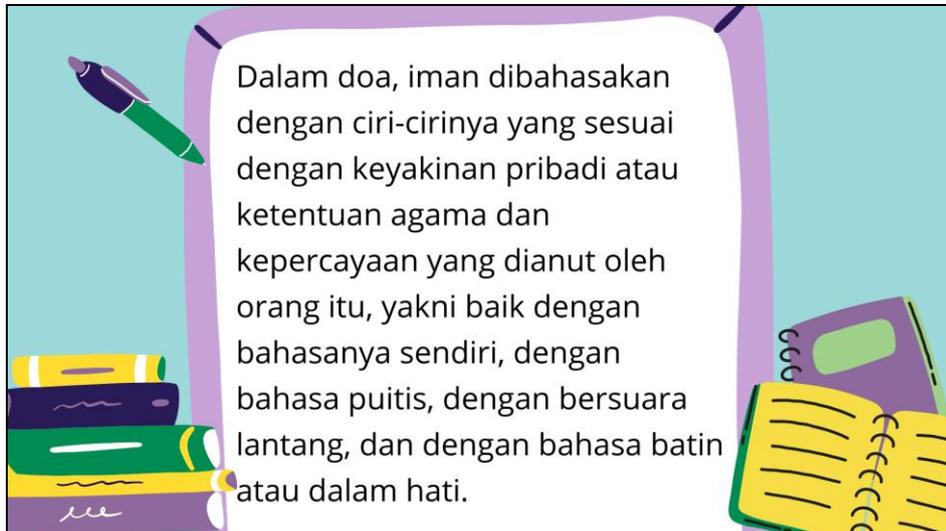
1. Pada tampilan materi semua isi materi presentasi di buat lengkap namun singkat atau semacam dibuat poin-poin. Dan tampilan contoh sikap doa lebih baik dijadikan satu contoh-contohnya. Gambar 4.37 sampai gambar 4.51 berikut ini adalah tampilan materi dan tampilan contoh sikap berdoa pembelajaran sebelum direvisi.



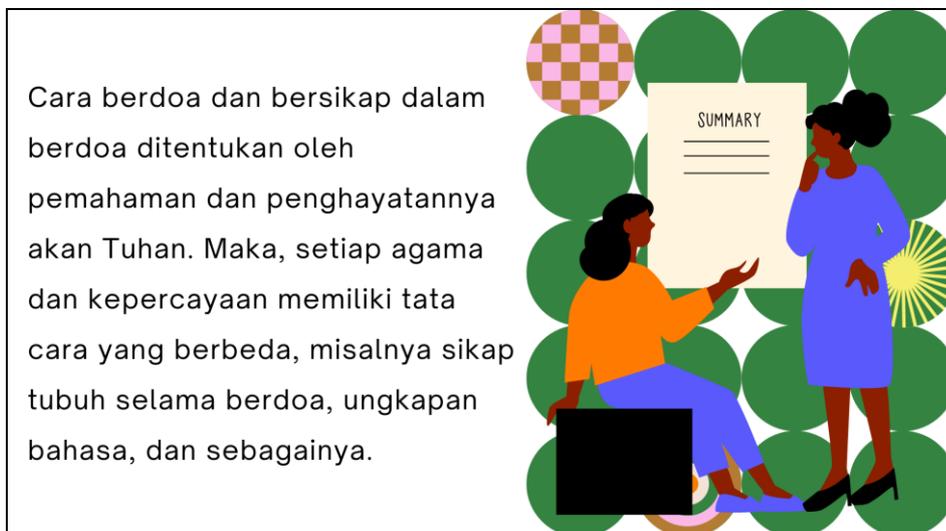
Gambar 4.37 Tampilan Judul Sebelum Direvisi



Gambar 4.38 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



Gambar 4.39 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



Gambar 4.40 Tampilan Materi Sebelum Direvisi



Gambar 4.41 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sebelum Direvisi



Gambar 4.42 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sebelum Direvisi



Gambar 4.43 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sebelum Direvisi



Gambar 4.44 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sebelum Direvisi

Dengan berdoa orang menghadap Tuhan, yang dilakukan dengan cara dan sikapnya masing-masing. Cara berdoa dan bersikap dalam berdoa sangat ditentukan oleh pemahaman dan penghayatannya akan Tuhan. Selain itu, Tuhan mendengarkan doa yang dilambungkan, apakah pujian, syukur, permohonan, pengampunan dosa, doa penyerahan diri, dan sebagainya.

An illustration of two hands clasped in prayer. The hands are wearing colorful wristbands: one purple and one yellow with green accents. There are three small pink triangles above the hands, suggesting a light or spark.

Gambar 4.45 Tampilan Materi Sebelum Direvisi

Pada proses revisi, ahli materi memberikan masukan bahwa tampilan materi semua isi pada materi media presentasi di buat lengkap namun singkat atau semacam dibuat poin-poin. Dan tampilan contoh sikap doa lebih baik dijadikan satu contoh-contohnya. Gambar 4.46, gambar 4.47, gambar 4.48, gambar 4.49, gambar 4.50 dan gambar 4.51 berikut ini adalah gambar tampilan materi dan tampilan contoh sikap berdoa setelah direvisi.



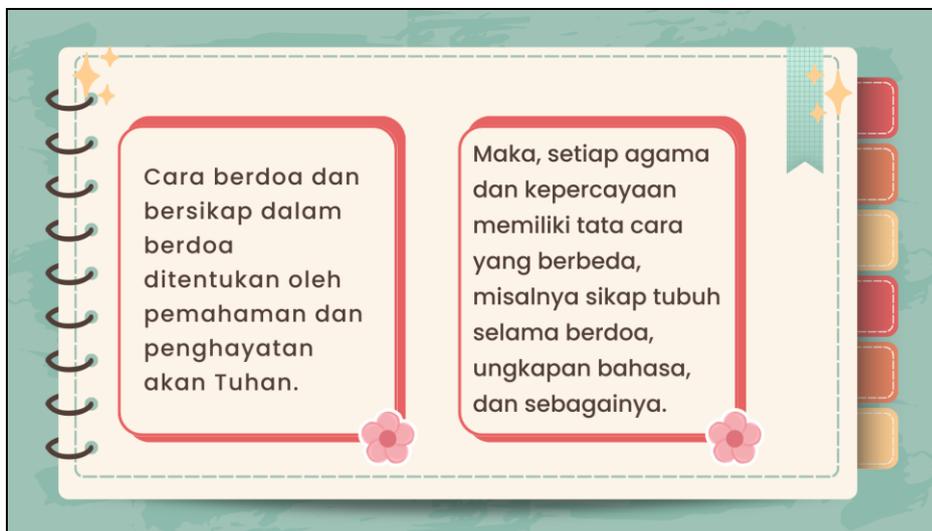
Gambar 4.46 Tampilan Judul Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.47 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



Gambar4.48 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.49 Tampilan Materi Sesudah Direvisi



Gambar 4.50 Tampilan Materi Contoh Sikap Berdoa Sesudah Direvisi



Gambar 4.51 Tampilan Materi Setelah Direvisi

4.2.4. Implementation (*Implementasi*)

Setelah tahap pengembangan media presentasi oleh para ahli dan merevisi media pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran yakni

media presentasi berbasis aplikasi canva. Mengacu pada teori yang memaparkan bahwa tahap ini merupakan prosedur dimana melatih fasilitator dan pelajar, menurut Simarmata, Janner, (2019: 185) yakni melihat hasil pembelajaran, metode penyampaian, dan prosedur pengujian.

Dengan demikian, pada tahap ini hanya melihat respon dari peserta didik terhadap media presentasi berbasis canva yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan dengan tahap uji coba kelompok kecil. Dan hasil yang didapat pada tahap uji coba media presentasi sebagai berikut:

a) Uji Coba Kelompok Kecil

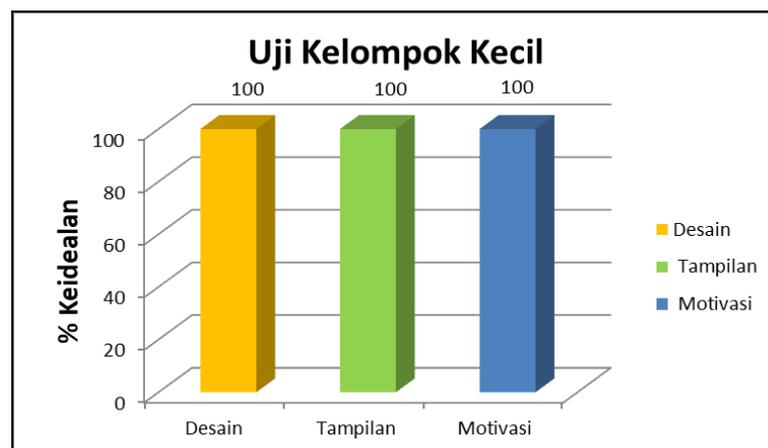
Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 15 Mei 2023 dengan 3 peserta didik kelas XI jurusan perkantoran 2 peserta didik dan 1 jurusan pemasaran, berasal dari sekolah yaitu SMK Bonaventura Madiun, dengan alamat lengkap Jl.Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,Kec.Taman,Kota Madiun,Jawa Timur. Pada uji coba ini setiap peserta didik diberikan angket dengan beberapa pertanyaan. Uji coba ini tentu mempunyai tujuan untuk melihat tanggapan apakah layak atau tidak untuk uji coba peserta didik kelompok besar , dan peserta didik dengan jumlah yang terbatas ini berbeda dengan uji kelompok besar/lapangan.

Dari hasil uji coba kelompok kecil dari 3 orang peserta didik diperoleh rata-rata skor keseluruhan 80.00 dengan kategori “sangat baik/layak”. Hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4.3 dan gambar 4.54, sedangkan untuk rincian perolehan skor pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Desain	Tampilan	Fungsi Motivasi
Rata-rata skor tiap Komponen Penilaian (X)	35.00	25.00	20.00
Kategori Kelayakan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
% Keidealan	100	100	100
Rata-Rata Skor Keseluruhan	80.00		
Kategori Kelayakan	Sangat Baik		

Sumber: Hasil Analisis Data Penelitian



Gambar 4.52 Diagram Batang Hasil Uji Kelompok Kecil
(Sumber Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diketahui rata-rata skor keseluruhan sebesar 80,00.

Dari hasil penilaian respon peserta didik pada tiga aspek diantaranya: pertama, aspek desain dengan rata-rata 35.00, dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan presentase sebesar 100%, tingginya skor pada aspek desain sangat dipengaruhi oleh teori prinsip desain pembelajaran, dan kriteria pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kemudahan mendesain *media presentasi*

berbasis aplikasi canva. Teori prinsip desain pembelajaran menurut Seels & Richey dalam Permana (2017: 52), proses menentukan kondisi belajar peserta didik terhadap pengembangan *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Dan teori kriteria pemilihan media pembelajaran salah satu cirinya menurut Arsyad dalam Padmaningrum (2013: 72) *luwes*, *bertahan*, dan *praktis*. Dari teori tersebut dapat diinterpretasikan bahwa dalam pemilihan media perlu pemilihan yang menarik, kemudian *bertahan lama* dan *praktis* untuk digunakan dalam membuat *media presentasi berbasis aplikasi canva*.

Kedua, Aspek tampilan dengan rata-rata 25.00 dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan dilihat dari presentase sebesar 100%. Tingginya aspek tampilan dipengaruhi oleh teori kelebihan dari *canva* menurut Pelangi, (2020:87-94) pemilihan dari tulisan, warna, dan gambar dan siswa SMA lebih cenderung menyukai tampilan yang sudah dikombinasikan kedalam *media presentasi berbasis aplikasi canva*. Dan teori pemusat perhatian ini menurut Asri Budiningsih, (2013:122) salah satu cara yang dapat digunakan untuk memusatkan perhatian pembelajaran, Menggunakan alat-alat pemusat perhatian. Ketiga, Fungsi motivasi dengan rata-rata 20.00 dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan diperoleh presentase sebesar 100%. Tingginya aspek motivasi mengacu pada teori fungsi motivasi Oemar Hamalik dalam Dewi (2011: 16) berhubungan erat untuk mencapai tujuannya. Fungsi motivasi dimaksudkan untuk lebih meningkatkan motivasi siswa terhadap materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan hasil rata-rata uji kelompok kecil tiga siswa kelas XI SMK Bonaventura Madiun diperoleh hasil 80.00 dengan kategori “*Sangat*

Baik”.Dan dapat disimpulkan bahwa uji kelompok kecil *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* sangat layak untuk diuji coba lapangan.

4.2.5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi atau melihat apakah *media presentasi berbasis aplikasi canva* layak di gunakan atau tidak dan teori evaluasi menurut Branch,R.M. (2009) dilakukan dengan tahapan mengevaluasi respon dari peserta didik yakni kelompok besar/lapangan. Berikut hasil yang didapat pada tahap uji coba dilapangan media presentasi sebagai berikut:

a. Uji Kelompok Lapangan

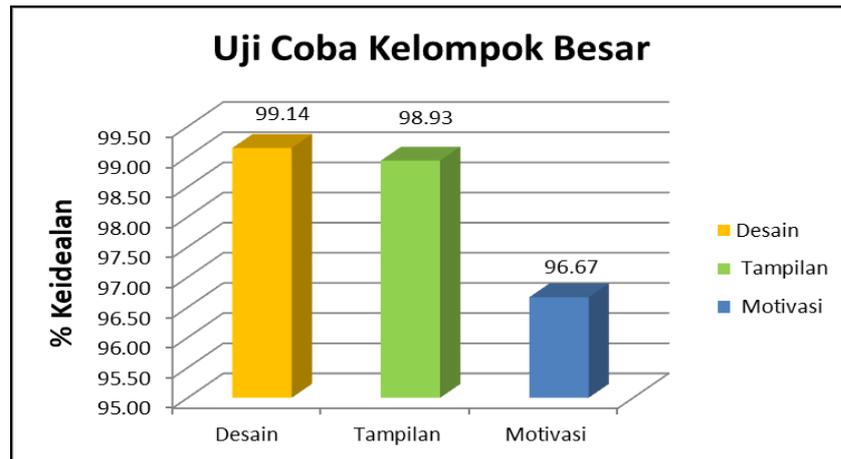
Tahap uji coba dengan jumlah peserta didik kelas XI sebanyak 30 peserta didik dari SMA Bonaventura Madiun. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan sebagai tolak ukur untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan dengan jumlah yang lebih banyak dengan penilaian meliputi tiga aspek diantaranya, aspek desain,aspek tampilan dan aspek motivasi belajar. Dari hasil uji lapangan 30 orang peserta didik diperoleh rata-rata skor keseluruhan 78.77 dengan kategori “sangat baik/layak”. Hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.4 dan gambar 4.21, sedangkan untuk rincian perolehan skor pada uji coba lapangan dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Desain	Tampilan	Fungsi Motivasi
Rata-rata skor tiap Kompenen Penilaian (X)	35.00	25.00	20.00
Kategori Kelayakan	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
% Keidealan	99.14	98.93	96.67

Rata-Rata Skor Keseluruhan	78.77
Kategori Kelayakan	Sangat Baik

Sumber : Hasil Analisis Data Penelitian



Gambar 4.53 Diagram Batang Hasil Uji Kelompok Besar
(Sumber Analisis Data Penelitian)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar/ lapangan diketahui rata-rata skor keseluruhan sebesar 78,77.

Dari hasil penilaian respon peserta didik pada tiga aspek diantaranya: pertama, aspek desain diperoleh rata-rata 35.00, dengan kategori kelayakan “Sangat baik” dengan presentase 99.14%. Pencapaian keidealan tertinggi pada aspek desain tidak terlepas dari teori prinsip penggunaan alat pemusat perhatian (*Centered of Attention*) menurut Menurut Felming (2012) dalam Permana (2017: 53) perhatian peserta didik terpusat pada pesan yang dipelajari. Dimana dalam merancang pembelajaran perlu mengembangkan desain media presentasi berbasis canva sebagai alat pemusat.

Kedua, aspek tampilan diperoleh rata-rata 25.00, dengan kategori kelayakan “Sangat baik” dengan presentase 98.93%. Aspek tampilan juga

diperoleh keidealan tertinggi kedua setelah aspek desain mengacu pada teori media presentasi dan teori canva yang melandasi pengembangan media presentasi berbasis canva. Implementasi teori media presentasi menurut Sanjaya dalam Eka (2010: 14), “presentasi merupakan metode pembelajaran dengan cara penyampaian melalui penjelasan informasi oleh penyampai pesan”, dan media yang biasa digunakan antara lain; LCD, poster, peta, dan lain-lain. Sedangkan teori canva menurut Canva (n.d) mampu mengembangkan kreativitas, dan dapat dikembangkan dengan kesesuaian warna, font, animasi dan desain yang diinginkan.

Ketiga, aspek fungsi motivasi diperoleh rata-rata 20.00, dengan kategori kelayakan “Sangat baik” dengan presentase 96.97%. Perolehan hasil dari aspek tersebut didukung dari teori fungsi motivasi belajar dan teori meningkatkan motivasi belajar. Teori fungsi motivasi belajar menurut Oemar Hamalik dalam Dewi (2011: 16) salah satu fungsi motivasi belajar mendorong peserta didik untuk berbuat sehingga motivasi menjadi pendorong pada saat pelaksanaan pembelajaran, kemudian berkesinambungan dengan teori meningkatkan motivasi belajar menurut Sardiman dalam Sari (2019: 18) salah satunya dengan memberikan pujian sehingga peserta didik termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena peserta didik lebih aktif jika mereka dilibatkan dalam pembelajaran, sehingga termotivasi bukan dari pendidik namun dari dalam dirinya.

Secara keseluruhan hasil rata-rata uji lapangan 30 siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun diperoleh hasil 78.77 dengan kategori “*Sangat Baik*”. Dan dapat disimpulkan bahwa uji coba lapangan *pengembangan media presentasi*

berbasis aplikasi canva sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah *media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menghasilkan pengembangan media yang valid dan praktis digunakan saat proses pembelajaran. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap analisis (*Analysis*) peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum masuk dalam tahap wawancara, dilakukan observasi karena ingin melihat pembelajaran didalam kelas sudah menggunakan media atau belum sebagai acuan atau alat bantu untuk membawakan pembelajaran didalam kelas. Setelah satu-dua kali ikut melihat proses belajar mengajar guru, peneliti melakukan wawancara kepada 3 siswa dan guru mata pelajaran Agama Katolik/Religiusitas kelas XI SMA Bonaventura Madiun untuk memperoleh data atau informasi mengenai permasalahan guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pada saat proses pembelajaran guru tidak menggunakan media hanya mengutamakan metode pembelajaran yaitu dengan metode ceramah, dan diberikan tugas, dikarenakan peserta didik lebih membutuhkan buku paket dan guru tidak

mencoba untuk mendesain pembelajaran dengan media pembelajaran setiap mengajar hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi saat proses pembelajaran dan merasakan kejenuhan,kebosanan, terkadang suka menggunakan *handphone* dan kurang fokus. Maka dari itu peneliti mendapat kan data analisis meliputi: a) analisis kebutuhan, b) analisis karakteristik, c) analisis materi, d) analisis metode, 5) dan analisis media. Sehingga peneliti melakukan pengembangan *media pembelajaran yang didesain pada aplikasi canva* dalam bentuk media presentasi.

Setelah itu peneliti mendesain (*Design*) *media presentasi di aplikasi canva* dalam bentuk media presentasi mulai dari materi, background yang akan ditampilkan disetiap slide, dilengkapi dengan video, animasi, kemudian ditambahkan link padlet tujuannya untuk membuat fokus atau pemanasan terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, peneliti juga membuat evaluasi pembelajaran ke dalam game tujuannya untuk melihat sejauh mana peserta didik merasa memahami materi, dan kecenderungan peserta didik lebih menyukai game. Setelah peneliti selesai mendesain media presentasi, peneliti memasuki tahap pembuatan instrument atau angket yang digunakan untuk pengambilan data penelitian.

Adapun instrument yang diadopsi dari Yuliandari,S.(2014) yaitu lembar untuk validasi ahli media dan ahli media, lembar validasi ahli media terdiri atas 3 aspek yaitu aspek desain,aspek tampilan dan penggunaan, kemudian lembar validasi untuk ahli media yaitu aspek kelayakan penyajian materi dan isi dan terakhir peneliti menyusun angket respon peserta didik yang terdiri dari 3 aspek

yaitu aspek desain, aspek tampilan, dan aspek motivasi belajar terdiri dari 16 pertanyaan.

Selanjutnya peneliti memasuki tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini peneliti melakukan uji kevalidan media pembelajaran dengan 4 orang pakar ahli. Uji validasi ahli media dilakukan oleh 2 orang yang pertama, karyawan STKIP Widya Yuwna ahli dalam bidang desain dan komputer yaitu Bapak Donny Yulianto, S.Kom., M.Kom dan kedua, Dosen program studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia yaitu Ibu Nusuki Syari'ati Fathimah, S.Pd., M.Pd. Serta 2 validator uji validasi ahli dalam media Ibu Marcellina Alma W, S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di SMA Bonaventura Madiun dan Ibu Nurmala Afifah K, S.Pd guru Agama Katolik/Religiusitas di SMK Bonaventura Madiun.

Setelah peneliti menerima saran dan masukan dari para ahli validator peneliti melakukan revisi media pembelajaran sesuai catatan dari pakar ahli agar dapat menghasilkan media yang valid untuk dapat digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Adapun hasil penilaian 2 validator ahli media untuk 3 aspek yaitu: aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan, secara keseluruhan hasil rata-rata uji validitas kedua ahli media diperoleh hasil indeks V 0.90 dengan kategori "*Sangat Layak*". Dan hasil penilaian dari 2 validator ahli materi secara keseluruhan hasil rata-rata uji validitas kedua ahli materi terhadap 1 aspek penilaian diperoleh hasil indeks V 0.85 dengan kategori "*Sangat Layak*".

Peneliti melakukan tahap implementasi (*Implementation*) atau uji coba *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang telah direvisi. Tahap selanjutnya merupakan tahap uji coba *media presentasi berbasis aplikasi canva* dilakukan pada sekolah yang sebelumnya telah menjadi tempat pra penelitian, uji coba media melihat respon peserta didik yang terdiri dari uji coba kelompok kecil, sebagai berikut:

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan guna untuk melihat respon peserta didik dengan jumlah peserta didik yang terbatas, uji coba ini dilakukan pada 3 peserta didik dari SMK Bonaventura Madiun. Pengumpulan data dari peserta didik digunakan angket yang diisi secara langsung setelah melihat media presentasi yang di tampilkan didalam kelas. Angket yang digunakan mencakup beberapa aspek penilaian diantaranya, aspek desain, aspek tampilan dan aspek motivasi belajar, yakni menunjukkan hasil penilaian respon ketertarikan peserta didik pada aspek desain dengan rata-rata 35.00, dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan presentase sebesar 100%, selanjutnya aspek tampilan dengan rata-rata 25.00 dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan dilihat dari presentase sebesar 100%, Dan yang terakhir aspek motivasi belajar dengan rata-rata 20.00 dengan kategori kelayakan “*Sangat baik*” dan diperoleh presentase sebesar 100%. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari peserta didik kelompok kecil peneliti membuat kesimpulan bahwa hasil respon peserta didik kelompok kecil dengan tiga aspek penilaian rata-rata skor keseluruhan sebesar 80.00 dengan kategori “*Sangat Baik*”.

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi (*Evaluation*) atau melihat apakah *media presentasi berbasis aplikasi canva* layak di gunakan atau tidak diperoleh hasil bahwa *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* ini sangat valid atau sangat layak digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung serta media pembelajaran ini layak untuk digunakan oleh peserta didik. Dapat dilihat dari uji coba lapangan di SMA Boaventura Madiun, yaitu:

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan guna melihat respon peserta didik, uji coba ini dilakukan pada 30 peserta didik dari SMA Bonaventura Madiun pada kelas XI, pengumpulan data dari peserta didik digunakan angket yang diisi secara langsung setelah melihat media presentasi yang diperlihatkan kepada peserta didik didalam kelas, atau layaknya saat mengajar sebagai guru. Angket yang digunakan mencakup beberapa aspek penilaian diantaranya, aspek materi, aspek tampilan, aspek motivasi belajar.

Dan hasil dari pengisian angket respon ketertarikan peserta didik terhadap *media presentasi berbasis aplikasi canva* dari SMA Bonaventura Madiun menunjukkan hasil penilaian ketertarikan peserta didik yakni aspek desain dengan rata-rata 35.00, dengan kategori kelayakan "*Sangat baik*" dengan presentase 99.14%, aspek tampilan dengan rata-rata 25.00 dengan kategori kelayakan "*Sangat baik*" dengan presentase 98,93%, dan aspek motivasi belajar dengan rata-rata 20.00 kategori kelayakannya "*Sangat baik*" dengan presentase 96,67%. Berdasarkan respon peserta didik kelompok besar (lapangan) menunjukkan hasil hasil yang diperoleh pada peserta didik dilapangan (kelompok

besar) peneliti membuat kesimpulan bahwa hasil rata-rata keseluruhan sebesar 78.77 dengan kategori “*Sangat Baik*”.

4.4. Keterbatasan Penelitian

Berikut ini keterbatasan peneliti berdasarkan uji coba dan kajian produk akhir *media presentasi berbasis aplikasi canva*, sebagai berikut:

1. Aplikasi *canva* perlu membeli akun yang pro agar mendapatkan desain yang lebih menarik, oleh karena itu membutuhkan cukup pengeluaran.
2. Pada saat mendesain hanya bergantung pada jaringan wifi/data seluler sehingga sedikit menghambat desain pembelajaran.
3. Pada saat uji lapangan ada beberapa peserta didik yang membolos sehingga sedikit menghambat proses pembelajaran.
4. Penelitian pengembangan baru sampai tahap kelayakan media terhadap materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

5.1.1. Pengembangan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil penelitian dan *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* pada materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementantion, dan Evaluation*) dengan model *Research & Development* (R&D) diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

- a. Tahap *analysis* atau tahap analisis yang terdiri dari beberapa tahap yaitu pada tahap analisis kebutuhan menunjukkan bahwa membutuhkan bantuan berupa media yang dapat dikembangkan sehingga membantu siswa dalam proses belajar, analisis karakteristik siswa menunjukkan kurang aktif, cuek, masih sibuk dengan kepentingan sendiri, pendiam, kurang mendengarkan guru yang mengajar dengan metode ceramah, terkadang suka menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran didalam kelas, sehingga membutuhkan motivasi dan media yang mampu menarik minat dalam proses belajar. Analisis metode menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bantuan metode yang lebih menarik, kreatif, berupa metode diskusi atau metode yang membangkitkan keaktifan siswa, analisis media membutuhkan bantuan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, dan analisis materi pembelajaran menentukan tujuan pembelajaran untuk

selanjutnya dikembangkan pada tahap desain, sehingga media yang dikembangkan tetap merujuk pada tujuan pembelajaran.

- b. Tahap *design* atau perancangan terdiri dari beberapa tahap saat mendesain *media presentasi berbasis aplikasi canva* diantaranya: tahapan awal, tampilan menu, tujuan pembelajaran, tampilan materi, tampilan evaluasi dan tampilan kesimpulan.
- c. Tahap *Development* atau tahap pengembangan yakni *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva*. Selanjutnya adalah penilaian dari 2 ahli media karyawan STKIP Widya Yuwana ahli dalam bidang desain dan komputer dan Dosen program studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia. Lalu penilaian dari ahli materi 2 guru Agama Katolik/Religiusitas. Setelah penilaian validasi akan dilakukan perbaikan atau revisi pengembangan power point berbasis canva sesuai saran dari para validator ahli agar media layak untuk digunakan dan dapat di uji cobakan pada kelompok kecil yang dilakukan oleh 3 orang siswa kelas XI SMK Bonaventura Madiun.
- d. Tahap *Implementantion* atau implementasi yakni penilaian uji validasi kelompok kecil dengan 3 orang peserta didik SMK Bonaventura Madiun yang dilakukan untuk menguji kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* secara terbatas, Uji kelayakan dengan menggunakan angket penilaian ahli media, ahli materi, angket penilaian siswa. Tujuan validasi adalah untuk

melihat kelayakan dari pengembangan *media presentasi berbasis aplikasi canva* akan diujikan ke lapangan atau pengguna.

- e. Tahap *Evaluation* atau evaluasi pada tahap ini diuji coba lapangan pada peserta didik kelompok besar dilakukan oleh 30 orang siswa kelas XI SMA Bonaventura, setelah diuji coba kepada peserta didik maka akan mendapatkan hasil kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* sebagai media yang digunakan pada saat pembelajaran.

5.1.2. Hasil Kelayakan Media Presentasi Berbasis Aplikasi Canva

a. Ahli Media

Hasil penilaian para validator terkait tingkat kelayakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang telah dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ditinjau dari 2 validator ahli media untuk 3 aspek penilaian yaitu: aspek desain, aspek tampilan, dan aspek penggunaan, secara keseluruhan hasil rata-rata uji validasi kedua ahli media diperoleh hasil indeks V 0.90 dengan kategori "*Sangat Layak*".

b. Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian dari 2 validator ahli materi secara keseluruhan hasil untuk 3 aspek penilaian yaitu: aspek desain, aspek tampilan dan aspek penggunaan, secara keseluruhan hasil rata-rata uji validitas rata-rata uji validitas kedua ahli materi terhadap 1 aspek penilaian diperoleh hasil indeks V 0.85 dengan kategori "*Sangat Layak*".

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil oleh 3 peserta didik, mendapatkan presentase sebesar 100% pada penilaian tiga aspek diantaranya; aspek desain, aspek tampilan, dan aspek fungsi motivasi dengan kategori kelayakan "*Sangat baik*". Sehingga diperoleh hasil keseluruhan rata-rata diperoleh 80.00 dengan kategori "*Sangat Baik*".

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diperoleh penilaian respon peserta didik pada tiga aspek diantaranya; pertama, aspek desain diperoleh 99.14% siswa menyatakan bahwa media presentasi dalam kategori "sangat baik" sebagai media pembelajaran, kedua aspek tampilan diperoleh 98.93% siswa menyatakannya dalam kategori "sangat baik", dan aspek fungsi motivasi diperoleh 96,97% siswa menyatakannya dalam kategori "sangat baik". Sehingga diperoleh hasil rata-rata uji lapangan 30 siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun diperoleh hasil 78.77 dengan kategori "*Sangat Baik*".

5.2. Saran Pemanfaatan Produk

Setelah penelitian ini selesai, peneliti memberikan saran sehubungan dengan *pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva* yang dihasilkan dari peneliti:

5.2.1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah diharapkan meningkatkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah.

- b. Pihak sekolah diharapkan memfasilitasi para pendidik dengan mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran.

5.1.2. Bagi Guru

- a. Guru sebaiknya mengembangkan *media presentasi berbasis aplikasi canva* yang menarik dan bervariasi agar memotivasi belajar siswa semakin meningkat.
- b. Guru sebaiknya tidak hanya menggunakan satu jenis media saat mengajar agar siswa tidak merasa jenuh dengan pembelajaran Religiusitas.
- c. Guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

5.2.3. Bagi Siswa

- a. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran *media presentasi berbasis aplikasi canva* secara mandiri di *smartphone* atau *laptop*.
- b. Siswa disarankan untuk menggunakan *media presentasi berbasis aplikasi canva* saat pembelajaran Religiusitas materi menghayati kehadiran Tuhan dalam Doa, Karena *media presentasi berbasis aplikasi canva* telah di uji dan mendapatkan penilaian yang baik dan layak untuk di gunakan.

5.3. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

5.3.1. Diseminasi Produk

- a. Diseminasi produk *media presentasi berbasis aplikasi canva* akan dipresentasikan kepada kepala sekolah dan guru Pendidikan Agama Katolik dan Religiusitas di SMA dan SMK Bonavetura Madiun

- b. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* dengan tema “Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa” akan dipromosikan melalui media sosial peneliti.
- c. *Media presentasi berbasis aplikasi canva* akan di perkenalkan dalam kuliah pembelajaran digital, sehingga diharapkan para mahasiswa termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

5.3.2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media presentasi berbasis aplikasi canva lebih lanjut sebagai berikut.

- a) Penambahan materi dalam bentuk diskusi, berdialog kehidupan atau contoh-contoh yang lebih faktual sehingga tidak terkesan monoton.
- b) Sebagainya setiap komponen pada gambar, dalam bentuk *media presentasi berbasis aplikasi canva* perlu dikembangkan sendiri oleh peneliti
- c) Bagi peneliti selanjutnya dapat menerapkan sejenis penelitian yang lainnya seperti 4D dengan produk yang dikemas lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, Chalil, dkk. 2008. *Pendidikan Berbasis Fitrah*. Jakarta: Balai Pustaka
- Adriyanto, B. (2010). Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010: Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional. *Modul. Kementerian Pendidikan Nasional: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*.
- AL MURSAL, M. U. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Emaze Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar.
- Anang, N. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point dengan Video dan Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Piri 1 Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, UNY).
- Andriyani, Y. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asminar, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Asykur, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan Smart Apps Creator pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist untuk meningkatkan hasil belajar siswadi Mts Negeri 2 Lamongan* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya) (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Budningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deswita, E., & Amini, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Canva untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 950–961.
- Dewi, L. P. (2011). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X SMA N 2 Wates Melalui Pelaksanaan Team Teaching.

- Dyah, K. W. (2022). *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Sac (Smart Apps Creator) Sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat Sekolah Menengah Atas* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- EKA, W. S., Kurniawati, T., Koriaty, S., & Kom, S. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menu Dan Ikon Perangkat Lunak Pengolah Kata Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitangkabupaten Sekadau* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol.8, No.2, hlm 81-82.
- Garris Pelangi, (2020), "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam*. Vol.8, No.2, hlm.87-94
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 112-123.
- Hisyam, M. (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning Aplikasi Android (Smart Apps Creator) Berbasis Multiple Level Representation Pada Materi Reaksi Redoks* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Walisongo).
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret
- Kunaefi, M. A. (2016). Pandangan Behavioristik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2-15.
- Lestari, H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan Di Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi Dan Properti SMKN 1 Cibinong* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Lestari, H. D. (2017). Pengaruh Gaya Belajar Siswa Dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Prestasi Belajar Komputer Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 1 Jogonalan Tahun Ajaran 2016/2017.
- Mukhtar, R. (2015). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Siswa Kelas X SMA Piri 1

Yogyakarta. *Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa Dan Seni UNY [Universitas Negeri Yogyakarta]. Tersedia secara online juga di: [https://eprints.uny.ac.id/18297/1/SKRIPSI%20RADINAL%20MUKHTAR,20\(2809208241033\),29](https://eprints.uny.ac.id/18297/1/SKRIPSI%20RADINAL%20MUKHTAR,20(2809208241033),29).

- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Riset Terapan (Yogyakarta: UNY Press)
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1).
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi teori perkembangan kognitif jean piaget dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Padmaningrum, R. T. (2013). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Makalah disajikan pada kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum*.
- Permana, N. S. (2017). Pengembangan E-Book Kepedulian Sosial Sebagai Media Pendidikan Karakter di STKIP Widya Yuwana Madiun. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- Rahmani, N. F. (2014). Pengembangan Media Interaktif powerpoint pembelajaran wayang untuk siswa SMP kelas VIII DI Yogyakarta. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Ramadhan, S. G. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Dasar Listrik Di SMK N 2 DEPOK. *Jurnal Pendidikan Teknik Mekatronika*, 9(1).
- Rivai, D. A. R. M. A. W. A. T. I. (2014). Penerapan Teori belajar Bruner Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lengkes 1 Kecamatan Mangara Bombang Kabupaten Takalar (Skripsi). *Tersedia dari UMM Digital Repository*.
- Rohma, Ani, and Ummu Sholihah. "Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 9, no. 3 (2021): 292-306.
- Sari, M. Y. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Tembilahan Hulu* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Seels, B., & Richey, R.C. (1994). *Teknologi pembelajaran: definisi dan kawasannya*. Washington, DC: AECT 1994.

SITI, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Aritmatika Sosial* (Doctoral dissertation).

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah(Jurmia)*,2(1),102–118.DOI:
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2): 131–140.

Wicaksono, B. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kendali Terprogram Berbasis Android pada Mata Pelajaran Merakit Sistem Kendali Mikrokontroller di SMK Negeri 2 Depok. *SI Thesis*.

LAMPIRAN
SURAT-SURAT PENELITIAN

SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN

Madiun, 24 Oktober 2022

Kepada
Yth. PembantuKetua I
STKIP Widya Yuwana Madiun
di Madiun

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penulisan skripsi Sarjana Strata Satu (SI) yang sedang saya kerjakan, saya memohon surat penelitian untuk observasi awal (analisis kebutuhan) guna mendukung penelitian yang saya kerjakan. Maka saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Canva Pada Materi Aborsi Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun
Tempat Penelitian : SMA Bonaventura Madiun
Jenis Penelitian : Penelitian Pengembangan (*Research and Development*)
Waktu : 01-04 November 2022
Responden : Guru Agama Katolik SMA Bonaventura Madiun

Mohon diberikan surat izin penelitian sebagai dasar legalitas observasi awal dalam penelitian yang sedang saya kerjakan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Natalis Sukma Permana, S.Pd., M.Pd

Hormat saya,
Mahasiswa



Agustina Titis Wulandika



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Status : TERAKREDITASI "B" Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor : 1151/SK/BAN-PTIAkred/S/XII/2015
Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-483208, Fax. 0351-483554 e-mail:widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

No : 210/BAAK/IP/WINA/X/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Kepada
Yth. Kepala SMA Bonaventura
Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama
Katolik Berbasis Canva pad Materi Aborsi Untuk Siswa Kelas
XI SMA Bonaventura Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan observasi awal penelitian, guna penyusunan skripsi. Observasi akan dilaksanakan kepada Guru Agama Katolik SMA Bonaventura Madiun pada tanggal 1 – 4 November 2022.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 20 Oktober 2022
Pembantu Ketua I,



Albert I Ketut Dena Wijaya, S.Pd., M.Min.

Tembusan:
1. Mahasiswa ybs



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO.9 TANGGAL 5 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0005828.AH.01.12. TAHUN 2022
PERWAKILAN IV
SMA ST BONAVENTURA
(Terakreditasi "A"), NPSN : 20534116
Jln. Diponegoro No. 45 Telp. 0351 454194 Madiun 63122
Email : smabovent@yahoo.co.id



Nomor : 186/YG/SMK ST BONA-MDN/L.II/10.2022
Lamp. : -
Perihal : Persetujuan Izin Observasi

Kepada

Yth. Ketua Dekan
STKIP Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijopranoto
Kota Madiun

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan "Widya Yuwana" Nomor 210/BAAK/IP/WINA/X/2021, tanggal 20 Oktober 2022, perihal Permohonan Izin Observasi di Sekolah yang bernama :

No.	Nama	NPM	Program/Jurusan
1.	Agustina Titis Wulandika	193017	S1/Ilmu Pendidikan Teologi

SMA St. Bonaventura Madiun menyetujui Mahasiswa diatas untuk mengadakan Observasi dengan Judul Skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Katolik Berbasis Canva pada Materi Aborsi Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun."

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 24 Oktober 2022

Kepala Sekolah,



[Signature]
Drs. Y. AGUNG SRIYANTO

Tembusan :
1. Guru Agama
2. Arsip

SURAT PERMOHONAN IZIN VALIDASI MEDIA

Madiun, 01 Mei 2023

Kepada
Yth. Pembantu Ketua I
STKIP Widya Yuwana
Di Madiun

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penulisan skripsi Sarjana Strata Satu (S1) yang sedang saya kerjakan, saya memohon surat izin validator media untuk mevalidasi media pembelajaran berbasis Canva dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang sedang saya kembangkan. Maka saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika

NPM : 193017

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Religiusitas Berbasis Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan Dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun

Dosen pembimbing : Natalis Sukma Permana, S.Pd, M.Pd

Untuk mendukung proses validasi media pembelajaran yang akan saya kerjakan, saya membutuhkan validator media :

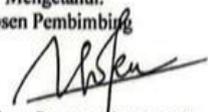
Nama Validator Media I : Donny Yulianto, M.Kom

Tempat Bertugas : Tenaga Kependidikan STKIP Widya Yuwana

Waktu Validasi : 09-17 Mei 2023

Mohon diberikan surat izin kepada Pak Donny Yulianto, M.Kom. Atas perhatiannya saya mengucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Natalis Sukma Permana, S.Pd, M.Pd

Hormat saya,
Mahasiswa


Agustina Titis Wulandika

oh!
Alon



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 91.4/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Pemberian Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Sdri. Agustina Titis Wulandika
di Madiun

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi saudara dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun", kami mengizinkan saudara untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Tenaga Kependidikan kami, atas nama Donny Yulianto, M.Kom yang akan dilaksanakan pada 9 – 17 Mei 2023.

Demikian pemberitahuan kami, atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 4 Mei 2023
Pembantu Ketua I,


Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegjopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN -63137

SURAT TUGAS

No: 33/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari STKIP Widya Yuwana; Nomor: 91.4/BAAK/IP/WINA/V/2023;
Tanggal 4 Mei 2023, maka yang bertandatangan di bawah ini:
N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : SI- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian uji validitas terhadap tenaga kependidikan di STKIP
Widya Yuwana a.n Donny Yulianto, M. Kom (selaku validator media)
Pelaksanaan : 9 – 17 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva pada
Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI
SMA Bonaventura Madiun"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

Madiun, 8 Mei 2023

Menugaskan,

Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PTN/2019

Jl. Mgr. Soegijoprano Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 91.3/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Ibu Nusuki Syari'ati Fatihmah, S.Pd., M.Pd
di Tempat

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Dosen Prodi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, Nusuki Syari'ati Fatihmah, S.Pd., M.Pd yang akan dilaksanakan pada 9 – 17 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 4 Mei 2023
Pembantu Ketua I,


Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tembusan:
1. Mahasiswa ybs



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/2019

Jl. Mgr. Soegijopranoto Tromolpos 13, Telp. 0351-463208, Fax. 0351-463554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com
MADIUN – JAWA TIMUR

No : 91.2/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Kepala SMA Bonaventura
Jl. Diponegoro No.45, Madiun Lor, Kec. Manguharjo,
Kota Madiun, Jawa Timur 63119

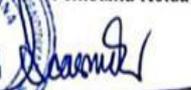
Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Religiuitas* Berbasis
Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa
Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Pengajar di SMA Bonaventura Madiun – Alma Wiharti, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 9 – 17 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 4 Mei 2023
Pembantu Ketua I,

Dr. Alexis Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tembusan:
1. Mahasiswa ybs
2. Ibu Alma Wiharti, S.Pd



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA,S.H. NO.9 TANGGAL 5 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. A/HU - 0005820.A/H.01.12 TAHUN 2022



SMA ST BONAVENTURA

(Terakreditasi "A"), NPSN : 20534116

Jln. Diponegoro No. 45 Telp. 0351 454194 Madiun 63122

Email : smabovent@yahoo.co.id

Nomor : 085/YG/SMAK ST BONA-MDN/L.II/5.2023
Lamp. : -
Perihal : Persetujuan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan
STKIP Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijoprano
Madiun

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Nomor 91.2/BAAK/IP/WINA/V/2023, tanggal 4 Mei 2023, perihal Permohonan Izin Validasi Ahli Media yang bernama :

No.	Nama	NPM
1.	Agustina Titis Wulandika	193017

SMA St. Bona Ventura Madiun menyetujui Mahasiswa diatas untuk mengadakan Penelitian.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 8 Mei 2023
Kepala Sekolah,

Drs. WAGUNG SRIYANTO

Tembusan :

1. Guru Agama Katolik
2. Arsip



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijoprato (d/h Jln. Mayjend. Panjatan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS

No: 36.1/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMA ST Bonaventura; Nomor: 085/YG/SMK ST BONA-MDN/LII/5/2023; Tanggal 8 Mei 2023, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdeci Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMA ST Bonaventura, Madiun
Pelaksanaan : 9-17 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 10 Mei 2023

Yang menugaskan,


Antonius Virdeci Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN WIDYA YUWANA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"

Status : TERAKREDITASI INSTITUSI "B" BAN-PT Nomor : 337/SK/BAN-PT/Akred/PT/2019

Jl. Mgr. Soegijopranto Tromolpos 13. Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, Website : <https://www.widyayuwana.ac.id>, e-mail : widyayuwana@gmail.com

MADIUN – JAWA TIMUR

No : 91.1/BAAK/IP/WINA/V/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Ahli Media

Kepada
Yth. Kepala SMK Bonaventura 1
Jl. Panglima Sudirman No.83 B, Kejuron,
Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur 63132

Dengan hormat,

Berkaitan dengan penyusunan skripsi dari mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1 / Ilmu Pendidikan Teologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis
Canva Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa
Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun

kami memohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk melakukan penelitian uji validitas kepada Pengajar di SMK Bonaventura 1 Madiun – Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd yang akan dilaksanakan pada 9 – 17 Mei 2023.

Demikian permohonan kami, atas perhatiannya dan terkabulnya permohonan ini kami sampaikan terima kasih.



Madiun, 4 Mei 2023
Pembantu Ketua I,

Dr. Alexius Dwi Widiatna, S.S., M.Ed.

Tembusan:

1. Mahasiswa ybs
2. Ibu Nurmala Afifah Kusumasari, S.Pd



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA,S.H. NO.5 TANGGAL 4 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0000575AH.01.05 TANGGAL 11 FEBRUARI 2022
PERWAKILAN : MADIUN - PONOROGO
SMK ST. BONAVENTURA 1
NPSN : 20534189
Jl. P. Sudirman No. 83B Telepon 454237 Madiun (63132)
E-mail: smkbonaventura1@yahoo.co.id



Nomor : 420/073/401.104.3.6.1/2023
Perihal : Pemberitahuan Izin Validasi Ahli Media

Madiun, 9 Mei 2023

Kepada

Yth. : Pembantu Ketua I
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
(STKIP) Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijoprano Tromolpos 13
Madiun

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : 91.1/BAAK/IP/WINA/V/2023 tertanggal 4 Mei 2023, perihal sebagaimana disebutkan dalam perihal surat, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya kami mengizinkan mahasiswa tersebut di bawah ini untuk melakukan penelitian;

Nama : AGUSTINA TITIS WULANDIKA
NPM : 193017
Semester : VIII
Program/Jurusan : S1/Ilmu Pendidikan Teologi
Keterangan : Dijijinkan melakukan penelitian untuk penyusunan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Religiusitas Berbasis Pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa kelas XI SMA Bonaventura Madiun"

Dalam melakukan penelitian diharapkan :

1. Waktu untuk penelitian menyesuaikan kegiatan di sekolah (pada tanggal 9 – 17 Mei 2023)
2. Menjaga nama baik lembaga dan perseorangan sebagai obyek penelitian.
3. Menjaga kerahasiaan hasil penelitian
4. Menyerahkan 1 (satu) eksemplar skripsi sebagai hasil penelitian ke sekolah.

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah,

NANIR ISWAHYUNI, S.Pd.



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegijopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS

No: 36.2/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMK ST Bonaventura 1; Nomor: 420/073/401.104.3.6.1/2023;
Tanggal 9 Mei 2023, maka yang bertandatangan di bawah ini:
N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMK ST Bonaventura 1
Pelaksanaan : 9-17 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Madiun, 10 Mei 2023

Yang menugaskan,


Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
Ketua Lembaga Penelitian



LEMBAGA PENELITIAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN "WIDYA YUWANA"
Jl. Soegjopranoto (d/h Jln. Mayjend. Panjaitan) Tromolpos 13 Telp. 0351-463208, Fax. 0351-483554, email: widyayuwana@gmail.com
MADIUN - 63137

SURAT TUGAS

No: 41/Lemlit/Wina/V/2023

Menindaklanjuti surat dari SMA St Bonaventura; Nomor: 094/YG/SMK ST BONA-MDN/L.II/5.2023; Tanggal 17 Mei 2023; Perihal: Persetujuan Izin Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini:

N a m a : Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum
NIDN : 0717018205
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian STKIP Widya Yuwana

Menugaskan mahasiswa kami dibawah ini:

N a m a : Agustina Titis Wulandika
NPM : 193017
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : S1- Ilmu Pendidikan Teologi
Jenis kegiatan : Melakukan penelitian di SMA ST Bonaventura Madiun
Pelaksanaan : 22 Mei 2023
Tema penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran *Religiusitas* Berbasis Canva pada Materi Menghayati Kehadiran Tuhan dalam Doa Untuk Siswa Kelas XI SMA Bonaventura Madiun"

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Madiun, 21 Mei 2023

Yang menugaskan

Antonius Virdei Eresto G, S.S., M.Hum.
Ketua Lembaga Penelitian



YAYASAN YOHANNES GABRIEL
AKTA NOTARIS ANITA ANGGAWIDJAJA, S.H. NO. 9 TANGGAL 5 FEBRUARI 2022
SK. KEMENKUMHAM NO. AHU - 0065320.AH.01.12. TAHUN 2022



SMA ST BONAVENTURA
(Terakreditasi "A"), NPSN : 20534116
Jln. Diponegoro No. 45 Telp. 0351 454194 Madiun 63122
Email : smabovent@yahoo.co.id

Nomor : 094/YG/SMAK ST BONA-MDN/I.II/5.2023
Lamp. : -
Perihal : Persetujuan Izin Penelitian

Kepada
Yth. Dekan
STKIP Widya Yuwana
Jl. Mgr. Soegijoprano
Madiun

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana Nomor 101/BAAK/IP/WINA/V/2023, tanggal 16 Mei 2023, perihal Permohonan Izin Penelitian yang bermema :

No.	Nama	NPM
I.	Agustina Titis Wulandika	193017

SMA St. Bonaventura Madiun menyetujui Mahasiswa diatas untuk mengadakan Penelitian.

Demikian surat balasan dari kami, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Madiun, 17 Mei 2023
Kepala Sekolah,

Drs. A. AGUNG SRIYANTO

Tembusan :

1. Guru Agama Katolik
2. Arsip