



Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital Berbasis Canva pada Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar

Mustari Lamada¹, Sugeng A. Karim², Fadila Aulia Killian³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: Fadilaauliakilian@gmail.com

Article Info

Article history:

Received February 20, 2025

Revised March 05, 2025

Accepted March 14, 2025

Keywords:

learning media, Canva, analog and digital electronics

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media for the Analog and Digital Electronics course based on Canva for the Department of Informatics and Computer Engineering at Universitas Negeri Makassar, with the goal of creating more interactive learning media and enhancing students' motivation to learn. The research method used is Research and Development (R&D) with the implementation of the ADDIE development model. Data were collected through various methods, including observation, questionnaires, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive quantitative analysis. The results of the study indicate that this learning media can be effectively implemented, with attractive visual display characteristics and the ability to be adapted to various learning styles. The evaluation revealed that Canva supports the achievement of student competencies and meets existing learning needs. Students' responses to the use of Canva-based media were very positive, with the majority of students rating the media as "Highly Feasible" for use in the learning process. Aspects such as usability, ease of use, visual design, and alignment with the curriculum received high appreciation, although some students suggested simplifying the display to reduce overly dense visual elements. This media was evaluated as highly effective and practical, with an overall score of 90%, indicating that Canva is not only effective in delivering content but also facilitates the understanding of concepts.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received February 20, 2025

Revised March 05, 2025

Accepted March 14, 2025

Keywords:

media pembelajaran, canva, elektronika analog dan digital

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mata kuliah elektronika analog dan digital berbasis Canva pada jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran lebih interaktif dan meningkatkan semangat belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan penerapan model pengembangan ADDIE. Data dikumpulkan melalui berbagai metode, termasuk observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif, dengan karakteristik tampilan visual yang menarik dan kemampuan untuk disesuaikan dengan berbagai gaya pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan mengungkapkan bahwa Canva mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa dan memenuhi kebutuhan pembelajaran yang ada. Tanggapan mahasiswa menilai media ini "Sangat Layak" digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, desain visual, dan kesesuaian dengan kurikulum mendapat apresiasi tinggi, meskipun beberapa mahasiswa menyarankan penyederhanaan tampilan untuk mengurangi elemen visual yang terlalu padat. Media ini dinilai memiliki efektivitas dan kepraktisan yang tinggi, dengan skor keseluruhan 90%, yang menunjukkan bahwa Canva tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mempermudah pemahaman konsep.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Fadila Aulia Killian
Universitas Negeri Makassar
Email: fadilaauliakillian56@gmail.com

Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka secara aktif melalui proses pembelajaran yang efektif. Untuk meningkatkan kinerja pendidikan di masa depan, diperlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai alat utama dalam mendukung keberhasilan dunia pendidikan agar mampu bersaing di tingkat global (Budiman, 2017). Salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka Belajar.

Menurut penelitian Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010), media pembelajaran memiliki dampak positif terhadap proses belajar siswa karena beberapa alasan:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.
3. Metode pengajaran menjadi lebih bervariasi.
4. Siswa dapat melakukan beragam aktivitas pembelajaran, seperti observasi dan demonstrasi, selain hanya mendengarkan penjelasan guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memperkaya proses belajar mengajar dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Canva adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai alat untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, infografis, jurnal, spanduk, dan lainnya. Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi edukasi, bisnis, periklanan, dan teknologi. Salah satu keunggulan Canva adalah desainnya yang menarik dan mudah digunakan. Pengguna dapat membuat berbagai konten seperti grafik, sampul eBook, video, dan peta dengan animasi yang telah disediakan, serta langsung mempublikasikannya melalui berbagai platform. Proses desain dapat dilakukan baik melalui perangkat seluler maupun laptop (Tanjung & Faiza, 2019). Meskipun beberapa template berbayar tersedia, Canva juga menawarkan banyak template gratis yang menarik.

Dengan desain yang dinamis, Canva dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, mengurangi kebosanan, serta mendorong kreativitas, inovasi, dan kemandirian siswa. Canva mendukung pembelajaran yang beragam dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sejalan dengan Kurikulum Merdeka Belajar.

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Negeri Makassar menyadari pentingnya adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu mata kuliah inti, Elektronika Analog dan Digital, membutuhkan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang sering kali



abstrak dan kompleks. Dalam metode pembelajaran konvensional, materi disampaikan melalui ceramah dan buku teks, yang cenderung kurang efektif dalam membantu mahasiswa memvisualisasikan dan memahami konsep secara praktis. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar di perguruan tinggi.

Perkembangan teknologi informasi, seperti data sains, kecerdasan buatan, dan meningkatnya penggunaan internet, telah mengubah lanskap pendidikan (Ghufron, 2018). Canva, sebagai platform desain yang ramah pengguna, dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi Elektronika Analog dan Digital secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Canva menawarkan fitur seperti video, animasi, gambar, suara, teks, dan bagan, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021). Dengan demikian, penggunaan Canva dapat memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan dosen dan mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran mata kuliah Elektronika Analog dan Digital, antara lain:

1. Penggunaan Bahasa dalam Silabus: Silabus yang masih menggunakan bahasa Inggris menyulitkan pemahaman mahasiswa.
2. Keterbatasan Media Pembelajaran: Media yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan presentasi konvensional, yang kurang interaktif dan menarik.
3. Minimnya Keterlibatan Mahasiswa: Metode pembelajaran yang monoton mengurangi partisipasi mahasiswa dan memengaruhi motivasi belajar mereka.
4. Kebutuhan Media Modern: Mahasiswa Teknik Informatika dan Komputer umumnya memiliki keterampilan

teknologi dan desain, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka untuk meningkatkan pengalaman belajar.

Memperhatikan kendala-kendala tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva menjadi solusi potensial. Canva memungkinkan visualisasi konsep-konsep kompleks dengan lebih baik melalui konten yang interaktif dan menarik. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat pemahaman materi, dan memotivasi mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah Elektronika Analog dan Digital di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.

Metode Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dengan Model ADDIE. Model pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan ADDIE. Model ini pertama kali dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1990-an sebagai panduan terstruktur untuk merancang perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif. ADDIE telah menjadi standar yang banyak digunakan dalam pengembangan kurikulum, baik untuk pendidikan formal maupun pelatihan profesional. Terdiri dari lima tahap, model ini menawarkan kerangka kerja sistematis dalam proses pengembangan pembelajaran, yang meliputi:

1. Analysis (Analisis)
Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam memahami materi Elektronika Analog dan Digital

melalui survei dan wawancara. Menetapkan kompetensi yang diharapkan tercapai setelah mahasiswa menggunakan media pembelajaran berbasis Canva.

2. Design (Perancangan)
Merancang konten pembelajaran interaktif di Canva dengan memanfaatkan elemen visual seperti diagram, animasi, dan ilustrasi. Menyusun storyboard untuk memastikan alur pembelajaran yang logis, menarik, dan mudah diikuti.
3. Development (Pengembangan)
Membuat konten pembelajaran di platform Canva berdasarkan rancangan yang telah disusun. Melakukan uji coba awal pada sekelompok kecil mahasiswa untuk mengumpulkan masukan dan umpan balik.
4. Implementation (Implementasi)
Menguji coba media pembelajaran secara langsung di kelas mata kuliah Elektronika Analog dan Digital untuk melihat penerapannya dalam situasi nyata.
5. Evaluation (Evaluasi)
Mengumpulkan data melalui kuesioner dan wawancara guna menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Merevisi media pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kualitasnya.

Menyusun laporan akhir, menyebarkan hasil penelitian, serta memberikan rekomendasi untuk penggunaan media ini di masa mendatang.

Dengan menerapkan model ADDIE, penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Elektronika Analog dan Digital.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan survei dan wawancara, ditemukan bahwa silabus mata kuliah Elektronika Analog dan Digital masih menggunakan bahasa Inggris, sehingga menyulitkan sebagian besar mahasiswa dalam memahami materi. Tanpa bantuan visualisasi, mahasiswa sering merasa terhambat karena materi yang padat dan kompleks membutuhkan penjelasan tambahan yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

2. Tahap Perancangan Media Pembelajaran

Tahap desain ini bertujuan menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Elektronika Analog dan Digital. Berbasis hasil analisis kebutuhan, konten di Canva dirancang untuk menyederhanakan konsep-konsep rumit melalui elemen visual seperti diagram dan ilustrasi yang relevan. Elemen-elemen ini diharapkan membantu mahasiswa memahami hubungan antar komponen elektronik, cara kerja rangkaian, serta prinsip dasar Elektronika Analog dan Digital dengan lebih mudah. Contoh desain di Canva menunjukkan bagaimana materi diterjemahkan ke dalam format yang interaktif dan mudah diikuti oleh mahasiswa.



Gambar 1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran



3. Development

Pada tahap development, konten pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya di Canva kini dikembangkan dan disesuaikan untuk diterapkan langsung dalam pembelajaran. Proses ini melibatkan pembuatan elemen-elemen visual yang akan digunakan dalam media pembelajaran, seperti diagram dan ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep Elektronika Analog dan Digital. Dalam pengembangan ini, setiap komponen pembelajaran dibuat agar dapat dipresentasikan secara jelas dan menarik bagi mahasiswa. Seluruh materi yang disusun pada tahap desain diubah menjadi format yang siap digunakan, misalnya dalam bentuk slide presentasi atau materi interaktif yang dapat diakses oleh mahasiswa.



Gambar 2. Tahap Ujicoba Awal

Kemudian juga pada tahap ini, uji coba awal dilakukan dengan melibatkan sekelompok kecil mahasiswa sebagai sampel untuk mendapatkan umpan balik mengenai efektivitas dan keterpahaman media pembelajaran yang telah dirancang. Mahasiswa diminta mempelajari konten interaktif yang disusun menggunakan Canva, kemudian diminta memberikan tanggapan mengenai aspek visual, alur, dan kemudahan memahami materi. Umpan balik yang diterima sangat berharga untuk proses pengembangan lebih lanjut; mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa elemen visual, seperti animasi dan diagram interaktif, sangat membantu mereka dalam memahami konsep Elektronika Analog dan Digital. Beberapa saran perbaikan juga diberikan, seperti memperjelas urutan materi pada storyboard dan menambah animasi untuk komponen yang lebih

kompleks, yang kemudian akan diintegrasikan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran secara keseluruhan.

4. Implementasi

Pada penelitian ini, untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis canva dapat diterapkan pada Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital, maka digunakan validasi ahli media ini dilakukan oleh dosen ahli dalam media pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli

Komponen Penilaian	s	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
Aspek Kesesuaian Isi dan Materi					
1 Media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5	4	4	1	Tinggi
2 Media mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa.	5	4	4	1	Tinggi
Aspek Desain Visual dan Estetika					
3 Tata letak elemen dalam media sudah teratur dan proporsional.	5	4	4	4	Tinggi
4 Pemilihan warna mendukung keterbacaan dan kejelasan informasi.	5	4	4	4	Tinggi
5 Font yang digunakan sesuai dan mudah dibaca.	5	4	4	4	Tinggi
6 Penggunaan gambar/ilustrasi mendukung penjelasan materi.	5	4	4	4	Tinggi
7 Desain visual menarik dan tidak monoton.	5	4	4	4	Tinggi
8 Media memiliki keunikan atau kreativitas yang menonjol.	5	4	4	4	Tinggi
Aspek Kemudahan Penggunaan					
9 Media mudah diakses oleh mahasiswa.	5	4	4	4	Tinggi
10 Kecepatan loading media memadai.	5	4	4	4	Tinggi
11 Media dapat digunakan pada berbagai perangkat (kompatibilitas).	5	4	4	4	Tinggi

Sumber: data primer, 2024

Berdasarkan tabel diatas, adapun hasil rekapitulasinya adalah dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4. 5. Rekapitulasi Hasil Data Lembar Validasi Ahli

Komponen Penilaian	s	Σs	n(c-1)	V	Keterangan
Kesesuaian Isi dan Materi (1-2)	10	8	8	8	Tinggi
Desain Visual dan Estetika (3-8)	30	24	24	24	Tinggi
Kemudahan Penggunaan(9-10)	15	12	12	12	Tinggi

Sumber: hasil analisis, 2024

Hasil analisis validitas dengan koefisien Aiken's V menunjukkan bahwa semua komponen penilaian, yaitu kesesuaian isi dan materi, desain visual dan estetika, serta kemudahan penggunaan, memiliki nilai validitas yang tinggi ($V > 0,80$). Komponen Kesesuaian Isi dan Materi dengan nilai Aiken's V sebesar 8, Desain



Visual dan Estetika dengan nilai 24, dan Kemudahan Penggunaan dengan nilai 12, semuanya berada dalam kategori Tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kualitas yang baik, baik dari segi relevansi materi, daya tarik visual, maupun kemudahan penggunaannya, sehingga dianggap layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Penelitian ini menggunakan 5 indikator secara kuantitatif untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah elektronika analog dan digital dengan rincian hasil penelitian sebagai berikut.

a. Aspek Kegunaan

Tabel 4. 6.
 Tanggapan Responden Terhadap Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva Berdasarkan Aspek Kegunaan

Pernyataan	Jawaban					Skor	Nilai	%
	1	2	3	4	5			
Memudahkan pemahaman materi.	0	0	8	19	23	215	86%	87%
Menghubungkan teori dan praktik.	0	0	6	19	25	219	88%	
Meningkatkan semangat belajar.	0	0	10	20	20	210	84%	
Membuat pembelajaran menarik.	0	0	5	20	25	220	88%	
Menguasai konsep dasar.	0	0	5	22	23	218	87%	
Mengingat materi.	0	0	3	19	28	225	90%	88%
Relevan untuk mahasiswa.	0	0	5	19	26	221	88%	
Efektif untuk materi sulit.	0	0	5	19	26	221	88%	

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai efektif dan praktis dari aspek kegunaan. Indikator pemahaman materi memperoleh nilai 86%, dan kemampuan media dalam menghubungkan teori dan praktik mencapai 88%. Meskipun indikator peningkatan semangat belajar mendapatkan nilai 84%, media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang positif, terlihat dari nilai 88% untuk menarik minat dan 87% untuk penguasaan konsep dasar. Efektivitas media dalam membantu mengingat materi meraih nilai tertinggi, yaitu 90%, sementara

relevansi media untuk mahasiswa dan efektivitas untuk materi sulit juga mencapai 88%. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis Canva terbukti sangat layak digunakan dengan nilai kelayakan dan efektivitas mencapai 87% pada aspek kegunaan.

b. Aspek Kemudahan Penggunaan

Tabel 4. 7. Tanggapan Responden Terhadap Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva Berdasarkan Aspek Kemudahan Penggunaan:

Pernyataan	Jawaban					Skor	Nilai	%
	1	2	3	4	5			
Aksesibilitas media melalui perangkat elektronik.	0	0	0	10	40	240	96%	91
Kemudahan penggunaan fitur.	0	0	1	24	25	224	90%	
Tanpa kesulitan dalam pengoperasian.	0	0	1	12	37	236	94%	
Tidak memerlukan keterampilan teknologi yang rumit.	0	0	2	17	31	229	92%	
Navigasi jelas dan mudah diikuti.	0	0	3	17	30	227	91%	
Fleksibel untuk digunakan kapan saja.	0	0	4	15	31	227	91%	
Mendukung pembelajaran mandiri.	0	0	3	18	29	226	90%	
Waktu pemahaman yang singkat	0	0	7	18	25	218	87%	

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai efektif dan praktis dari aspek kemudahan penggunaan. Indikator aksesibilitas media memperoleh nilai 96%, dan kemudahan penggunaan fitur mencapai 90%, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa media ini mudah diakses dan dipahami. Nilai 94% untuk pengoperasian tanpa kesulitan dan 92% untuk keterampilan teknologi yang tidak rumit menegaskan bahwa media ini dapat digunakan oleh berbagai kalangan. Selain itu, navigasi yang jelas (91%) dan fleksibilitas penggunaan (91%) semakin menambah kepraktisan media ini. Dengan nilai 90% untuk mendukung pembelajaran mandiri dan 87% untuk waktu pemahaman yang singkat, media ini terbukti layak digunakan, dengan nilai kelayakan dan efektivitas keseluruhan mencapai 91%



(Sangat Layak) pada aspek kemudahan penggunaan.

c. Aspek Desain Visual

Tabel 4. 8. Tanggapan Responden Terhadap Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva Berdasarkan Aspek Desain Visual:

Pernyataan	Jawaban					Skor	Nilai	%
	1	2	3	4	5			
Tampilan visual menarik perhatian.	0	0	3	15	32	229	92%	91%
Penggunaan warna nyaman dan tidak mengganggu.	0	0	5	12	33	228	91%	
Tata letak elemen mudah dibaca.	0	0	3	15	32	229	92%	
Gambar mendukung pemahaman materi.	0	0	8	7	35	227	91%	
Font mudah dibaca dan nyaman di mata.	0	0	6	12	32	226	90%	
Elemen visual interaktif dan menarik.	0	0	6	15	29	223	89%	
Kontras warna selaras dan bagus.	0	0	4	15	31	227	91%	
Animasi dan transisi membantu pemahaman materi.	0	0	4	13	33	229	92%	

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinilai efektif dan praktis dari aspek desain visual. Indikator tampilan visual menarik perhatian memperoleh nilai 92%, menandakan bahwa desain yang ditampilkan dapat menarik minat pengguna. Selain itu, penggunaan warna yang nyaman dan tidak mengganggu mencapai 91%, serta tata letak elemen yang mudah dibaca juga mendapatkan nilai 92%, menunjukkan bahwa elemen-elemen desain mendukung keterbacaan dan kenyamanan pengguna. Gambar yang mendukung pemahaman materi memperoleh nilai 91%, menegaskan bahwa visualisasi informasi berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik. Nilai 90% untuk font yang mudah dibaca dan nyaman di mata menunjukkan bahwa aspek tipografi juga diperhatikan dengan baik. Meskipun elemen visual interaktif dan menarik mendapat nilai sedikit lebih rendah, yaitu 89%, aspek kontras warna yang selaras dan bagus memperoleh nilai 91%. Selain itu, animasi dan transisi yang membantu pemahaman materi juga mendapatkan nilai tinggi, yaitu 92%. Secarakeseluruhan, media pembelajaran berbasis Canva terbukti sangat layak digunakan dengan nilai

kelayakan dan efektivitas mencapai 91% pada aspek desain visual.

d. Aspek Pengaruh Terhadap Proses Pembelajaran

Tabel 4.9. Tanggapan Responden Terhadap Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva Berdasarkan Aspek Pengaruh Terhadap Proses Pembelajaran:

Pernyataan	Jawaban					Skor	Nilai	%
	1	2	3	4	5			
Meningkatkan interaktivitas dalam belajar.	0	0	3	14	33	230	92%	90%
Meningkatkan motivasi untuk belajar Elektronika Analog dan Digital.	0	0	5	13	32	227	91%	
Membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	0	0	5	16	29	224	90%	
Membantu fokus saat mempelajari materi.	0	0	5	15	30	225	90%	
Meningkatkan keterampilan analisis.	0	0	5	17	28	223	89%	
Meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah teknis.	0	0	5	14	31	226	90%	
Mendorong eksplorasi topik lebih lanjut terkait Elektronika.	0	0	4	16	30	226	90%	
Pembelajaran lebih efektif dibandingkan metode konvensional.	0	0	5	16	29	224	90%	

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, dengan nilai keseluruhan mencapai 90%. Indikator interaktivitas dalam belajar dan motivasi untuk belajar Elektronika memperoleh nilai masing-masing 92% dan 91%, menandakan bahwa media ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga membantu fokus dalam mempelajari materi (90%) dan meningkatkan kreativitas serta eksplorasi topik terkait (90%). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva terbukti sangat layak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum

Tabel 4.10. Tanggapan Responden terhadap Efektivitas dan Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Canva Berdasarkan Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum



Pernyataan	Jawaban					Skor	Nilai	%
	1	2	3	4	5			
Materi sesuai silabus.	0	0	2	16	32	230	92%	90%
Kompetensi sesuai tujuan pembelajaran.	0	0	5	13	32	227	91%	
Fasilitasi pencapaian kompetensi.	0	0	5	21	24	219	88%	
Memahami capaian pembelajaran.	0	0	7	18	25	218	87%	
Mencakup inovasi fitur dan navigasi.	0	0	5	15	30	225	90%	
Menyediakan topik penting Elektronika.	0	0	7	17	26	219	88%	
Memperkuat pemahaman mata kuliah.	0	0	4	18	28	224	90%	
Selaras dengan kebutuhan pembelajaran digital.	0	0	2	11	37	235	94%	

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, tanggapan responden menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan kurikulum, dengan nilai keseluruhan mencapai 90%. Indikator materi yang sesuai silabus memperoleh nilai 92%, sementara kompetensi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mencapai 91%. Media ini juga dianggap mampu memfasilitasi pencapaian kompetensi (88%) dan membantu memahami capaian pembelajaran (87%). Selain itu, media ini mencakup inovasi fitur dan navigasi (90%), menyediakan topik penting Elektronika (88%), serta memperkuat pemahaman mata kuliah (90%). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Berdasarkan beberapa hasil analisis diatas, adapun hasil rekapitulasi secara kuantitatif hasil perhitungan efektivitas dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis Canva pada mata kuliah elektronika analog dan digital dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4. 11. Rekapitulasi Perhitungan Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Elektronika Analog Dan Digital:

Indikator	Skor	%	Keterangan
Aspek Kegunaan	1749	87%	Sangat Layak
Aspek Kemudahan Penggunaan	1827	91%	Sangat Layak
Aspek Desain Visual	1818	91%	Sangat Layak
Aspek Pengaruh Terhadap Proses Pembelajaran	1805	90%	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum	1797	90%	Sangat Layak
Nilai Akhir	8996	90%	Sangat Layak

Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2024

Berdasarkan tabel di atas, rekapitulasi perhitungan efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis Canva dalam mata kuliah Elektronika Analog dan Digital menunjukkan hasil yang sangat positif. Setiap aspek yang dievaluasi memperoleh skor yang tinggi, dengan aspek kegunaan mencatat skor 1749 dan persentase 87%, yang berarti sangat layak untuk digunakan. Aspek kemudahan penggunaan dan desain visual masing-masing mendapatkan nilai 1827 dan 1818, yang setara dengan 91%, menegaskan bahwa media ini mudah diakses dan secara visual menarik bagi pengguna. Selain itu, aspek pengaruh terhadap proses pembelajaran dan kesesuaian dengan kurikulum juga menunjukkan hasil yang baik, masing-masing dengan skor 1805 dan 1797, serta persentase 90%. Dengan total nilai akhir sebesar 8996 dan persentase keseluruhan 90%, media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Elektronika.

Pembahasan

1. Apakah media pembelajaran berbasis canva dapat diterapkan pada mata kuliah elektronika analog dan digital?

Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki kelayakan tinggi untuk diterapkan dalam Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital. Validasi ini meliputi tiga aspek utama, yaitu kesesuaian isi dan materi, desain visual dan estetika, serta kemudahan penggunaan, yang semuanya memperoleh nilai tinggi dalam koefisien Aiken's V ($V > 0,80$). Tingginya nilai validitas ini menunjukkan bahwa media berbasis Canva telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan untuk mendukung pembelajaran. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas desain dan menghadirkan konten interaktif, yang dapat membantu mahasiswa memahami materi elektronik yang kompleks dengan cara yang lebih menarik.

Aspek kesesuaian isi dan materi menunjukkan bahwa media ini relevan



dengan tujuan pembelajaran dan mampu mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa. Berdasarkan analisis Aiken's V, nilai aspek ini mencapai skor maksimum, menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital. Isi dari media pembelajaran telah dirancang untuk membantu mahasiswa memahami topik yang sering kali rumit, sambil tetap memenuhi kompetensi yang diharapkan.

Desain visual dan estetika media pembelajaran berbasis Canva mendapat apresiasi tinggi dari para validator. Desain yang menarik dan terstruktur dengan baik mampu meningkatkan minat dan perhatian mahasiswa dalam mempelajari materi. Elemen-elemen visual seperti warna, font, dan ilustrasi telah dipilih dengan cermat untuk mendukung keterbacaan dan kejelasan informasi. Tata letak yang proporsional membuat informasi lebih mudah dipahami tanpa membebani tampilan. Desain visual yang kreatif ini diharapkan mampu mempertahankan minat mahasiswa terhadap materi yang dipelajari, faktor yang penting dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep elektronika yang kompleks.

Aspek kemudahan penggunaan juga memperoleh penilaian yang sangat baik. Validator menilai media ini mudah diakses, kompatibel dengan berbagai perangkat, dan memiliki kecepatan loading yang memadai, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran digital. Dengan kemudahan akses ini, mahasiswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja tanpa mengalami kendala teknis. Hal ini mendukung fleksibilitas belajar, yang sangat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di era digital.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva layak dan efektif untuk digunakan dalam Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi mahasiswa melalui materi yang sesuai, tetapi juga menarik minat

mereka dengan desain yang estetis dan mudah diakses. Sebagai sarana pendukung pembelajaran, media berbasis Canva ini dapat membantu mahasiswa memahami konsep-konsep elektronika dengan lebih dalam dan interaktif, sehingga meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara menyeluruh.

2. Bagaimana respon mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis canva?

Tanggapan mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva menunjukkan respons yang positif, terutama dalam aspek visual dan desain yang menarik. Berdasarkan hasil kuisioner, mayoritas responden menilai

media ini sangat layak diterapkan dalam Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital, dengan persentase skor berkisar antara 81% hingga 96%. Tanggapan ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa media ini mendukung pembelajaran dan menyajikan materi secara menarik dan efektif. Namun, beberapa mahasiswa juga memberikan masukan untuk penyempurnaan, terutama terkait tampilan yang dirasa terlalu padat.

Beberapa responden menganggap bahwa tampilan media pembelajaran terlalu penuh, khususnya pada bagian bingkai di bawah halaman, yang menurut mereka mengganggu fokus pada materi inti. Saran yang diberikan adalah mengurangi atau menghilangkan bingkai tersebut agar tata letak lebih sederhana dan memberikan ruang bagi elemen lainnya. Hal ini penting untuk mempertahankan keterbacaan dan menghindari tampilan yang berlebihan, sehingga informasi dapat diserap dengan lebih mudah oleh mahasiswa.

Selain itu, terdapat masukan terkait jumlah materi dan angka yang dirasa terlalu banyak. Beberapa mahasiswa menyebutkan bahwa informasi yang terlalu padat membuat konten sulit dipahami dalam waktu singkat. Ini menunjukkan bahwa penyajian materi mungkin perlu disederhanakan dengan menampilkan



poinpoin utama secara bertahap, sehingga mahasiswa dapat lebih fokus dan tidak merasa terbebani oleh banyaknya informasi sekaligus.

Sementara itu, aspek visual media berbasis Canva ini mendapat apresiasi tinggi dari mahasiswa. Beberapa responden memuji desain visual yang menarik dan gambar-gambar yang mendukung penjelasan materi. Hal ini menunjukkan bahwa upaya untuk membuat media pembelajaran yang atraktif berhasil, dan aspek visual ini patut dipertahankan. Mahasiswa merasa bahwa desain yang menarik dapat membantu mereka lebih fokus pada pembelajaran dan memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Komposisi warna juga dinilai positif oleh beberapa mahasiswa, yang menyebutkan bahwa warna yang digunakan sudah selaras dan enak dilihat. Namun, mereka menyarankan agar tata letak lebih minimalis agar informasi dapat tersaji dengan lebih jelas dan tidak saling bertumpuk. Dengan beberapa penyempurnaan pada bingkai, margin, dan jumlah materi, media ini diharapkan dapat semakin efektif dalam mendukung pemahaman mahasiswa dan menciptakan pengalaman belajar yang nyaman serta interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital diterima dengan baik oleh mahasiswa, terutama dalam hal desain visual yang menarik dan komposisi warna yang harmonis. Mayoritas responden menilai media ini sangat layak digunakan karena mendukung pemahaman dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan yang menyarankan pengurangan elemen visual yang terlalu padat dan penyederhanaan materi agar informasi lebih mudah dicerna. Dengan sedikit penyempurnaan, media ini berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efektif dan nyaman bagi mahasiswa.

3. Efektivitas Dan Kepraktisan Dari Media Pembelajaran Berbasis Canva

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dalam mata kuliah Elektronika Analog dan Digital memiliki efektivitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil rekapitulasi, media ini berhasil mencapai skor keseluruhan sebesar 8996, dengan persentase akhir 90%, yang mengindikasikan kategori "Sangat Layak." Aspek kegunaan memperoleh skor 1749 (87%), yang menunjukkan bahwa media ini sangat mendukung kebutuhan pembelajaran dan dapat membantu pencapaian kompetensi. Kepraktisan media ini juga terbukti tinggi melalui aspek kemudahan penggunaan, yang mencatat skor 1827 (91%), menunjukkan bahwa mahasiswa merasa media ini mudah diakses dan digunakan pada perangkat.

Dari sisi visual, media Canva ini menarik perhatian mahasiswa, dengan skor aspek desain visual sebesar 1818 (91%). Tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan pemahaman materi, sehingga mendukung efektivitas media secara keseluruhan. Aspek pengaruh terhadap proses pembelajaran memperoleh skor 1805 (90%), yang menunjukkan bahwa media ini mampu memberikan dampak positif terhadap pembelajaran dan membantu mahasiswa memahami materi Elektronika dengan lebih baik. Hal ini juga mencerminkan bahwa media ini berkontribusi pada peningkatan interaksi antara mahasiswa dan materi yang disampaikan.

Selain itu, media pembelajaran ini mendapatkan penilaian tinggi pada aspek kesesuaian dengan kurikulum, dengan skor 1797 (90%). Kesesuaian ini memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui Canva relevan dengan kompetensi yang ditargetkan dalam kurikulum mata kuliah Elektronika Analog dan Digital, sehingga media ini mendukung tujuan pembelajaran secara optimal. Hasil ini menunjukkan



bahwa media berbasis Canva tidak hanya menarik, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang efektif untuk mendukung kurikulum yang ada.

Secara keseluruhan, skor tinggi di setiap aspek menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memenuhi kriteria efektivitas dan kepraktisan dalam konteks pembelajaran Elektronika Analog dan Digital. Dengan desain yang menarik, kemudahan akses, dan relevansi kurikulum yang kuat, media ini mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dan diterima dengan baik oleh mahasiswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis Canva dalam mata kuliah Elektronika Analog dan Digital, beberapa kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis Canva dapat diterapkan secara efektif dalam mata kuliah Elektronika Analog dan Digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini memenuhi kebutuhan pembelajaran dan mendukung pencapaian kompetensi. Dengan karakteristik tampilan visual yang menarik dan konten yang dapat disesuaikan, Canva terbukti sebagai alat pembelajaran yang fleksibel dan mendukung berbagai gaya pembelajaran.
2. Tanggapan mahasiswa terhadap pengembangan media berbasis Canva sangat positif. Sebagian besar mahasiswa menilai media ini "Sangat Layak" digunakan dalam proses belajar mengajar. Mahasiswa mengapresiasi aspek kegunaan, kemudahan penggunaan, desain visual, dan kesesuaian dengan kurikulum. Namun, beberapa mahasiswa menyarankan penyederhanaan tampilan, terutama dalam hal pengurangan elemen visual yang dirasa terlalu padat.
3. Media berbasis Canva memiliki efektivitas dan kepraktisan yang tinggi, dengan skor keseluruhan 90%, yang tergolong "Sangat Layak." Media ini

tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi dengan jelas, tetapi juga memudahkan mahasiswa dalam memahami konsep yang disajikan. Aspek kemudahan penggunaan dan pengaruh terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa Canva berfungsi sebagai media yang praktis dan efisien untuk digunakan dalam lingkungan perkuliahan Elektronika.

Daftar Pustaka

- Amin, N. S., Rahmawati, A., Azmin, N., & Nasir, M. (2022). Pengembangan pembelajaran blended learning untuk meningkatkan keterampilan abad 21 siswa SMAN 2 Kota Bima. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5563-5567.
- Arfandi, A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 5(1), 65-77.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- Ghufron, G. (2018). Revolusi industri 4.0: Tantangan, peluang, dan solusi bagi dunia pendidikan. *Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332-337.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Puadah, G. N., & Rustini, T. (2022). Visualisasi media pembelajaran cetak sebagai daya dukung



pembelajaran abad 21 kelas rendah di sekolah dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(5), 1769-1773.

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.