

Pengembangan Booklet Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa SMP Materi Gerak Dan Gaya

Azmi Asra^{1*}, Hamid Syahropi¹, Nurhikmah Sasna Junaidi¹, Ika Daruwati¹, Rindi Genesa Hatika¹, Sohibun¹

¹ Prodi Pendidikan Fisika, Universitas Pasir Pengaraian

*Corresponding author: zulhamasra@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 2024-09-22

Revised : 2024-11-15

Accepted : 2024-12-11

Keywords:

Kata kunci

Pengembangan, Booklet, Canva, Gerak dan Gaya

ABSTRACT

This research aims to describe innovative and creative learning media in the form of booklets using the Canva application in natural science learning about movement and force. This research was carried out at SMP Negeri 1 Rambah Hilir April-September 2024. This research used the Research and Development (R&D) development model with the ADDIE design, the stages involved included, (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) Implementation and (5) evaluation. However, this research only reached the implementation stage, namely the product revision stage after small group trials. The research population and sample were all 22 class VII students of SMP Negeri 1 Rambah Hilir, Rambah Hilir District. The research sampling technique used was total sampling. Data were collected using non-tests in the form of questionnaires and data were analyzed descriptively. The results of the research show that the development of a science booklet on motion and force as a whole is included in the "very feasible" category with an average percentage of 84.5%. Based on the validation of language experts with a percentage of 91.7%, it is included in the "very feasible" category, the validation of material experts with an average percentage of 69% is included in the "decent" category, and the validation of media experts with a percentage of 88.5% is included in the "very appropriate" category. . Meanwhile, for small group trials, the average percentage of 84.3% is included in the "very feasible" category, and field trials have an average percentage of 85.5%, which is included in the "very feasible" category.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



Corresponding Author:

Azmi Asra

Universitas Pasir Pengaraian

Email : zulhamasra@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Sesuatu yang baru bisa berupa teknologi baru, proses pembelajaran yang baru, media baru, aplikasi-aplikasi yang baru, atau kombinasi dari berbagai faktor tersebut (Kasali, 2018). Dengan adanya sesuatu yang baru dalam model pembelajaran ini diharapkan baik guru maupun siswa akan dapat menyesuaikan diri dan lebih banyak mendapatkan pengetahuan-pengetahuan serta cara belajar baru agar dapat menunjang dan mendorong semangat baru untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Dalam penggunaan dan

pelaksanaan model dan metode baru tersebut juga memiliki keterbatasan tempat dan waktu serta tidak langsung berjalan maksimal, sehingga diperlukan berbagai alternatif media pembelajaran.

Era abad 21 dimulai dengan perubahan dan pergeseran di berbagai macam lini kehidupan bermasyarakat. Termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Perubahan tersebut menghilangkan berbagai hal yang lama, namun juga melahirkan berbagai hal yang baru. Suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat hadirnya “masa depan” ke masa kini (tomorrow is today). Perubahan semacam itu membuat segala sesuatu yang semula berjalan dengan normal-normal saja dan serba teratur, tiba-tiba harus berubah dan berhenti secara mendadak akibat hadirnya sesuatu yang baru.

Media adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk menunjang tersampainya pesan atau materi kepada peserta didik, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Ariadhy, Sabar, Darol, Widya, dan Ferdiana, 2020). Sejalan dengan Arsyad (2019), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Febriani (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran membuat tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik dan sempurna.

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada muridnya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh murid, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks. Media visual dalam konsep pengajaran adalah setiap gambar, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada murid.

Febriani (2017) menjelaskan media bahwa visual adalah salah satu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk visual yang dapat memberikan memori jangka panjang kepada siswa karena media visual disajikan melalui animasi, dan gambar. Media visual memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan melalui media visual siswa dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat melihatnya. Syaparuddin dan Elihami (2020) menyatakan bahwa media visual adalah media atau alat bantu yang menyajikan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran, baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman dalam suatu materi pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di sekolah menengah adalah mata pelajaran IPA. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah menengah dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. (Ansori, Jaelani, Affandi dan Hamdian, 2020). IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan yang dilakukan manusia, karena IPA salah satu disiplin ilmu yang penerapannya dalam bermasyarakat, pembelajaran IPA menjadi penting, apalagi IPA melatih anak untuk berfikir kritis dan objektif.

Salah satu media visual yang dapat membantu guru dalam pengajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Booklet agar minat membaca siswa semakin baik. Booklet merupakan bahan ajar yang terdiri dari 5 halaman atau lebih dan 40 halaman atau kurang berdasarkan jumlah sampul. Istilah booklet berasal dari kata buku, yang kemudian memiliki format berukuran kecil, isi ebooklet mirip dengan buku (ada pendahuluan, isi, dan penutup), hanya saja penyajian isinya lebih ringkas dari buku dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas.

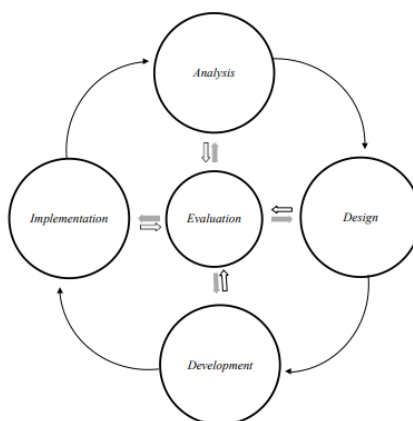
Bertitik tolak dari hal tersebut maka video pembelajaran yang diterapkan menggunakan aplikasi canva menjadi solusi yang tepat dan inovatif. Salah satu aplikasi yang dapat menunjang dalam pembuatan booklet adalah canva (Salam dan Mudinillah, 2021). Aplikasi canva adalah alat bantu desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat booklet kapanpun, di manapun. Guru dapat mudah mengakses dan mengoperasikannya selain itu, tersedia desain menarik yang dapat kita pilih template, fitur-fitur, dan kategori-kategori sesuai dengan kebutuhan tema yang kita inginkan (Pelangi, 2020).

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut pendapat Sugiono (2019 : 297) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan untuk suatu proses pembelajaran didalam kelas. Penulis akan mengembangkan media pembelajaran berbasis Booklet adapun kegiatan pengumpulan informasi untuk kebutuhan penggunaan yaitu dengan Research, sedangkan menghasilkan produk media Booklet yaitu dengan Development.

Penelitian ini menggunakan desain pengembangan ADDIE. Hamzah, (2019:33) mengatakan bahwa pengembangan model ADDIE digunakan untuk pengembangan system pembelajaran dengan proses pengembangan yang berurutan dan interaktif. Model ADDIE merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Desain ADDIE dipilih oleh peneliti karena mudah dilaksanakan dan memiliki tahapan yang runtut dan sangat jelas dalam pengerjaannya. Desain ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Adapun tahapan model desain ADDIE dapat dilihat pada Gambar 3.1. berikut:



Gambar 1. Modifikasi Desain Pengembangan Media Pembelajaran Dari Model Desain ADDIE (2019:33)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2023 sampai selesai. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rambah Hilir.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambah Hilir. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Rambah Hilir yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Instrumen yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Booklet ini yaitu berupa angket (kuesioner). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2019: 199). Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan tersebut ada yang bersifat tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung.

Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan dalam penelitian adalah melakukan analisis terhadap instrumen yang digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data adalah kegiatan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penghitungan menggunakan rumus-rumus atau aturan yang ada. Sugiyono, (2019:207) mengatakan bahwa analisis data penelitian merupakan tindakan yang dilakukan oleh peneliti setelah data dari seluruh responden terkumpul yaitu dengan mengumpulkan data berdasarkan variabel dan jenis responden dan kemudian mentabulasikan data dari seluruh responden dan menyajikan data yang diteliti dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Penelitian ini menganalisis data dari instrumen angket

validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan instrument angket kepraktisan produk media pembelajaran serta instrumen angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan berupa Booklet Gerak dan Gaya sebagai produk bahan ajar IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rambah Hilir. Pengembangan Booklet Gerak dan Gaya disusun dengan tampilan warna dan gambar yang menarik serta materi disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator pembelajaran. Bahasa yang digunakan dalam Booklet Gerak dan Gaya menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan mudah dimengerti oleh siswa.

Hasil penelitian ini diimplementasikan dalam bentuk media booklet, booklet ini berjudul “Booklet IPA ‘Gerak dan Gaya’”. Bentuknya seperti perpaduan antara buku dan leaflet. Booklet didesain menggunakan aplikasi Canva dan dicetak dengan kertas konstruk glowsy 120 g double side dengan ukuran 14,85 x 21 cm, Halaman booklet berisi 50 halaman bolak balik ditambah 2 halaman Cover depan belakang. Komponen yang dimuat pada booklet terdiri dari judul, logo universitas, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, peta konsep, Kompetensi dasar, Indikator, materi Gerak dan Gaya, Evaluasi (Teka-teki silang dan Soal serta Pembahasan), daftar pustaka, glosarium dan biografi.



Gambar 1. Gambar Booklet

(a) Tampilan bagian depan (sisi depan) booklet (b) Tampilan isi media booklet

Sumber : Dokumentasi Penelitian (2024)

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif ketika syarat-syarat pembelajaran itu terpenuhi, salah satu contoh seperti adanya bahan ajar atau bahan pelajaran yang dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran sehingga apa yang akan disampaikan oleh pendidik dapat tersampaikan secara sistematis teori pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Bahan/materi merupakan medium untuk mencapai tujuan pengajaran yang “dikonsumsi” oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat.

Hasil Penilaian Booklet oleh Tim Ahli Bahasa

Pengembangan Booklet IPA Gerak dan Gaya dinilai kelayakannya oleh 2 orang ahli bahasa. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang digunakan untuk melihat kualitas bahasa pada bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian kelayakan Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh tim ahli bahasa mengalami satu kali revisi. Adapun skor penilaian Booklet IPA Tabel 1.

Tabel 1. Skor Penilaian Kelayakan Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh Ahli Bahasa

No	Indikator pernyataan	Persentase	Kriteria
1.	Struktur kalimat	93.0%	Sangat Layak
2.	Tampilan	91.0%	Sangat Layak
3.	Isi	91.5%	Sangat Layak
Rata rata persentase		91.7%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1 hasil validasi oleh ahli bahasa terhadap Booklet IPA Gerak dan Gaya mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 91,7% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian Booklet IPA Gerak dan Gaya dari segi bahasa sangat layak dijadikan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa, karena dalam penyusunan Booklet IPA Gerak dan Gaya ini menggunakan kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar serta bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

Hasil Penilaian Booklet oleh Tim Ahli Materi

Pengembangan Booklet IPA Gerak dan Gaya dinilai kelayakannya oleh 2 orang ahli materi. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan demi meningkatkan kualitas materi pada bahan ajar yang dikembangkan. Adapun skor penilaian Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh Tim ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Skor Penilaian Kelayakan Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh Ahli Materi

No	Indikator pernyataan	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan isi	72.0%	Layak
2.	Keakuratan materi	68%	Layak
3.	Mendorong keingintahuan	67%	Layak
Rata rata persentase		69%	Layak

Berdasarkan Tabel 2 hasil validasi oleh ahli materi terhadap Booklet IPA Gerak dan Gaya mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 69% dengan kriteria “layak”. Dengan demikian Booklet IPA Gerak dan Gaya dari segi materi layak dijadikan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa, karena dalam penyusunan Booklet IPA Gerak dan Gaya ini kecil dan tipis dengan materinya disajikan lengkap disertai gambar dan sesuai dengan rumusan tujuan pembelajaran.

Hasil Penilaian Booklet oleh Tim Ahli Media

Pengembangan Booklet IPA Gerak dan Gaya dinilai kelayakannya oleh 2 orang ahli media. Penilaian dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan demi meningkatkan kualitas media pada bahan ajar yang dikembangkan. Penilaian kelayakan Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh tim ahli media mengalami satu kali revisi. Adapun skor penilaian Booklet IPA Gerak dan Gaya oleh Tim ahli media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Penilaian Kelayakan *Booklet* IPA Gerak dan Gaya oleh Ahli Media

No	Indikator pernyataan	Persentase	Kriteria
1.	Penyajian	89%	Sangat Layak
2.	Desain	88%	Sangat Layak
Rata rata persentase		88.5%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 7 hasil validasi oleh ahli media terhadap Booklet IPA Gerak dan Gaya mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 88,5% dengan kriteria “sangat layak. Dengan demikian Booklet IPA Gerak dan Gaya dari segi media sangat layak dijadikan sebagai bahan ajar bagi guru dan siswa, karena dalam penyusunan Booklet IPA Ciri dan Klasifikas Makhluk Hidup ini dapat mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri dan mempermudah guru untuk mengajar.

Pemilihan bahan ajar yang sesuai dan berkualitas sangat penting. Bahan ajar yang berkualitas dihasilkan oleh pendidik yang memahami bagaimana materi disampaikan. Untuk itu pendidik sebaiknya melakukan pengorganisasian materi pembelajaran sebelum mengajar di kelas. Pendidik juga harus mempersiapkan metode, media serta materi pembelajaran yang difokuskan untuk kepentingan proses belajar mengajar. Pendidik mengarahkan serta membimbing peserta didik agar aktif, kreatif, berpikir kritis serta mampu bekerjasama agar suasana interaksi yang baik antara peserta didik dengan pendidik atau peserta didik dengan peserta didik tercipta. Oleh karena itu pemilihan bahan ajar, menentukan bahan ajar serta materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu peserta didik untuk mencapai kompetensinya merupakan beberapa permasalahan yang kerap ditemui oleh pendidik (Widyaningtyas dan Rika, 2023: 2).

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis sesuai dengan kaidah pembelajaran, yakni disesuaikan materi pembelajaran, disusun berdasarkan atas kebutuhan pembelajaran, terdapat bahan evaluasi, serta bahan ajar tersebut menarik untuk dipelajari oleh siswa (Widyaningtyas dan Rika, 2023: 3).

Secara garis besar dapat disimpulkan definisi bahan ajar yaitu seperangkat materi baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Jika guru bisa memanfaatkan bahan ajar secara baik, maka guru dapat berbagi peran dengan bahan ajar. Dengan begitu, peran guru akan lebih mengarah sebagai manajer pembelajaran.

Awaluddin (2017:25) menyatakan bahwa dalam pengembangan bahan ajar harus memenuhi kriteria-kriteria, sebagai berikut:

1. Memiliki tujuan yang jelas
2. Memiliki manfaat yang baik bagi guru maupun bagi siswa
3. Dalam pengembangan pembelajaran sangat ditentukan oleh tiga faktor yaitu variabel, guru, siswa dan variabel kontekstual.
4. Mengikuti prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar yaitu dari abstrak menuju konkret, mudah dipahami, memberikan motivasi, memperhatikan perbedaan individu, kontekstual dan memberikan umpan balik.

Booklet yang dikembangkan adalah media cetak yang mengandung materi yang lebih ringkas dan disusun menggunakan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami siswa dan didesain menarik agar siswa tidak merasa bosan sehingga menumbuhkan minat baca siswa. Selain itu, siswa bisa belajar mandiri karena booklet dapat dibaca di manapun dan kapanpun sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa. Materi pada booklet yaitu materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya karena materi tersebut mengandung fenomena - fenomena mengenai interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, selain itu materi tersebut juga bersifat nyata atau ada di sekitar lingkungan peserta didik (Aini, 2020:4).

Booklet merupakan salah satu jenis sumber belajar by design. Booklet dapat digunakan sebagai media pembelajaran selama sajiannya diturunkan dari kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai oleh siswa, agar tidak terlalu banyak konten didesain hanya memuat satu kompetensi dasar saja (Yani, dkk, 2018: 4). Penulisan booklet bermula dari penentuan topiknya. Topik tersebut dijelaskan, subyek yang hendak dikembangkan dan kepada siapa artikel tersebut ditujukan. Pada bagian awal, latar belakang dan informasi umum tentang topik tersebut perlu diungkapkan (Septiwiharti, 2015:30).

Rahmatih (2017: 475) menjelaskan bahwa sebagai salah satu media yang dapat dibuat sebagai bahan ajar, booklet merupakan buku berukuran kecil dan tipis berisi informasi yang dilengkapi dengan gambar. Booklet memiliki keunggulan, diantaranya mudah dibawa karena berukuran kecil, dilengkapi penjelasan yang ringkas dan sistematis, serta gambar sebagai ilustrasi, yang mempermudah pemahaman siswa terhadap suatu konsep maupun fakta. Booklet dapat diartikan sebagai buku yang berukuran relative kecil yang memuat informasi dan pengetahuan praktis tentang sebuah subjek atau bidang ilmu tertentu. Istilah booklet berasal dari buku dan leaflet artinya media booklet merupakan perpaduan antara leaflet dan sebuah buku dengan format (ukuran) yang kecil yang dijadikan satu. Struktur isi booklet menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat dari pada buku.

Booklet berisikan informasi-informasi penting, suatu booklet isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika booklet tersebut disertai dengan gambar. Bentuknya yang kecil menjadikan booklet mudah dibawa kemana-mana. Selain itu booklet yang berisikan tentang informasi-informasi penting disertai gambar ilustrasi memudahkan peserta didik menggunakan dalam proses pembelajaran. Booklet bersifat informatif, desainnya yang menarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik bisa memahami dengan mudah apa yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Booklet sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien yang berisikan informasi-informasi penting, yang dirancang secara unik, jelas, dan mudah dimengerti, sehingga booklet ini menjadi media pendamping untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan diharapkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik (Pralisaputri, Heribertus dan Chatarina, 2016: 148).

Keunggulan media *booklet* dapat membuat siswa lebih mudah belajar, karena melalui media ini siswa tidak perlu mencatat materi yang diberikan oleh pendidik, tampilannya yang kecil dan menarik, membuat *booklet* menjadi media yang praktis, sederhana dan mudah di bawah ke mana saja sehingga dapat dipelajari di rumah maupun di sekolah (Octiana, Darussyamsu, Yogica dan Syamsurizal, 2020:2).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan pengembangan booklet berbasis aplikasi canva pada siswa SMP materi gerak dan gaya secara keseluruhan termasuk dalam kategori "sangat layak" dengan perolehan rata-rata persentase 84,5%. Berdasarkan validasi ahli bahasa dengan perolehan rata-rata persentase 91,7% termasuk dalam kategori "sangat layak", validasi ahli materi dengan perolehan rata-rata persentase 69% termasuk dalam kategori "layak", dan validasi ahli media dengan perolehan rata-rata persentase 88,5% termasuk dalam kategori "sangat layak". Sedangkan untuk uji coba perorangan perolehan rata-rata persentase 74,3% termasuk dalam

kategori “layak”, uji coba kelompok kecil perolehan rata-rata persentase 85,5% termasuk dalam kategori “sangat layak”.

ACKNOWLEDGEMENTS

Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pasir Pengaraian dan LPMM Universitas Pasir Pengaraian yang telah memberikan bantuan dana, serta pihak sekolah dan tim yang telah memberikan support dan dukungan untuk proses pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I. K. , S. Amri, dan T. Elisah, 2012. *Mengembangkan Pendidikan Berbasis Keunggulan Lokal Dalam KTSP*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aini, C.N. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Booklet* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Untuk Siswa Kelas VIII MTs/SMP. *Skripsi*. IAIN Jember.
- Ansori, I., Jaelani, A. K., dan Affandi L. Hamdian. 2020. Pengaruh Model *Contextual Teaching And Learning* dengan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020. 1(1): 33–41.
- Ariadhy, S. Y., Sabar, N., Darol, A., Widya, H., dan Ferdiana, 2020. Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3): 220-226.
- Arsyad, A. 2019. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Awalludin. 2017. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia* Deepublish: Yogyakarta.
- Danish, J. A., Johnson, H., Nicholas, C., Cross Francis, D., Hmelo-Silver, C. E., Park Rogers, M., Askew, R., Gerber, A., And Enyedy, N. 2021. Situating Video As Context For Teacher Learning. *Learning, Culture And Social Interaction*, 30(PA), 100542
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. 2017. *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan SMA*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Febriani, C. 2017. Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar *The Effect of Video Media on Learning Motivation and Cognitif Learning Outcomes in Natural Science Subject of the Fifth Grade Students of Elem*. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1): 11–21.
- Fitriah, M. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*, Penerbit Deepublish, Yogyakarta.
- Kasali, R. 2018. *Self Distruption*. Mizan. Yogyakarta.
- Octiana, N., Rahmawati, D., Relsas, Y., dan Syamsurizal. 2020. Validitas *Booklet* pada Materi Pola Pewarisan Sifat pada Hukum Mendel sebagai Suplemen Pembelajaran Genetika di SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 5(3): 165-170.
- Pelangi, G., 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2): 79–96.
- Pralisaputri, K.R., Heribertus, S., dan Chatarina, M. 2016. Pengembangan Media *Booklet* Berbasis SETS Pada Materi Pokok Mitigasi dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X SMA. *Jurnal GeoEco*. 2(2): 147-154.
- Prasela, N., Witarasa, R., dan Ahmadi, D. 2020. Kajian Literatur Tentang Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2): 209–216.
- Raaihani, R. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Infografis (Canva) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem. *Skripsi*. FKIP UNPAS.
- Rahmawatih, A.N., Ari, Y., dan R, S. 2017. Pengembangan *Booklet* Berdasarkan Kajian Potensi dan Masalah Lokal Sebagai Bahan Ajar SMK Pertanian. *Journal of Innovative Science Education*. 6 (2): 14-22..
- Resmini', S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Sliwangi*, 4(2): 335–343.

- Salam, M. Y., And Mudinillah, A. 2021. Canva Application Development For Distance Learning On Arabic Language Learning In Mts Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar. 23(2): 101–111.
- Septiwiharti, L. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *Booklet* Sejarah Indonesia pada Materi Pertempuran Lima Hari di Semarang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Semarang Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Sharon E. Smaldino, dkk, 2014. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. Bandung.
- Suryadi, A., 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran*, Jilid I. CV. Jejak, anggota IKAPI. Jawa Barat.
- Syaparuddin, S., dan Elihami, E. 2020. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1): 187–200.
- Triningsih, D.E. 2021. Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents, 15(1): 128-144.
- Wati, E.R. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*, Kata Pena, Jakarta.
- Widyaningtyas, R. dan Rika, W.S. 2023. *Modul Pengantar Kuliah Pengembangan Bahar Ajar*. Elearning Unla: Bandung.
- Wijaya, dkk. 2016. Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa melalui Strategi Pembelajaran Thinking Aloud Pair Problem Solving. *Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Matematika dan Pembelajaran (KNPMP I) Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 210-215.
- Wulandari, T. dan Mudinillah. A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1): 102-118.
- Yani, A. Muhsyanur, Sahriah, Haerunnisa dan Sri, S. 2018. Efektivitas Pendekatan Saintifik dengan Media *Booklet Higher Order Thinking* Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA di Kabupaten Wajo. *Jurnal Biologi Science & Education*. 7(1): 1-12.
- Zulherman, H. G. P. P. 2021. Analysis Of The Needs Of Animated Video Media Based On The Canva Application In Science. 6(April), 22–29.