

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI SISTEM EKSRESI UNTUK SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 3 SUSUA**

Iren Permatasari Laia

Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias Raya

[\(irenpermatasarilaia@gmail.com\)](mailto:irenpermatasarilaia@gmail.com)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis canva pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua yang valid, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini ialah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model 4-D. Multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol untuk digunakan pengguna, sehingga tergantung pada pengguna untuk memutuskan atau memilih proses berjalannya multimedia itu. Adapun hasil penelitian yang didapatkan melalui angket yang telah dibagikan ternyata bahwa multimedia interaktif *berbasis canva* yang diujicobakan sangat valid, praktis, dan efektif. Motivasi siswa dikategorikan sangat tinggi. Serta hasil belajar siswa pada ranah kognitif menyatakan hasil yang sangat baik. Maka dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *berbasis canva* valid, praktis, dan efektif untuk menunjang hasil belajar siswa. Saran peneliti yaitu (1) bagi guru mata pelajaran hendaknya dapat menggunakan multimedia interaktif *berbasis canva* sebagai multimedia dalam proses belajar mengajar karena ini dapat digunakan sebagai salah satu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. (2) melalui multimedianteraktif ini semoga siswa dapat memperluas wawasannya mengenai pembelajara IPA pada materi sistem ekskresi (3) bagi peneliti selanjutnya, multimedia interaktif *berbasis canva* sistem ekskresi dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang relevan.

Kata Kunci: multimedia interaktif; pengembangan; canva

Abstract

The purpose of this study was to develop Canva-based interactive multimedia on excretion system material for Grade VIII students at SMP Negeri 3 Susua that is valid, practical and effective. This type of research is research and development (Research and Development) with a 4-D model. Interactive multimedia is a type of multimedia that is equipped with a controller for user use, so it is up to the user to decide or choose the process of running the multimedia. From the research results obtained through distributed questionnaires, it turns out that the Canva-based interactive multimedia that was tested was very valid, practical, and effective. Student motivation is very high. As well as student learning outcomes in the cognitive domain stated very good results. So from these results it is concluded that the development of interactive multimedia based on Canva is valid, practical, and effective for improving student learning outcomes. The researcher's suggestions are

(1) *subject teachers should be able to use Canva-based interactive multimedia as multimedia in the teaching and learning process because this can be used as one of increasing student interest and motivation. (2) through this interactive multimedia, it is hoped that students can broaden their insights regarding learning science in excretion system material (3) for future researchers, canva-based interactive multimedia excretion system can be used as a reference in relevant research.*

Keywords: interactive multimedia; development; canvas

Keywords: interactive multimedia; development; canva

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa. Peradaban bangsa yang bermartabat berorientasi pada upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Kehidupan bangsa yang cerdas dibentuk melalui pendidikan yang berkualitas. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian, peningkatan kualitas mutu pendidikan dan pengembangan proses pembelajaran merupakan masalah yang selalu menuntut perhatian. Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri manusia serta untuk menghasilkan kualitas yang berkesinambungan (Sudjana, 2019:34).

Lembaga pendidikan memang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya Manusia. Sebagai seorang pendidik memiliki pengaruh yang sangat besar pada setiap peserta didik untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Keberhasilan seorang pendidik

dalai belajar dapat terukur dalam aspek efektif, kognitif dan psikomotorik para peserta didik pada setiap matapelajaran tertentu. Dalam setiap pembelajaran yang diajarkan di dalai kelas, guru berusaha semaksimal mungkin agar dalai kegiatan belajar mengajar, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran adalah suatu program suatu upaya menciptakan kondisi belajar dalai mengembangkan kemampuan minat dalai dan bakat peserta didik secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pendidikan dimasa kesulitan merupakan tantangan bagi para tenaga pengajar, siswa/i. dikarenakan teknologi ini bisa menimbulkan kesulitan bagi pengajar ataupun siswa dalam penguasaan teknologi karena tidak semua siswamemiliki alat teknologi ini maka membuat semua rancangan pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa menjadi berubah. Pembelajaran dengan menggunakan canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalai mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghematkan waktu dalai media pembelajaran secara praktis dan dalai mendesain, perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi memberikan kemudahan dan kecepatan untuk menjalin komunikasi yang lebih mudah dan cepat.

Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Menurut Afandi (2013:3) belajar merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik didalam maupun diluar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan kepada guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Susua, siswa mengalami banyak kesulitan terutama dalam hal memahami materi pelajaran, siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran, mengeluh karena pembelajaran menjadi sangat membosankan karena guru-guru disekolah tersebut tidak menggunakan media yang lebih kreatif sesuai keinginan siswa yang mengikuti perkembangan teknologi zaman sekarang. Sehingga menyebabkan banyak siswa yang malas untuk belajar dan hasil belajar mereka menurun.

Berdasarkan masalah yang ada maka penulis mencoba mengembangkan multimedia interaktif *berbasis canva* yang lebih kreatif dan menyenangkan serta mudah diakses oleh siswa maupun ketika akan melakukan pembelajaran secara luring. Media yang akan dirancang juga akan mudah dibuat oleh guru-guru mata pelajaran. Multimedia interaktif *berbasis canva* yang akan digunakan adalah materi sistem ekskresi. Menurut Rahmasari, ddk (2021:166)

Canva adalah platform desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesai

Menjadi media pembelajaran berbasis canva adalah desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.

Untuk itu perlu adanya bahan ajar yang dapat digunakan sebagai saran belajar mandiri oleh peserta didik. Bahan pembelajaran yang sistematis dan menarik diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar kelas maupun di dalam kelas. Sehingga proses pembelajaran akan tetap dapat berlangsung sampai peserta didik dapat menguasai materi yang dipaparkan dan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan adalah Multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang memungkinkan pengguna dapat mengontrol komponen-komponen di dalamnya. Tipe ini lebih

mengutamakan personalisasi pemakaian multimedia sesuai keinginan penggunaannya.

Bagi peserta didik Multimedia interaktif sangat bermanfaat salah satunya adalah kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Berdasarkan latar belakang di atas. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua".

Tujuan peneliti melakukan pengembangan pada penelitian ini yaitu; (1) untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis canva pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua yang valid, praktis dan efektif. (2) mendeskripsikan multimedia interaktif berbasis canva pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua yang valid, praktis dan efektif.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Iinteraktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua.

Model pengembangan penelitian ini mempergunakan model 4-D (*four D*) terdiri dari 4 tahap yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*),

pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*desseminate*) dilakukan pada skala kecil dalam bentuk seminar untuk mendapatkan masukan dan saran agar dapat di adopsi oleh para pengguna produk".

Untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis canva yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba, sehingga dihasilkan multimedia interaktif berbasis canva yang valid, proktis dan efektif.

Pengujian terhadap efektifitas multimedia interaktif yang dilakukan pada motivasi, dan hasil belajar peserta didik (kognitif) selama proses belajar mengajar berlangsung.

Uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis canva. Subjek uji coba penelitian ini adalah siwa kelas VIII SMP Negeri 3 Susua berjumlah 20 orang.

Pemilihan subjek penelitian uji coba dilakukan *purposive sampling* yaitu suatu tekhnik pemilihan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dibutuhkan oleh peneliti dengan penelitian pengembang multimedia interaktif brbasis canva.

Jenis data yang diperlukan dalai penelitian ini adalah data primer. Menurut Hermawan (2005) "data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti untuk menjawab masalah atau tujuan penelitian yang dilakukan dalam penelitian eksploratif, deskriptif, maupun kuasal dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa survei ataupun observasi. Data pertama berupa data hasil validasi multimedia interaktif yang diberikan validator. Data kedua diperoleh dari pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini

diambil tiga data berupa (1) hasil motivasi menggunakan media dari siswa melalui angket, (2) respon guru dan siswa setelah multimedia interaktif diuji cobakan melalui angket, (3) motivasi dan hasil belajar siswa (kognitif)"

Instrument penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang telah divalidasi dalam oleh dosen pembimbing.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian telah dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi ntuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua. Multimedia interaktif ini telah dikembangkan dengan menggunakan model-4D (*four D*) yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Untuk tahap penyebaran (*dissiminate*) dilakukan dalai skala kecil dalam bentuk seminar untuk mendapatkan masukan dan saran agar dapat diadopsi oleh para pengguna produk. Peneliti dilaksanakan dengan mengujicobakan produk pengembangan berupa multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi sistem ekskresi di SMP Negeri 3 Susua pada tanggal 16 juni 2023.

Validasi multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi melibatkan tiga orang dosen sebagai para pakar (ahli) yang memberikan saran-saran perbaikan multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Hasil validasi multimedia interaktif sistem ekskresi berbasis *canva* dapat dilihat pada tabel berikut 1.

Tabel 1. Nilai Hasil Uji Validitas oleh Pakar/Ahli Media

N o.	Kriteria Penilaian	Jumla h Rata-rata	Rata-rata Vali dasi	Kateg ori
1	Syarat Didaktik	10,5	87,8	Sangat Valid
2	Syarat Konstruksi	10,6	88,6	Sangat Valid
3	Syarat Tektik	10,8	90,4	Sangat Valid
Total Rata-rata		10,63	88,9	Sangat Valid

Sumber: Peneliti 2023

Dari hasil uji validitas multimedia interaktif diatas yang telah diberikan nilai oleh ketiga validator dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum ialah 88,9 dengan kategori sangat valid. Dengan hasil diatas maka multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi dinyatakan sangat valid atau sah dapat digunakan.

Uji coba produk multimedia interaktif telah peneliti laksanakan pada tanggal 16 juni 2023 terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Susua. Pelaksanaan uju coba dilakukan untuk mendapatkan hasil praktikalitas oleh guru maupun siswa.

Dalam uji praktikalitas ini guru dan siswa melihat respon kepraktisan dari multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi, maka peneliti membagi angket terhadap guru maupun siswa.

a. Praktikalitas Multimedia Interaktif Sistem Ekskresi oleh Guru

Uji praktikalitas ini dilakukan oleh guru dan mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3

Susua. Hasil uji praktikalitas terdapat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Respon Guru Terhadap Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi

No	Indikator Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori
1	Aspek kemudahan penggunaan multimedia interaktif	3,8	Sangat Praktis
2	Aspek efektivitas waktu penggunaan	4,0	Sangat Praktis
3	aspek ekuivalensi	3,6	Sangat Praktis
	Rata-rata	3,8	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti 2023

Dari paparan data praktikalitas respon guru terhadap multimedia interaktif sistem ekskresi, nilai rata-rata keseluruhan penilaian ialah 3,8 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil respon guru diatas maka multimedia interaktif dapat dipakai oleh guru dan siswa.

b. Praktikalitas Multimedia Interaktif Sisitem Ekskresi Oleh Siswa

Setelah dilakukan uji praktikalitas oleh guru maka langkah selanjutnya ialah dilakukan uji praktikalitas multimedia *interaktif berbasis canva* pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua dengan jumlah

praktisi 20 orang. Hasil uji praktikalitas tersebut dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Ekskresi

No	Indikator Yang Dinilai	Skor rata-rata	Kategori
1	Kemudahan penggunaan multimedia interaktif	3,73	Sangat Praktis
2	Aspek efektivitas waktu	3,81	Sangat Praktis
3	Aspek ekuivalensi	3,68	Sangat Praktis
	Rata-rata	3,74	Sangat Praktis

Sumber: Peneliti 2023

2) Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan terhadap motivasi siswa, dan hasil belajar siswa saat melakukan uji coba penelitian. Data yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

a. Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Motivasi siswa dapat diukur melalui angket respon motivasi siswa. Hasil motivasi siswa dalai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif berbasis canva* pada materi sistem ekskresi untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Rata-rata	Kategori Efektivitas
1	Minat/Perhatian (interest)	94,4%	Sangat Tinggi
2	Relevan (relevance)	88,5 %	Sangat Tinggi
3	Harapan/keyakinan (expertancy)	92,5 %	Sangat Tinggi
4	Kepuasan	94 %	Sangat Tinggi
Skor rata-rata keseluruhan		92 %	Sangat Tinggi

Sumber: Peneliti 2023

Dari tabel hasil motivasi 20 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktifsistem ekskresi rata-rata persentase aspek motivasi adalah dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil motivasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif sistem ekskresi dapat meningkatkan motivasi siswa dalai belajar sehingga prestasi siswa dapat meningkat.

Tabel 5 Hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis canva

No (1)	Nama Siswa (2)	Nilai Mutu (3)	Ketuntasan (4)	(5)
1	Bertkat Laia	80	B	Lulus
2	Bezatulola Laia	93	A	Lulus
3	Basilus Laia	80	B	Lulus
4	Dirman Laia	100	A	Lulus
5	Defiwati Laia	87	A	Lulus

6	Diama Laia	87	A	Lulus
7	Desria Buulolo	80	B	Lulus
8	Fnndy Sunanda Buulolo	87	A	Lulus
9	Erlina Laia	80	B	Lulus
10	Ingatan Laia	100	A	Lulus
11	Idealisman Buulolo	87	A	Lulus
12	Karistina Buulolo	93	A	Lulus
13	Kristina N. Laia	87	A	Lulus
14	Lasma Laia	87	A	Lulus
15	Malvin Evende Giawa	93	A	Lulus
16	Marvel Buulolo	93	A	Lulus
17	Philipus Buulolo	80	B	Lulus
18	Redius Laia	93	A	Lulus
19	Sastraman Buulolo	100	A	Lulus
20	Wilna Buulolo	87	A	Lulus
Jumlah		1774	A	Lulus
Rata-rata		88.7	B	Lulus

Sumber: Peneliti 2023

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui validasi, praktikalitas dan efektifitas dari suatu produk yaitu multimedia interaktif sistem ekskresi. Multimedia interaktif ini disusun oleh penulis agar dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dalai multimedia interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa untuk meningkatkan potensi, krestifitas dan prestasi demi masa depan pendidikan yang lebih baik.

1. Media Pembelajaran Sistem Ekskresi

Multimedia interaktif sangat baik digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tujuan dari multimedia interaktif sistem ekskresi dibuat ialah untuk membawa wawasan, pengetahuan, motivasi, hasil belajar siswa serta menarik minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pada materi pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 3 Susua khususnya materi sistem ekskresi. Dimana dalam proses pelaksanaannya siswa harus berperan lebih aktif di dalam kelas dan guru dituntut untuk selalu profesional dalam mengembangkan bahan ajar untuk perubahan perilaku siswa. Seperti menurut (Yuliatwati 2012:1) "guru merupakan jabatan profesional, karena tugas guru tidak cukup hanya membuat siswa tidak tahu menjadi tahu, tetapi guru memegang peran penting dalam proses perubahan perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan".

2. Validitas Multimedia Interaktif

Tahapan validasi yang peneliti lakukan terhadap multimedia interaktif sistem ekskresi adalah proses validasi dengan menggunakan kriteria dalam produk pengembangan. Kriteria yang dimaksud adalah validasi isi, validasi konstruksi, validasi teknis dan bahasa. Dalam hal ini proses validasi membutuhkan pendapat para ahli di bidangnya. Dan ini sesuai dengan pernyataan yang telah dibuat oleh (Sugiyono, 2010:500): validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau

tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut".

Dalam validasi konstruksi yang telah dinilai oleh validator dinyatakan materi sistem ekskresi telah memenuhi syarat menjadi bahan ajar yang dapat dipergunakan oleh guru maupun siswa. Validasi konstruksi ini telah disusun sesuai dengan penyajian materi pembelajaran dengan uraian yang lengkap, sistematis, kesesuaian materi ajar dengan materi pembelajaran, dan menggunakan kaidah ejaan bahasa yang benar sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) sehingga tidak memiliki makna yang ambigu dan telah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan pengembangan.

Berdasarkan hasil yang didapatkan peneliti dalam tahap uji validitas didapatkan hasil validasi multimedia interaktif pada variabel syarat konstruksi dan syarat teknis. Syarat konstruksi dan syarat teknis yang dikembangkan adalah 88,6 % dan 90,4 % yang dikategorikan sangat valid. Sedangkan syarat didaktik persentasenya yaitu 87,8 % syarat didaktik berhubungan dengan proses menemukan konsep-konsep yang benar serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dari pernyataan diatas dapat dinyatakan bahwa besarnya nilai dari syarat didaktik, syarat teknis, dan syarat didaktik telah sesuai dengan materi yang disajikan di sekolah.

Hasil validasi yang telah dinyatakan oleh ketiga validator bahwa multimedia interaktif sistem ekskresi berada pada kategori valid. Data yang diperoleh peneliti didapatkan hasil analisis data nilai rata-rata 88 dan dinyatakan sangat valid. Berdasarkan pernyataan tersebut

dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi sistem ekskresi yang telah dikembangkan oleh peneliti merupakan bahan ajar yang valid. Menurut (Arikunto,2009:65) “dalam bahasa Indonesia ‘valid’ disebut dengan istilah ‘sahih’ “.

3. Praktikalitas Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif yang telah dikembangkan selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui praktikalitas multimedia interaktif. Data praktikalitas didapatkan peneliti dari hasil praktikalitas guru dan siswa.

a. Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Guru

Dari hasil analisis uji praktikalitas multimedia interaktif oleh guru maka multimedia interaktif sistem ekskresi memiliki kategori sangat praktis penggunaannya dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata nilai praktikalitas oleh guru yaitu 3,8 dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan.

Hasil uji praktikalitas multimedia interaktif dari ketiga variabel yaitu kemudahan penggunaa, efektifitas waktu, dan ekuivalensi. Didapatkan variabel waktu yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan nilai sebesar 4,0 dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari variabel kemudahan penggunaan multimedia interaktif yaitu sebesar 3,8 dengan kategori sangat praktis. Variabel berikutnya yaitu variabel ekuivalensi

sebesar 3,6 dan dikategorikan sangat praktis.

b. Praktikalitas Multimedia Interaktif Oleh Siswa

Uji praktikalitas multimedia interaktif oleh siswa dilakukan melalui pembagian angket respon siswa, angket diberikan kepada 5 siswa dengan tujuan untuk melihat respon siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi sistem ekskresi. Hasil angket praktikalitas oleh siswa diperoleh nilai rata-rata keseluruhannya yaitu 3,74 dan dengan dikelompokkan kedalam kategori sangat praktis.

Dilihat dari variabel kemudahan penggunaan multimedia interaktif sistem ekskresi didapatkan nilai 3,73 dan dikategorikan sangat praktis. Dimana indikator ini mencakup beberapa hal seperti penampilan multimedia interaktif yang menarik minat siswa, materi latar belakang masalah dan gambar animasi yang terdapat dalam multimedia interaktif yang memudahkan pemahaman dan penggunaan oleh siswa. Seluruh pernyataan pada indikator kemudahan penggunaan prosedur yang dikembangkan ditanggapi dengan baik oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan bisa digunakan oleh siswa dengan mudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Apabila dilihat dari variabel waktu yang dipergunakan dalam pembelajaran diperoleh nilai sebesar 3,81 dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Kepraktisan dari kategori ini disebabkan karena tingginya kesadaran siswa akan pembelajaran IPA pada materi sistem ekskresi yang mana pada pelaksanaannya membutuhkan waktu untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Variabel berikutnya adalah variabel ekuivalensi didapatkan nilai sebesar 3,68 dan dikategorikan kedalam kategori sangat praktis. Dari angket yang disebarkan peneliti kepada siswa dari tiga indikator total nilai yang didapatkan yaitu 3,74 dengan kategori praktis. Hal ini dikembangkan disenangi dan bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

4. Efektifitas Multimedia Interaktif

Untuk mengetahui uji efektifitas dapat diketahui dari ada tidaknya dampak pengaruh dan hasil yang ditimbulkan karena penggunaan multimedia interaktif sistem ekskresi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Motivasi siswa dinilai melalui angket motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan hasil belajar siswa dinilai melalui tes hasil belajar untuk mengetahui apakah pemahaman konsep siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *canva* pada materi sistem ekskresi mendapatkan hasil

belajar yang baik. Berikut ini dijelaskan beberapa uji efektifitas yang telah dilakukan peneliti.

a. Motivasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran

Aspek motivasi yang dinilai yaitu minat atau perhatian siswa dalam melaksanakan pembelajaran, relevan, harapan/keyakinan dan kepuasan. Data hasil angket motivasi siswa menunjukkan data rata-rata yang diisi oleh 20 siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran didapatkan aspek penilaian terhadap minat atau perhatian siswa mendapatkan hasil tertinggi, yaitu 94,4 % dikategorikan sangat tinggi.

Besar minat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran ini disebabkan karena siswa senang dengan kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, karena selama ini kegiatan pembelajaran kurang melibatkan siswa secara penuh dalam kegiatan pembelajaran. Dilihat dari aspek relevansi juga mendapatkan nilai yaitu 88,5 % dan dikategorikan kedalam kategori sangat tinggi, hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian antara kebutuhan dan kondisi siswa terhadap keterkaitan isi multimedia interaktif dengan materi pembelajaran. Sedangkan dilihat dari aspek harapan terhadap kegiatan pembelajaran didapatkan nilai yaitu 92,5 % dan nilai ini dikategorikan sangat tinggi, tingginya nilai motivasi untuk aspek harapan ini disebabkan karena minat siswa SMP Negeri 3 Susua tinggi. Hal ini disebabkan karena bahan ajar didesain untuk menambah pengetahuan siswa.

Aspek motivasi berikut adalah aspek kepuasan. Pada aspek ini didapatkan nilai 94 % dan dikategorikan sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena siswa sendiri dengan bimbingan seperlunya dari guru, dan siswa lebih yakin dan percaya apa yang telah ditulis maupun yang telah dikerjakan selama pembelajaran berlangsung sehingga siswa memperoleh kepuasan dalam proses belajar mengajar yang dapat mendukung hasil belajar siswa. Berdasarkan kegiatan sub variabel motivasi siswa diatas, dapat disimpulkan bahwa persentase motivasi belajar siswa dengan menggunakan multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi dikategorikan sangat tinggi nilai rata-rata 92 %. Berdasarkan perolehan nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat memotivasi dan mendorong minat siswa dalam belajar.

b. Hasil belajar Siswa Ranak Kognitif

Data hasil belajar didapatkan dari hasil tes belajar setelah menggunakan multimedia interaktif sistem ekskresi. Analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep siswa setelah melakukan kegiatan untuk mengetahui penguasaan konsep siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Dalai evaluasi hasil belajar dengan menggunakan multimedia interaktfi ini hanya berpusat pada proses penilaian kognitif atau nilai pengetahuan saja. Hasil belajar aspek kognitif siswa diperoleh nilai rata-rata 88,7 dan berada pada kriteria tuntas dengan rentan nilai B. Berdasarkan buku laporan hasil belajar siswa, ada beberapa bentuk standar penilaian dengan nilai mutu A, B, C, dan

D, nilai mutu dapat dinyatakan dengan angka A = (90-100); B = (75-89); C = (60-74); D = (0-59).

Rendahnya hasil belajar sebelumnya disebabkan karena siswa cenderung bekerja mengandalkan teman kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak diberikan prosedur yang lengkap sehingga siswa lebih cenderung menghafal prosedur kerja dari pada berpikir melakukan kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif yaitu dengan cara mendesain bentuk multimedia interaktif salah satunya adalah multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi. Bentuk multimedia ini memberikan kesempatan bagi siswa belajar secara aktif, menekankan pada pengalaman langsung untuk menemukan prinsip atau konsep sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi dapat meningkatkan hasil belajar.

D. Penutup

Berdasarkan penelitian pengembangan dan uji coba multimedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan hasil validasi para pakar ahli dihasilkan mul (1) timedia interaktif *berbasis canva* pada materi sistem ekskresi sangat valid dengan nilai 88% dan dinyatakan multimedia interaktif sistem ekskresi dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. (2) Berdasarkan uji praktikalitas oleh guru dan siswa dinyatakan multimedia

interaktif berbasis *canva* pada materi sistem ekskresi sangat praktis dipergunakan guru dengan nilai rata-rata 3,8 dan dipergunakan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan nilai rata-rata 3,74 sehingga dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. (3) Berdasarkan uji efektifitas penggunaan multimedia interaktif berbasis *canva* yang diketahui melalui motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil yang didapatkan melalui motivasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran di kategorikan sangat tinggi dengan rata-rata 92% dan hasil belajar dari ranah kognitif menunjukkan hasil yang baik setelah pelaksanaan multimedia interaktif berbasis *canva*.

Adapun saran penulisan dalam penelitian ini yaitu; (1) Bagi guru mata pelajaran, berdasarkan hasil validasi, praktikalitas, dan efektifitas yang dilaksanakan multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan ilmiah siswa. (2) Bagi peneliti yang lain yang ini mengembangkan multimedia interaktif berbasis *canva*, diharapkan melakukan uji ranah kognitif pada siswa. (3) Bagi sekolah semoga memfasilitas guru dalam pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif berbasis *canva*. (4) Bagi Universitas Nias raya, sebagai bahan khasanah dan referensi bagi mahasiswa yang akan menyusun karya ilmiah selanjutnya.

E. Daftar Pustaka

Afandi, M. Chamalah E, & Wardani, P.O 2013. *Model dan metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.

- Arikunto Suharsimi, 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Akasar
- Bohalima, I. M. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DISCOVERY MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA SMAS KAMPUS TELUKDALAM TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2).
- Buulolo, L. H. (2022). PENGEMBANGAN MODUL STATISTIKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 225–238.
- Buulolo, S. (2022). PENGARUH METODE GALLERY WALK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA TERPADU DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 LAHUSA TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 216–224.
- Buulolo, S. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA MATERI ARITMETIKA SOSIAL. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2).
- Buulolo, S. (2023). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN BULAT DAN PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 2(1).
- Buulolo, S., & Guru. (2022). PENGARUH METODE GALLERY WALK TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA TERPADU DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 LAHUSA TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 257–266.

- Daeli, M. (2022). PEMANFAATAN TANAMAN KENCANA UNGU (RUELIA TUBEROSA) SEBAGAI OBAT HERBAL DI DESA EHO. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 193–203.
- Darmawan Harefa, Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, Tatema Telaumbanua, Baziduhu Laia, F. H. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Fau, Amaano., D. (2022). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Mitra Cendekia Media.
- Fau, A. D. (2022a). BUDIDAYA BIBIT TANAMAN ROSELA (HIBISCUS SABDARIFFA) DENGAN MENGGUNAKAN PUPUK ORGANIK GEBAGRO 77. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 10–18. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Tunas/article/view/545>
- Fau, A. D. (2022b). *Kumpulan Berbagai Karya Ilmiah & Metode Penelitian Terbaik Dosen Di Perguruan Tinggi*. CV. Mitra Cendekia Media.
- Gaurifa, M., & Harefa, D. (2023). DEVELOPMENT OF A CARTESIAN COORDINATE MODULE TO THE INFLUENCE OF IMPLEMENTING THE ROUND CLUB LEARNING MODEL ON MATHEMATICS STUDENT LEARNING OUTCOMES PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROUND CLUB. *AFORE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 154–164.
- Finowa'a, S. (2022). TRANSPARANSI PEMERINTAH DESA DALAM MENJALANKAN PROGRAM-PROGRAM DI DESA HILISOROMI KECAMATAN TOMA KABUPATEN NIAS SELATAN. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 239–250.
- Gowasa, S. (2022). PENGEMBANGAN MODUL PERSAMAAN GARIS LURUS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 128–142.
- Gulo, E. (2022). PRODUCTIVITY IN NOVEL ALICE'S ADVENTURE IN WONDERLAND. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2).
- Hartati, M. (2022). PENGEMBANGAN PENUNTUN PRATIKUM JARINGAN PADA TUMBUHAN BERBASIS. DISCOVERY LEARNING DI SMA NEGERI 1 ARAMO. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 1(2), 216–224.
- Hermawan, 2005. *Penelitian Bisnis Paradigm Kusntitstif*. Jakarta Penerbit Erlangga.
- Munir, 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Purwono, Y., Sulasmiyati, S., Susiana, H., Setiawan, A., & Roslaini, R. (2023). *The development of an attitude measurement instrument of responsibility for primary school students. Arisen: Assessment and Research on Education*, 5(1), 1–9.
- Rahmasari, Erisa Adayanti, dkk. 2021. *Kajian Usability Desain Canva: Sudi Casus Penggunaan Mahasiswa Desain*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*
- Suardi, 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta. CV. BUDI UTAMA.
- Sudjana, 2019. *Metode statistika*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- S. M. Teluambanua, F. Laia, Y. Waruwu, A. Tafonao, B. Laia, D. H. (2023). *Aplikasi*

- Bahan Amelioran Pada Peningkatan Pertumbuhan Padi Sawah. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 9(02), 1361–1368.*
- Sarumaha, M., & Harefa, D. (2022). *Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Terpadu Siswa. NDRUMI: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora, 5(1), 27–36.* <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/NDRUMI>
- T Hidayat, A Fau, D. H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi, 4(1), 61–72.*
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran.* Jakarta. Kencana .
- Yuliawati, F. Dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidikan Profesional.* Yogyakarta: PEDAGOGIA.
- Zebua, N. 2023. *Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik.* Jurnal Pendidikan.
- Waya, H. S. (2022). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan, 1(2), 82–94.*
- Wehalo, F. (2023). ANALISIS MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN KELAS VIII SM P SWAST A K RI STEN BNK P TELUKDALAM TAHUN PEMBELAJARAN 2021/2022. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan, 2(1).*
- Zebua, E. N. K. (2022). STUDI ETOLOGI SEMUT RANGRANG (OECOPHYLLA SMARAGDINA) PADA KONDISI HABITAT YANG BERBEDA. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan, 1(2), 95–107.*
- Zebua, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEANEKARAGAMAN HAYATI BERBASIS SCIENTIFIC TERINTEGRASI DALAM BLOGSPOT UNTUK SISWA SMA NEGERI 1 TELUKDALAM. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan, 1(2).*