

## Pengembangan Metode PJBL Menggunakan Media Interaktif Berbasis (Canva) Untuk Siswa Kelas XII RPL SMKN 2 Padang

<sup>1</sup>Megasyani Anaperta, <sup>2</sup>Wilda Turahma, <sup>3</sup>Elya Putri Rahmayani, <sup>4</sup>Firman Saputra

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat

Email : [1megasyani0801@gmail.com](mailto:1megasyani0801@gmail.com), [2wildaturahma208@gmail.com](mailto:2wildaturahma208@gmail.com),  
[3elyaputrirahmayani@gmail.com](mailto:3elyaputrirahmayani@gmail.com), [4firmansaputra3032@gmail.com](mailto:4firmansaputra3032@gmail.com)

Corresponding Author : [megasyani0801@gmail.com](mailto:megasyani0801@gmail.com)

### *Abstract*

*This research aims to find out information and data related to the learning process at school, the devices used by schools to support learning activities, the strategies used by teachers during the learning process, student responses to the delivery of learning material from teachers, media and student worksheets at SMKN 2 Padang in the learning process carried out by the teacher in the classroom. The research carried out consisted of two, namely qualitative and quantitative data. Qualitative data was obtained from data from observations and interviews, while quantitative data was obtained from quiz tests on Canva-based interactive media and assessments by filling out questionnaires. The research results showed that the module developed was categorized as very valid with a percentage of 87.94%. Furthermore, based on the practicality data processing, the percentage of module practicality level was 88.03% and it can be concluded that the average practicality of the learning media that has been developed is very practical.*

**Keywords:** Development Of The PJBL Method Using Interactive Media.

### 1. Pendahuluan

Universitas PGRI Sumatera Barat merupakan salah satu perguruan tinggi yang menghasilkan tenaga ahli dibidang kependidikan. Salah satu program pembelajaran yang dilaksanakan oleh UPGRISBA adalah Observasi atau uji coba penelitian yang merupakan kegiatan pelatihan bagi setiap mahasiswa untuk jurusan kependidikan dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian yang mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku mengajar dengan segala aspek kependidikan yang dialami secara nyata di sekolah latihan. Observasi terhadap kegiatan belajar bertujuan untuk membantu mahasiswa calon guru berinteraksi dengan siswanya. Observasi tidak hanya sampai di sini, sebagai makhluk sosial yang hidup bermasyarakat, memerlukan orang lain, berkomunikasi, serta berinteraksi dengan yang lainnya, maka observasi bisa dilanjutkan di lingkungan dan masyarakat di sekitar sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan di SMKN 2 Padang sudah baik tetapi terdapat beberapa kendala yaitu seperti w ifi tidak bisa diakses (dibatasi) jadi hari-hari tertentu saja yang hanya pakai wifi. Siswa merasa kendala tersebut dapat menghambat proses pembelajaran karena jika kelas tersebut tidak mendapatkan wifi maka guru akan menjelaskan materi hanya terpaku pada buku pelajaran dan hal tersebut sangat membuat siswa susah memahami materi pembelajaran. Anak yang berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan, dukungan, dan perawatan yang khusus. Guru perlu memastikan ketersediaan sumber daya khusus seperti perangkat bantu, atau bahan ajar yang disesuaikan untuk mendukung pembelajaran siswa. Siswa tersebut menginginkan adanya fasilitas wifi yang memadai untuk menunjang pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi dan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran disekolah, Perangkat yang digunakan sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran, Strategi yang digunakan guru saat proses pembelajaran, Respon siswa terhadap penyampaian materi pembelajaran dari guru, Media serta Lembar kerja siswa SMKN 2 Padang pada proses pembelajaran yang di lakukan oleh guru di kelas.

## 2. Landasan Teori

### Analisis

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, dinyatakan bahwa analisis adalah proses pemecahan suatu subjek ke dalam komponen-komponennya yang berbeda, penelitian masing-masing komponen itu, serta pengkajian hubungan di antara komponen-komponen tersebut guna mencapai pemahaman yang akurat tentang makna keseluruhan.

### Pembelajaran

Pembelajaran adalah tindakan untuk mendidik siswa. Jika kita rinci, tujuan dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan yang diharapkan siswa miliki setelah mereka menjalani proses pembelajaran.

## 3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan tahap dari model penelitian 4D yaitu tahap pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (desseminate). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa bahan ajar interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik kelas XII RPL dalam mata pelajaran basis data.

Penelitian ini melibatkan seorang guru dan peserta didik kelas XII RPL SMK Negeri 2 Padang. Hasil uji coba dilakukan untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas perangkat pembelajaran metode pjbl menggunakan media interaktif berbasis (canva).

Jenis data pada penelitian yang dilakukan terdiri atas dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari data hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari tes quis yang ada di media interaktif berbasis canva dan penilaian dengan pengisian angket.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini informasi yang didapatkan yaitu Analisis awal dengan mewawancari guru dan siswa kemudian dilakukan analisis siswa dengan cara mengamati karakteristik siswa di kelas kemudian dilanjutkan analisis konsep sebagai pertimbangan isi materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

### Analisis Ujung Depan (*Front-end Analysis*)

Analisis awal dilakukan dengan observasi langsung dan wawancara diperoleh bahwa guru menjelaskan materi dengan menggunakan buku paket dan PPT. Jika kelas tersebut tidak bisa mengakses wifi (dibatasi) jadi hari-hari tertentu saja yang hanya pakai wifi. Siswa merasa kendala tersebut dapat menghambat proses pembelajaran karena jika kelas tersebut tidak mendapatkan wifi maka guru akan menjelaskan materi hanya terpaku pada buku pelajaran dan hal tersebut sangat membuat siswa susah memahami materi pembelajaran. Anak yang

berkebutuhan khusus memerlukan pendidikan, dukungan, dan perawatan yang khusus. Siswa harus menggunakan laptop masing-masing untuk mengerjakan tugas, dan siswa yang tidak memiliki laptop harus menunggu temannya yang memiliki laptop selesai mengerjakan tugas praktik dan kemudian meminjam laptopnya.

### **Analisis Siswa (*Learner Analysis*)**

Analisis siswa dilakukan dengan cara mengamati karakteristik siswa dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman siswa, baik dalam kelompok maupun individu. Dalam kaitannya dengan pengembangan bahan ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya

### **Analisis Tugas (*Task Analysis*)**

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan.

### **Analisis Konsep (*Concept Analysis*)**

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi bahan ajar yang dikembangkan. Analisis konsep nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

### **Analisis Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan Tujuan Pencapaian Kompetensi yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam bahan ajar tersebut, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

### **Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran.

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah perancangan untuk bahan ajar media pembelajaran berbasis pjl pada materi struktur hirarki basis data berdasarkan hasil dari tahap analisis yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada tahap pengembangan pada bagian cover dibuat dengan menggunakan aplikasi canva agar tampilan menjadi lebih menarik, berikut adalah tampilan dari cover yang dibuat. Halaman cover dibuat dengan memperbesar judul materi, menambahkan gambar yang berhubungan dengan struktur rdbms, ditambahkan nama pembuat media pembelajaran dan ditambahkan icon Start untuk memulai menjalankan media pembelajaran



Gambar 1. Halaman Intro

Halaman menu utama dibuat dengan menyajikan 4 menu utama, yaitu menu petunjuk, menu cp dan tp, menu PJBL, dan menu kuis.



Gambar 2. Sub Menu Materi

Halaman petunjuk dibuat untuk mempermudah pengguna menggunakan media. Halaman petunjuk berisikan button-button yang digunakan dalam media.



Gambar 3. Menu Halaman Petunjuk PJBL

Halaman isi, berisikan materi mengenai struktur rdbms yang disusun berdasarkan sintak dari model pembelajaran PJBL.



Gambar 4. Sub Materi



Gambar 5. Menu Sintak PJBL

### Tahap Pengembangan

Sebelum dilakukan validasi, media pembelajaran dikonsultasikan terlebih dahulu dengan dosen pembimbing, untuk memperbaiki bagian yang dianggap belum sesuai. Pada proses konsultasi dengan pembimbing, terdapat beberapa bagian yang belum sesuai dan harus dilakukan revisi terlebih dahulu.

### Validasi Produk

Menurut Masithah dkk.(2022:150) tujuan dilakukan validasi bahan ajar yang telah dikembangkan adalah selain menghasilkan produk yang layak dan valid juga untuk mengetahui kekurangan maupun kelemahan dari produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan kritik dari para validator sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan oleh siswa secara luas.

Validator terdiri dari 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media.

Tabel 1. Validasi Produk Dari Ketiga Validator

No	Aspek Penilaian	Validasi Ahli Materi (%)		Rata-Rata Presentase (%)	Kategori
		RN	IF		
1.	Kelayakan Isi	80	85	82,5	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	80	85	82,5	Sangat Valid
3.	Kelayakan Konseptual	80	83,33	81,66	Sangat Valid
4.	Kelayakan Kebahasaan	80	86,66	83,33	Sangat Valid

### Praktikalitas

Angket ini digunakan menguji kepraktisan bahan ajar dari angket respon siswa yang berisi pernyataan setuju dan tidak setuju terhadap media pembelajaran.

Tabel 2. Analisis Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Nilai Praktikalitas		Rata-Rata Presentase Skor (%)	Kategori
		Pendidik	Peserta Didik		
1	Ketertarikan	96,66	80,64	88,65	Sangat Praktis
2	Materi	90	77,6	83,8	Sangat Praktis
3	Bahasa	100	83,3	91,65	Sangat Praktis
	Rata-rata	95,55	80,51	88,03	Sangat Praktis

### Tahap Penyebaran

Setelah uji coba semua selesai dan instrumen telah direvisi, tahap terakhir adalah tahap diseminasi. Jenis data pada penelitian yang dilakukan terdiri atas dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017) yaitu:

**Tabel 3 : Analisis Praktikalitas**

Rumus untuk mengolah data berkelompok dari keseluruhan item menurut Sugiyono (2017) yaitu

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Nilai Praktikalitas}}{\sum \text{Maksimal Nilai}} \times 100\%$$

NO	Kualifikasi	Penilaian (%)
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$
2	Tidak Praktis	$20 < N \leq 40$
3	Cukup Praktis	$40 < N \leq 60$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
5	Sangat Praktis	$80 \leq 100$

**Tabel 4. Hasil Analisis Praktikalitas Pendidik dan Peserta**

No	Aspek Penilaian	Nilai Praktikalitas		Rata-Rata Presentase Skor (%)	kategori
		Pendidik	Peserta Didik		
1	Keterarikan	96,66	80,64	88,65	Sangat Praktis
2	Materi	90	77,6	83,8	Sangat Praktis
3	Bahasa	100	83,3	91,65	Sangat Praktis
Rata-rata		95,55	80,51	88,03	Sangat Praktis

Respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan menunjukkan kualifikasi yang sangat praktis dengan nilai  $60 < N \leq 80$  dan  $80 < N \leq 100$ . Berdasarkan hal tersebut modul pembelajaran tidak perlu direvisi.

Respon pendidik terhadap modul yang telah digunakan menunjukkan kualifikasi yang sangat praktis dengan nilai  $80 < N \leq 100$ . Berdasarkan hal tersebut modul pembelajaran tidak perlu direvisi.

## 5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Padang pada tanggal 01 Desember 2023 diperoleh bahwa proses pembelajaran sudah dilakukan dengan baik, guru juga mampu menjelaskan materi dengan baik. Akan tetapi diperoleh permasalahan terkait wifi yang susah diakses, serta adanya siswa yang membutuhkan khusus. Hal tersebut dianggap dapat menghambat proses pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, maka kami memutuskan untuk membuat media pembelajaran berbasis media interaktif yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja, media pembelajaran ini juga bisa diakses menggunakan Smartphone tidak harus menggunakan laptop. Media pembelajara tersebut kami buat dengan metode (PJBL) Menggunakan Canva.

## 6. Daftar Pustaka

Aspriyani, R., & Suzana, A. (2020). Pengembangan e-modul interaktif materi persamaan lingkaran berbasis realistic mathematics education berbantuan geogebra. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(4), 1099–1111.

- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Ayuni, Q., Noer, S. H., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 694. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2747>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Sugiyono, S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, H. R. (2018). *Statistika penelitian pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.