

## PENGEMBANGAN MEDIA POSTER MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMP NEGERI 4 PAYAKUMBUH

<sup>1</sup>Rizki Pebrina, <sup>2</sup>Rusyda Annisa

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, [rizkipebrina@iainbatusangkar.ac.id](mailto:rizkipebrina@iainbatusangkar.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, [rusydaannisa07@gmail.com](mailto:rusydaannisa07@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa poster berukuran kecil dengan menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi makanan dan minuman yang halal. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yakni Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahapan pertama yang dilakukan yaitu analisis media pembelajaran dengan melihat media yang digunakan oleh guru pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, analisis karakteristik siswa, serta analisis silabus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar validasi yang diisi oleh 4 orang validator ahli. Kedua tahapan Design, dengan langkah awal pembuatan media poster dengan menggunakan aplikasi *canva*. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa validitas media poster menggunakan indeks Aiken V diperoleh 0,87 dengan kategori sangat valid. Sementara hasil praktikalitas diperoleh dari angket respon peserta didik yaitu 86% dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** Media Poster, Aplikasi *Canva* Pendidikan Agama Islam

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, materi pelajaran, metode penyampaian, tujuan pembelajaran, alat pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan guru saat mengajar dilihat dari tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran itu sendiri dalam suatu pendidikan, jika tujuan pembelajaran tercapai maka dapat dikatakan bahwa guru sudah berhasil dalam mengajar, demikianlah efektivitas sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut. Salah satu kompoenen yang ada dalam pembelajaran yang sangat penting juga merupakan alat dalam pembelajaran, alat pembelajaran adalah media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memperlancar

penyelenggaraan pembelajaran dan agar lebih efektif serta efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran bisa berupa makhluk hidup, benda-benda dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyajikan bahan pelajaran (Aprida,2017).

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar, pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, komik dan lain- lain. Media grafis juga disebut dengan media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model yakni model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan lain-lain. Ketiga model proyeksi seperti slide, film strip, film penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran (Sudjana, 2018).

Poster memiliki suatu kekuatan yang mudah dicerna karena poster lebih terfokus pada kekuatan pesan visual dan pewarna. Selain itu poster juga menangkap perhatian orang dengan menanamkan suatu makna tertentu dan mudah untuk mengingatnya. Poster dibuat untuk pendidikan dalam proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan suatu gagasan yang dibentuk dalam suatu ilustrasi objek gambar yang disederhanakan dalam ukuran besar (Sudjana: 2005: 51). Yusandika (dalam Mayena 2013) menyatakan bahwa pemanfaatan media poster sebagai media pembelajaran akan dikatakan efektif apabila media poster itu sendiri baik memenuhi kriteria-kriteria tertentu yaitu tingkat keterbacaan (*readability*), mudah dilihat (*visibility*), mudah dimengerti (*legibility*) dan komposisi yang baik.

Untuk membuat poster banyak aplikasi yang bisa digunakan salah satunya aplikasi *canva*. Menurut Tanjung dan Faiza (dalam jurnal Garis Pelangi 2020:81) menyatakan bahwa *canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti, resume, pamflet, brousur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan lain sebagainya yang disediakan dalam website ataupun aplikasi *canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang bisa kita gunakan untuk membuat media pembelajaran. Aplikasi *canva* bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran, *dicanva* tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi,

brosur, logo, dan lain-lain. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi, membuat akun *canva*, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain (Rahmatullah dkk 2020).

## **KAJIAN TEORI**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya kondisi pembelajaran yang efektif yang menyenangkan sehingga menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan siswa, karena media pembelajaran memiliki peran yang besar untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dengan mempengaruhi motivasi, minat, ketertarikan, serta mampu memvisualisasikan sesuatu yang abstrak sehingga mampu membantu siswa dalam proses belajar (Atapukang, 50:2016). Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan media yang pertama dan media yang kedua, sehingga media ini terbagi kedalam: a. Audio-Visual Diam, merupakan media yang menampilkan suara dan media diam seperti film bingkai suara, film rangka suara, cetak suara, b. Audio-Visual Gerak, merupakan media yang menampilkan suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara, video cassette dan video tape (Arsyad, 2000: 12).

Media poster merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu informasi, suatu saran ataupun ide tertentu, sehingga dapat merangsang keinginan yang melihatnya, suatu poster yang baik digunakan yaitu yang mudah dibaca dan mudah ditempelkan dimana saja. Media poster juga merupakan media gambar yang digunakan untuk mengembangkan berbagai metode pembelajaran digunakan sebagai pemanfaatan media poster yang dipelajari serta mengkomunikasikan gagasan, evaluasi dan proyek inovasi yang klinis (Yusandika, 2018). Poster merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki banyak kegunaan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas, kegunaan poster itu sendiri dapat sebagai media visual dan memberikan informasi, gagasan, dan ide kepada siswa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar, menumbuhkan motivasi belajar, isi poster itu sendiri harus jelas dan tidak terlalu berlebihan yang menyebabkan berkurangnya suatu makna dan ide dari ilustrasi yang disampaikan kepada siswa, poster itu sendiri memiliki kekurangan, yang mana dalam pembuatan

media poster guru haruslah membuat dengan memperhatikan secara rinci ide-ide yang disampaikan, bila tidak maka isi poster yang disampaikan kurang jelas sehingga salah tafsir dan menyebabkan interpretasi macam-macam pendapat, pada unsur media poster terdapat gambar dan teks, pada elemen yang harus ada dalam media poster terdapat font, warna, judul, ukuran ruang kosong, ukuran poster dan grafik.

*Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook (Tanjung dan Faiza 2019). Media poster menggunakan aplikasi *canva* pada materi makanan dan minuman yang halal dan haram yakni yang dimaksud dengan makanan dan minuman hukumnya halal, kecuali yang diharamkan secara tegas oleh Allah Swt. Dengan demikian makanan halal adalah makanan yang tidak haram, yakni yang tidak dilarang untuk memakannya. Makanan yang diharamkan untuk memakannya terdapat di dalam Q.S. al-Baqarah 2: 173, al-An'am 6 : 145, dan al-Maidah 5:3.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, Model penelitian ini terdiri lima tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Data hasil validitas dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh mudah untuk dipahami serta dianalisis. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media agar menjadi lebih baik. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dengan menggunakan Indeks Aiken V. Analisis Aiken ialah indeks kesepakatan rater terhadap kecocokan butir dengan indikator ukur menggunakan butir tersebut. Aiken digunakan untuk melakukan lembar validasi isi dan validasi instrumen lembar pengamatan dengan menggunakan koefisien V Aiken. Nilai koefisien Aiken memiliki rentang mulai 0 sampai dengan 1. Jika indeksnya kurang atau

sama dengan 0,4 maka tingkat validitas rendah, jika indeksinya berkisar antara 0,4 – 0,8 maka tingkat validitas sedang dan jika indeksinya lebih atau sama dengan 0,8 maka tingkat validitas tinggi sebagai berikut: 
$$= \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

**Tabel 1. Kategori Aspek Validasi**

$V \leq 0,4$	Validitas kurang
$0,4 - 0,8$	Validitas Sedang
$V \geq 0,8$	Validitas Sangat Valid

(Retnawati,2016:18-19)

Untuk melihat kepraktisan produk media poster menggunakan *canva* yang telah dikembangkan. Data yang didapat dimasukkan ke dalam rumus untuk mencari persentasenya dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yang dikemukakan oleh Riduwan dengan cara :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban masing-masing item}}{\text{jumlah skor Maks}} \times 100 \%$$

**Tabel 2. Kategori praktikalitas Media Poster**

No	Pratikalitas	Kategori
1.	00 – 20	Tidak praktis
2.	21 – 40	Kurang praktis
3.	41 – 60	Cukup praktis
4.	61 – 80	Praktis
5.	81 – 100	Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas penilaian suatu produk dikatakan praktis jika memenuhi syarat pencapaian skor 60% dari keseluruhan unsur yang terdapat dalam angket praktikalitas angket respon peserta didik.

## HASIL PENELITIAN

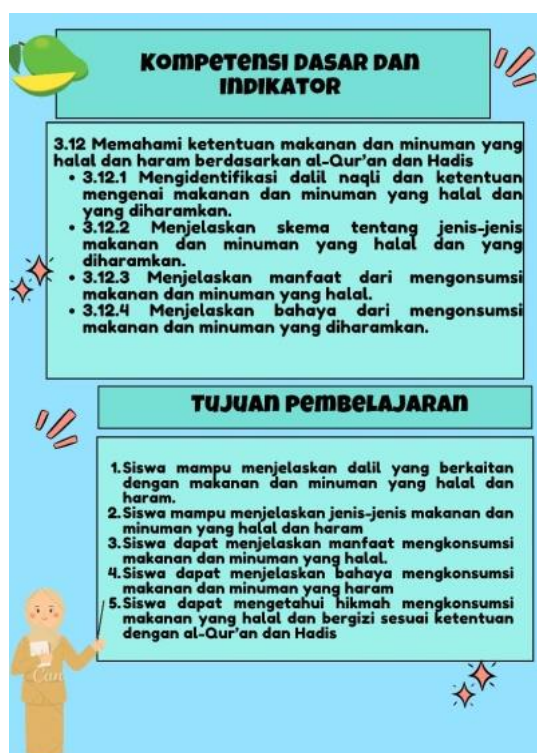
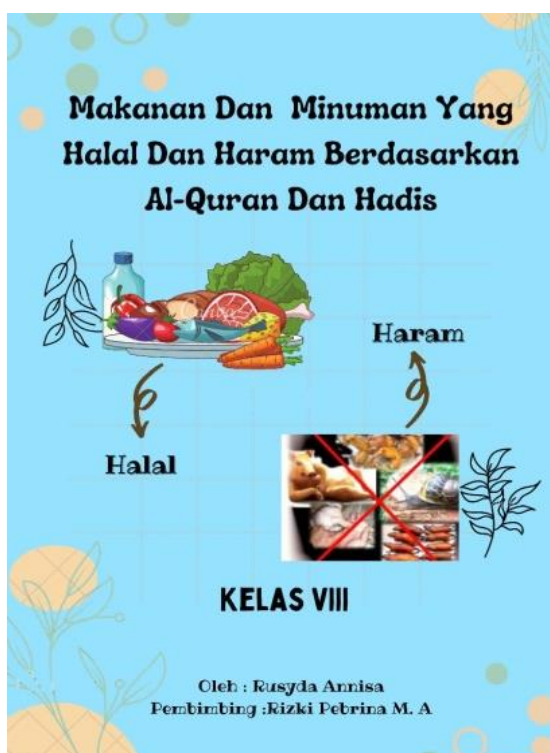
### 1. Hasil Analisis (*Analisis*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan observasi ke lapangan dan memperoleh hasil bahwa pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang pasif dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran. Data yang di dapatkan melalui wawancara, diperoleh gambaran bahwa guru

menggunakan media poster namun tidak representative. Di samping itu juga dilakukan analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan data analisis didapatkan gambaran bahwa didik memiliki gaya belajar visual, yakni lebih menyukai media pembelajaran memuat gambar serta ringkasan materi yang ada dalam poster tersebut dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan analisis silabus didapati bahwasannya KI 1, KI 2, Dan KI 3, sudah berdasarkan silabus, serta KD menjelaskan materi makanan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan al-Quran Hadis, serta ada IPK terdiri dari 4 point yang menjelaskan ketentuan, jenis-jenis, manfaat, serta bahaya mengonsumsi makanan dan minuman yang halal yang sudah bisa digunakan dalam membuat media poster materi tersebut.

## 2. Desain (*Design*)

Tahap ini dilakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Adapun hal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk yaitu menentukan materi pembelajaran, gambar yang sesuai, produk yang dikembangkan, seperti mata pelajaran, kelas atau semester, topik, indikator pembelajaran. Jika sudah ditentukan identitas materi yang akan dikembangkan di dalam produk, maka langkah selanjutnya mendesain poster dengan cara membuat gambar serta variasi warna, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dengan menggunakan aplikasi *canva* yang diunduh di *Play Store*.





Gambar 1. Tampilan Media Poster

### 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan melalui prosedur penelitian *assessment* terhadap produk yang akan dikembangkan. Fase ini terdiri dari dua bagian yaitu fase validasi dan fase revisi. Tahap validasi dilakukan dengan meminta o validator ahli media, ahli materi dan bahasa. Berdasarkan hasil validasi diperoleh gambaran bahwa media poster menggunakan aplikasi canva dinilai sangat valid. Adapun gambaran hasil validasinya dapat dilihat pada table berikut

**Tabel 1**  
Hasil Validasi Media Poster menggunakan aplikasi canva

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Perhitungan Aiken (Rata-rata)	Kategori
1.	Kelayakan Penyajian	8	0.859375	Sangat Valid
2.	Kelayakan Isi	5	0.8625	Sangat Valid
3.	Kelayakan Bahasa	2	0.875	Sangat Valid
4.	Desain Gambar	5	0.9	Sangat Valid
<b>Total</b>			<b>0.87421875</b>	<b>Sangat Valid</b>

Tingkat validasi dari media poster yang penulis kembangkan memiliki kriteria kevalidan sangat valid, hal ini dapat dilihat dari tingkat kevalidan pada aspek kelayakan penyajian yaitu 0.859375 dengan kategori sangat valid, tingkat kevalidan pada aspek kelayakan isi yaitu 0.8625 dengan kategori sangat valid, tingkat kevalidan pada aspek kelayakan bahasa yaitu 0.875 dengan kategori sangat valid dan pada desain gambar yaitu 0.9 dengan kategori sangat valid. Dari hasil kevalidan tersebut, maka validitas Media Poster pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai tingkat kevalidan  $\geq 0,8$ . Hal ini didukung dengan teori menurut Retnawati (2016: 18-19) jika indeksnya kurang atau sama dengan 0,4 maka tingkat validitas rendah, jika indeksnya berkisar antara 0,4 – 0,8 maka tingkat validitas sedang dan jikalau indeksnya lebih atau sama dengan 0,8 maka tingkat validitas tinggi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Untuk mengetahui praktikalisisasi media poster, maka disebarakan angket kepada peserta didik kelas VIII.5. di samping itu, juga dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti untuk mengetahui tanggapan guru mengenai kepraktisan dari media poster dalam pembelajaran. Praktikalisisasi Media Poster 86,88% yang artinya media poster dapat digunakan dalam pembelajaran. Menunjukkan sangat praktis dengan kisaran 83,5% hingga 91%, secara garis besar media poster menunjukkan sangat praktis dengan nilai 86,88%. Sedangkan hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 4 payakumbuh mengenai praktikalitas media poster secara garis besar menunjukkan bahwa media poster yang dikembangkan sudah praktis dengan merinci pelajaran yang akan dibahas dan dapat digunakan untuk membantu pembelajaran.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilaksanakannya tahap-tahap *analysis, design, development, implementation* maka kegiatan penelitian dilanjutkan dengan *evaluation* sebagai langkah terakhir dari model ADDIE. Media poster menggunakan aplikasi *canva* ini sudah melewati tahap implementasi, maka hasil yang didapatkan dari hasil uji validitas dan uji praktikalitas itu menunjukkan bahwa bahan ajar ini valid dan praktis untuk digunakan.



## KESIMPULAN

Hasil penelitian terkait media poster menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi makan dan minuman yang halal dan haram berdasarkan Al-Quran dan Hadis bahwa dari 4 aspek yang di validasi, yakni aspek kelayakan penyajian, kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan disain gambarar diperoleh rata-rata sebesar 0,87 dengan kategori sangat valid.dari aspek praktikalitas diperoleh gambaran bahwa media poster yang dikembangkan diperoleh hasil sebesar 86,88 % dengan kategori sangat praktis

## REFERENSI

- Arsyad, Azhar.2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo
- Pane, Aprida. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman.Vol.03 No.2
- Pelangi Garris, 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. Jurnal Sasindo Unpam. Vol. 8, No 2
- Rahmatullah, Inanna, Dan Andi Tenri Ampa. 2020. *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha 12(2)
- Retnawati, Heri. 2016. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Nuhamedika
- Riduwan.2016.Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian.Bandung: Alfabeta
- Sigit Purnama. 2013. Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahas Arab). LITERASI. 4(1): 21.
- Sudjana, Nana Dan Ahmad Rivai. 2018. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Tanjung, Rahma Elvira, Dan Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika." 7(2).
- Yusandika, Ajo,Dian. 2018. *Pengembangan Media Poster Sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika Materi Tata Surya*. Indonesian Journal of Science And Mathematics Education, Vol. 1 No. 3.