

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATERI EKOSISTEM KELAS 10 DI SMA

Novia sari¹, Abidinsyah²

¹²Pendidikan Biologi Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas PGRI Kalimantan

¹noviasari35636@gmail.com, ²abidinsyah@upk.ac.id

ABSTRACT

Biology learning on the ecosystem topic in Grade X at SMA Negeri 10 Banjarmasin was still dominated by lecture-based instruction and the use of less varied learning media, causing students to be less active and experience difficulties in understanding abstract ecosystem concepts. The use of technology-based learning media is needed to improve the quality of learning. This study aimed to develop a Canva-based instructional video on the ecosystem topic for Grade X Senior High School students and to determine its validity, practicality, and effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 35 students of Class X D at SMA Negeri 10 Banjarmasin. Data were collected through observation, interviews, validation sheets completed by material, language, and media experts, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. The data were analyzed quantitatively using descriptive statistics to determine the validity, practicality, and effectiveness of the developed media. The results showed that the developed Canva-based instructional video achieved a validity score of 81.7%, which was categorized as highly valid. The practicality level, based on teacher and student responses, reached 82.7%, which was categorized as highly practical. The effectiveness of the media was indicated by an increase in classical learning mastery from 28.57% on the pretest to 74.28% on the posttest. Therefore, the Canva-based instructional video was considered valid, practical, and effective, making it suitable for use in Biology learning on the ecosystem topic for Grade X Senior High School students.

Keywords: Canva, ecosystem, learning outcomes, instructional video.

ABSTRAK

Pembelajaran Biologi pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ekosistem yang bersifat abstrak. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video Pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem kelas X SMA serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 35 peserta

didik kelas X D SMA Negeri 10 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, angket respon guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video Pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan sebesar 81,7% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,7% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar klasikal dari 28,57% pada pretest menjadi 74,28% pada posttest. Dengan demikian, media video Pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Biologi pada materi ekosistem kelas X SMA.

Kata Kunci: canva, ekosistem, hasil belajar, video Pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era Revolusi Industri 4.0 telah mendorong transformasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Dito & Pujiastuti, 2021). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan berpusat pada peserta didik serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan mandiri melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, pemanfaatan

media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Biologi di kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin, pembelajaran pada materi ekosistem masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku teks dan media berupa gambar dua dimensi. Penyampaian materi yang bersifat verbal menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ekosistem yang bersifat abstrak, seperti interaksi antarkomponen ekosistem, rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan aliran energi.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik.

Materi ekosistem merupakan salah satu materi Biologi yang memuat konsep-konsep saling berkaitan sehingga memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi secara menarik dan kontekstual. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah video pembelajaran berbasis Canva. Platform Canva menyediakan berbagai fitur visual, animasi, audio, serta template yang memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Penggunaan media digital interaktif juga mendukung penerapan pendekatan *deep learning* karena mendorong peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam, menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Nurhikmah dan Febriati (2025) menyatakan bahwa media

yang mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Mayer (2014) juga menjelaskan bahwa pembelajaran melalui media multimedia lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep dibandingkan penyampaian secara verbal. Selain itu, penelitian oleh Ginayah et al. (2024), Rahmawati dan Nurafni (2024), serta Santi dan Sukma (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, pengembangan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem di kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem kelas X SMA serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Hasil

penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dan meningkatkan kualitas pembelajaran Biologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 10 Banjarmasin dengan subjek penelitian sebanyak 35 peserta didik kelas X D. Produk yang dikembangkan berupa media video pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem. Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru Biologi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Tahap *design* meliputi penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, dan

perancangan tampilan media. Selanjutnya, pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan platform Canva, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa serta direvisi berdasarkan masukan validator. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Tahap *evaluation* bertujuan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil belajar peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Instrumen validasi digunakan untuk menilai aspek materi, media, dan bahasa, sedangkan angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur keefektifan media melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Tingkat kevalidan diperoleh dari persentase hasil penilaian validator, kepraktisan ditentukan

berdasarkan persentase respons guru dan peserta didik, sedangkan keefektifan dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori validitas, kepraktisan, dan keefektifan sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa; angket kepraktisan guru dan peserta didik; serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data validitas kepraktisan, dan Kefektifan dianalisis menggunakan persentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase Skor Validator

F = Jumlah Skor Diperoleh

N = Jumlah Skor Maksimum

(Nanda,2019)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kepraktisan peserta didik atau guru dalam (%)

$\sum x$ = Total skor dari responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam seluruh item

(Marwarinda dkk., 2022)

$$P = \frac{T}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan klasikal

T = Banyak peserta didik yang tuntas

n = Banyak peserta didik

(Akbar, 2017)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin. Kualitas media yang dikembangkan ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase sebesar 81,7% dengan kategori sangat valid. Penilaian dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Aspek media memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,0%, diikuti aspek bahasa sebesar 82,0%, sedangkan aspek materi memperoleh persentase sebesar 80,0%.

Tabel 1 Hasil Kevalidan Media

No	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	77,2%	Valid
2	Validasi Ahli Bahasa	84,6%	Sangat Valid
3	Validasi Ahli Media	83,3%	Sangat Valid
	Rata-rata	81,7%	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya persentase pada aspek media menunjukkan bahwa desain visual, penggunaan warna, ilustrasi, animasi, dan tata letak telah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Ginayah et al. (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi karena mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase sebesar 82,7% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik.

Tabel 2 Hasil Kepraktisan Media

No	Responden	Persentase	Kategori
1	Guru	80%	Praktis

2	Peserta Didik	85,40%	Sangat Praktis
	Rata-rata	82,7%	Sangat Praktis

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi ekosistem. Penyajian materi yang memadukan teks, gambar, animasi, dan audio membuat proses pembelajaran lebih interaktif sehingga peserta didik lebih aktif selama pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Rahmawati dan Nurafni (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan ketuntasan belajar klasikal peserta didik dari 28,57% pada *pretest* menjadi 74,28% pada *posttest*.

Tabel 3 Hasil Kefektifan Media

No	Keterangan	Pretest	Posttest
1	Jumlah Peserta Didik	35	35
2	Peserta Didik Tuntas	10	26
3	Peserta Didik Tidak Tuntas	25	9
	Persentase Ketuntasan	28,57%	74,28%
	Rata-rata Nilai	57,14	75,71

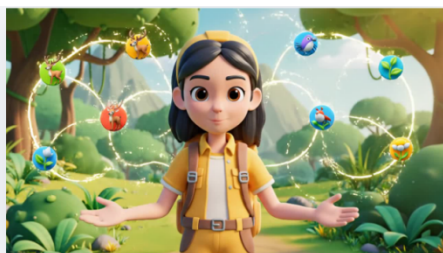
Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Canva mampu

membantu peserta didik memahami konsep ekosistem dengan lebih baik. Penggunaan unsur visual, audio, dan animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi. Menurut Mayer (2014), pembelajaran multimedia dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui penyajian informasi secara visual dan verbal. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Biologi pada materi ekosistem kelas X SMA.

Gambar 1 Opening Video



Gambar 2 Tampilan Penyajian



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media video pembelajaran berbasis Canva pada materi ekosistem kelas X SMA Negeri 10 Banjarmasin memperoleh tingkat kevalidan sebesar 81,7% dengan kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Tingkat kepraktisan sebesar 82,7% dengan kategori sangat praktis, berdasarkan respons guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media dinyatakan efektif, ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari 28,57% pada *pretest* menjadi 74,28% pada *posttest*. Dengan demikian, media video pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran Biologi pada materi ekosistem kelas X SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. 2021. *Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital*

- Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.* Jurnal Sains dan Edukasi Sains, 4(2).
- Ginayah, R., Iswara, P. D., & Karlina, D. A. 2024. *Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Keterampilan Membaca Permulaan.* AlMadrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(4), 1770–1784
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.* Jakarta: Kemendikbudristek.
- Marwarinda, I., Andayani, S., & Rahmawati, Y. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika PowerPoint interaktif berbasis realistic mathematic education (RME) disertai game. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 219–227.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Nanda, Rizky Riyaldi. 2019. *Pengujian Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm STUDENTS,* Jurnal SISTEMATIS , Vol 8, No ,1
- Nurhikmah, S., & Febriati, L. (2025). Efektivitas media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- Rahmawati, A., & Nurafni. 2024. *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan dalam Meningkatkan Numerasi Matematika di SD.* Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9(3), 1842–1849.
- Santi, R., & Sukma, A. 2025. *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif IPA di Sekolah Dasar.* Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 14(2).