

Analisis Validasi Media Pembelajaran Berbasis Assemblr EDU - Canva pada Materi Pelajaran Biologi Sistem Gerak di SMA

Khulya Nafisah^{1*}, Slamet Hariyadi², Suratno³, Bevo Wahono⁴
^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Jember
[*khulyaa272@gmail.com](mailto:khulyaa272@gmail.com)

Abstract: Learning using Assemblr EDU - Canva media development can increase student interest in learning because it has an attractive appearance. The purpose of this research is to provide a more interesting and interactive learning experience. This research focuses on analyzing expert validation of the Assemblr EDU - Canva media development used on the material of the motion system. This validation involves an assessment from media and material experts to ensure that the Assemblr EDU - Canva media is effective and suitable for use in the learning process. The results of the media expert assessment gave a positive assessment of the visual aspects and interactivity of Assemblr EDU - Canva which is considered to have high attractiveness, which can increase students' interest in learning, while the material expert assessed that the information presented in Assemblr EDU - Canva is very accurate and in accordance with the applicable curriculum and can be used as an effective learning tool, and the evaluation expert assessed that using Assemblr EDU - Canva media was able to increase student involvement in understanding motion system material and was able to increase student interest in learning. The conclusion of this research is that Assemblr EDU - Canva media on the material of the motion system is an effective and interesting learning media in terms of visual and interactivity.

Keywords: Assemblr EDU - Canva; Interactivity; Interest in learning

Abstrak: Pembelajaran menggunakan pengembangan media Assemblr EDU – Canva dapat menambah minat belajar siswa karena memiliki tampilan yang menarik. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini berfokus pada analisis validasi ahli terhadap pengembangan media Assemblr EDU – Canva yang digunakan pada materi sistem gerak. validasi ini melibatkan penilaian dari para ahli media dan materi untuk memastikan bahwa media Assemblr EDU – Canva tersebut efektif dan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penilaian ahli media memberikan penilaian positif terhadap aspek visual dan interaktivitas Assemblr EDU – Canva dinilai memiliki daya tarik yang tinggi, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan Ahli materi menilai bahwa informasi yang disajikan dalam Assemblr EDU – Canva sangat akurat dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, serta Ahli evaluasi menilai bahwa dengan menggunakan media Assemblr EDU – Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi sistem gerak dan mampu menambah minat belajar siswa. Kesimpulan dari penelitian ini media Assemblr EDU – Canva pada materi sistem gerak merupakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dari segi visual dan interaktivitas.

Kata kunci: Assemblr EDU – Canva; Interaktivitas; Minat belajar

Diterima: 1 Oktober 2024 Disetujui: 7 Desember 2024 Dipublikasi: 28 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Pada era perkembangan teknologi pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi serta kualitas proses belajar yang sedang berlangsung (Neteria *et.al.*, 2020). Salah satu media yang tengah dikembangkan adalah Assemblr EDU – Canva, yang menawarkan daya tarik visual sekaligus berfungsi sebagai alat bantu bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran. Media ini juga mempermudah siswa dalam menguasai konsep-konsep yang kompleks secara lebih efektif (Hasanah, 2020). Artikel ini berfokus pada analisis validasi ahli terhadap pemodelan Assemblr EDU – Canva yang digunakan pada materi sistem gerak. Proses validasi melibatkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan pengguna untuk memastikan bahwa Assemblr EDU – Canva efektif serta layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (Siregar *et at.*, 2019).

Pemodelan Assemblr EDU – Canva pada materi sistem gerak bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif (Sari *et al.*, 2019). Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami struktur dan fungsi dari sistem gerak melalui visualisasi yang lebih menarik. Validasi ahli dilakukan untuk menilai aspek- aspek seperti keakuratan materi, kesesuaian dengan kurikulum, serta daya tarik visual dan interaktivitas dari Assemblr EDU – Canva tersebut (Carrion-Robles *et al.*, 2023). Penggunaan media Assemblr EDU – Canva memacu siswa dapat melihat dan memahami struktur sistem saraf dengan lebih jelas. Visualisasi yang baik membantu siswa memahami konsep yang kompleks, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mempelajari lebih lanjut. Ketika siswa menikmati apa yang mereka pelajari motivasi mereka untuk terus belajar meningkat (Chairudin *et al.*, 2023).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media Assemblr EDU – Canva masih jarang dan kebanyakan digunakan sebagai media pembelajaran secara terpisah antara Assemblr EDU dan Canva. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Assemblr EDU dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar kognitif mereka. Sebagai ilustrasi, penelitian tentang penggunaan Canva pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI SMA mengungkapkan peningkatan hasil belajar siswa, dari rata-rata skor pre-test 38,52 menjadi 80,2 pada post-test. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis Canva efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar (Amalia *et al.*, 2024).

Respon siswa terhadap media seperti Assemblr EDU juga positif. Siswa melaporkan peningkatan motivasi dan minat belajar, sebagaimana dilaporkan pada penelitian terkait penggunaan media digital yang menyebutkan bahwa rata-rata nilai post-test siswa meningkat signifikan dibandingkan pre-test, dengan skor rata-rata dari 42,7

menjadi 82,46 (Devi *et al.*, 2018). Selain itu, penelitian lain yang menyoroiti penggunaan media berbasis visual menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media seperti komik digital mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Pada penelitian tersebut, rata-rata nilai siswa di kelas eksperimen mencapai 77,36, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 53,51 (Agustin *et al.*, 2023). Secara keseluruhan, penggunaan media seperti Assemblr EDU atau serupa, yang berbasis animasi dan interaktivitas, memberikan peluang besar untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, analisis dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif.

METODE

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis (analysis), perencanaan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation) sebagai tahap akhir (Sugiyono, 2019) yang dikembangkan oleh Michael Molenda pada tahun 1975. Data yang digunakan dalam analisis bersifat deskriptif. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk menghitung persentase validitas, yang dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

P= Presentase penilaian (%)

f= Total nilai pengumpulan data N= Skor maksimum

Data deskriptif tersebut dapat dikelompokkan dalam 4 tingkatan sebagai berikut:

Skor 1 = memberikan nilai validasi tidak layak

Skor 2= memberikan nilai validasi cukup layak

Skor 3= memberikan nilai validasi sangat layak

Skor 4= memberikan nilai validasi sangat layak

Tabel 1. Kategori Validasi

No	Skor Pencapaian (%)	Kategori
1.	0 – 25	Sangat Tidak Valid
2.	25,01 – 50	Tidak Valid
3.	50,01 – 75	Cukup Valid
4.	75,01 – 100	Sangat Valid

Sumber: (Nilamsari & Dewi, 2023).



Gambar 1. Desain Media Assemblr EDU – Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Berbasis Assemblr EDU - Canva pada Materi Pelajaran Biologi Sistem Gerak di SMA divalidasi oleh para ahli.

Tabel 1. Hasil Analisis Validasi Ahli

Aspek yang dinilai	Validator	Skor (%)	Kategori	Keterangan
Media Assemblr EDU– Canva	Ahli Media	86,3	Sangat Valid	Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi sedikit
	Ahli Materi	96,3	Sangat Valid	Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi sedikit
	Ahli Pengguna	93,6	Sangat Valid	Media pembelajaran dapat digunakan dengan revisi sedikit
Rata- rata validasi		92,06	Sangat Valid	

Data kuantitatif pada tabel 2. diperoleh dari perhitungan hasil analisis validasi ahli dengan jumlah total 92,06% hasil tersebut dinyatakan sangat valid karena persentase rata rata nilai yang dihasilkan termasuk kedalam kategori tersebut. Data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan interval penentuan tingkat validitas media pada Tabel 1.

Tabel 3. Saran Validator Ahli Terhadap Media

No	Validator	Saran
1.	Ahli Media	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu adanya penambahan petunjuk penggunaan barcode media
2.	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu sumber buku dan sumber lain yang lebih valid untuk gambar yang digunakan dalam media
3.	Ahli Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> • Perlu adanya pendalaman dengan kolaborasi dengan media lain dalam pembahasan materi agar siswa lebih memahami • Musik pada latar bisa diperkecil sehingga materi mudah diperhatikan

Peneliti melakukan revisi kecil sesuai dengan masukan saran yang telah disampaikan oleh validator untuk meningkatkan kualitas media yang telah dikembangkan. Hasil analisis uji validitas menunjukkan hasil sangat valid, berarti dapat dilakukan tahap selanjutnya yaitu uji coba ke lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan validasi oleh para ahli, Assemblr EDU - Canva pada materi sistem gerak terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dan menarik, baik dari segi visual maupun interaktivitas. Media ini berhasil memotivasi siswa untuk belajar karena memiliki daya tarik visual yang tinggi dan interaktivitas yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Para ahli media memberikan penilaian positif terhadap aspek visual dan interaktivitas, menyebutkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa informasi yang disajikan oleh Assemblr EDU - Canva sangat akurat, relevan dengan kurikulum yang berlaku, dan cocok digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Selain itu, ahli evaluasi menyimpulkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sistem gerak sekaligus memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Mereka juga mencatat bahwa siswa menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran menggunakan Assemblr EDU - Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada rekan saya, Rokhimatul Mardiyah, yang telah memberikan banyak bantuan selama proses penelitian. Dukungan dan kerja sama yang diberikan sangat berperan hingga penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa media yang digunakan termasuk dalam kategori valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, S., Kusmiyati, K., & Faizin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. <https://doi.org/10.30651/st.v16i2.18097>.
- Amalia, P., Maulida, M., & Hamama, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Sma. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i1.4568>.
- Carrión-Robles, F., Espinoza-Celi, V., & Vargas-Saritama, A. (2023). The use of augmented reality through *Assemblr EDU* to inspire writing in an ecuadorian efl distance program. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 13(5).
- Chairudin, M., Nurhanifa, T. Yustianingsih, Z. Aidah, Atoillah, dan M. S. Hadi. (2023). Studi literatur pemanfaatan aplikasi *Assemblr EDU* sebagai media pembelajaran matematikajengjang smp/mts. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*. 4(2):1312–1318.
- Devi, C., Utari, T., & Nurkanti, M. (2018). Penggunaan media pembelajaran MIVI (Media Interaktif Visual) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik sistem gerak manusia. *JURNALBIOEDUKATIKA*.
- Hasanah, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nilamsari, D. P., & Dewi, I. P. (2023). Rancang bangun media *Assemblr EDU* berbasis augmented reality mata pelajaran dasar-dasar teknik elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 11(1): 96-102.
- Sari, E., Sumarno, S., & Setya Putri, A. D. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 150. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17761>
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>.