

**KELAYAKAN MEDIA CANVA BERBASIS
CONCEPT MAPPING MATERI HEWAN VERTEBRATA
UNTUK SISWA KELAS X IPA DI SMA MUHAMMADIYAH
2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:
HABIBULLAH
342018019



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2022

**KELAYAKAN MEDIA CANVA BERBASIS
CONCEPT MAPPING MATERI HEWAN VERTEBRATA
UNTUK SISWA KELAS X IPA DI SMA MUHAMMADIYAH
2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh :
Habibullah
342018019**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

2022

Skripsi oleh Habibullah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing I,



Erie Agusta, S.Pd., M.Pd.

Palembang, Agustus 2022

Pembimbing II,



Ervina Mubharomah, S.Pd., M.Si

Skripsi oleh Habibullah ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 31 Agustus 2022

Dewan Penguji,



Erie Agusta, S.Pd., M.Pd.

Ketua



Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si.

Anggota



Ade Kartika, S.Pd., M.Si.

Anggota

**Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Biologi.**



**Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si.
NIDN. 0223079001**

**Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang**



**Dr. Rusdy A. S., M.Pd.
NIDN. 0007095908**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STATUS TERAKREDITASI INSTITUSI PREDIKAT "B"

Alamat: Jl. Jend. A. Yani 13 Ulu Palembang 30263, Hp: 08228100033

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Habibullah
Nim : 342018019
Program Studi : Pendidikan Biologi
Telp/Hp : 082185590547

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Kelayakan Media *Canva* Berbasis *Concept Mapping* Materi Hewan Vertebrata untuk Siswa Kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang"

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila dikemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap skripsi saya.

Palembang, Agustus 2022



Habibullah

NIM 342018019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- “Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”–Qs. Al-Ankabut –
- Berpendidikan dan berattitude baik sangatlah penting.
- Jangan berhenti baik dan berguna ke semua orang !

Persembahan :

- Allah SWT, rabb semesta alam yang telah menciptakan langit, bumi, beserta isi semestanya, dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan kasih dan sayang serta petunjuk bagi hamba-Nya.
- Kedua orang tua, Ayah dan Mamak yang selalu memberikan dukungan, doa, nasihat, dan semangat kepadaku. Terimakasih atas doa, kesabaran, ketulusan, dan perjuangan yang telah Ayah dan Mamak berikan kepadaku.
- Untuk diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini, rela mengorbankan waktunya untuk mengerjakan skripsi ini, sanggup menyelesaikan semua hal dengan penuh senyuman dan berhasil mengalahkan segala rasa kemalasan, ketakutan, kecemasan dan tak pernah untuk menyerah sesulit apapun penyusunan skripsi ini.
- Sahabat-sahabat terbaik Squad Halilintar dan kost eyang yang telah bersama saya selama 4 tahun ini yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

Kelayakan Media Canva Berbasis Concept mapping Materi Hewan Vertebrata untuk Siswa Kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang

ABSTRAK

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada 20 siswa kelas X IPA dan 1 guru Biologi Kelas X di sekolah SMA Muhammadiyah 2 Palembang dapat disimpulkan bahwa, 1. Siswa sulit untuk memahami sistem klasifikasi hewan vertebrata yang rumit, 2. Guru jarang membuat media tentang materi sistem klasifikasi hewan vertebrata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *Canva* berbasis *concept mapping* materi hewan vertebrata kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Jenis penelitian ini adalah *Research & Development* (R & D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model Evaluasi formatif milik *Tessmer* yang terdiri dari *preliminary*, dan *expert review*. Hasil penelitian ini yaitu berupa produk media *Canva* berbasis *concept mapping* materi hewan vertebrata untuk siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang yang divalidasi oleh 3 orang dosen ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Validator media menyatakan sangat layak dengan perolehan skor 25 dengan rentang skor $24 < X$, validator materi menyatakan sangat layak dengan perolehan skor 40 dengan rentang skor $36 < X$ dan validator bahasa menyatakan sangat layak dengan perolehan skor 47 dengan rentang skor $39,99 < X$ sehingga dapat dikatakan media *Canva* berbasis *concept mapping* materi hewan vertebrata untuk siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang terinterpretasi sangat layak dan dapat digunakan pada tahap berikutnya yaitu *one to one* dan *small group*.

Kata kunci: *Media Canva, Berbasis Concept Mapping, Hewan Vertebrata*

The Validity of Canva Media Based on Concept Mapping of Vertebrate Animals Material for X IPA Students of SMA Muhammadiyah 2 Palembang

ABSTRACT

Based on the results of interviews conducted with 20 X IPA students and 1 Biology teacher of SMA Muhammadiyah 2 Palembang, it could be concluded that, 1. Students found it difficult to understand complex vertebrate animal classification system, 2. Teachers rarely made media about vertebrate animal classification system material. This study aims to determine the validity of Canva media based on concept mapping material for class for X IPA Students of SMA Muhammadiyah 2 Palembang. This study is Research & Development (R & D). The development model used was Tessmer 's formative evaluation model which consists of preliminary and expert review. The results of this research is Canva media product based on concept mapping of vertebrate animals material for students of X IPA Students of SMA Muhammadiyah 2 Palembang which was validated by 3 expert lecturers, namely media expert, material expert and linguist. The media validator stated that it was very valid with a score of 25 with a score range of $24 < X$, the material validator stated that it was very valid with a score of 40 with a score range of $36 < X$ and the language validator stated that it was very valid with a score of 47 with a score range of $39.99 < X$. Therefore, it can be said that Canva's media based on concept mapping of vertebrate animal material for class X IPA students of SMA Muhammadiyah 2 Palembang is interpreted as very valid and can be used in the next stage, namely one to one and small group.

Keywords: *Canva Media, Concept Mapping Based, Vertebrate Animals*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis akhirnya mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul "Kelayakan Media *Canva* Berbasis *Concept mapping* Materi Hewan Vertebrata untuk Siswa Kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang" ini dapat diselesaikan dengan baik, penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang. terselesainya skripsi ini atas pertolongan dan kasih sayang Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kekuatan, dan menggerakkan hati hambanya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selama melaksanakan penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan dan petunjuk dari pembimbing, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Erie Agusta, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan motivasi dan Ibu Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si. selaku pembimbing II yang sudah membimbing dengan penuh kesabaran dalam membimbing skripsi serta Ibu Ade Kartika S. Pd., M.Si Dosen penguji.

Penulis juga banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Dr. H. Rusdy AS, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
3. Ervina Mukharomah, S.Pd., M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
4. Seluruh dosen Biologi dan staf karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.
5. Kedua orang tua saya Ayah M Syafei dan Ibu Teti Susanti
6. Pihak Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

7. Rekan seperjuanganku di Program Studi Pendidikan Biologi 2018 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala bantuan dan kenangan yang takkan pernah terlupakan.
8. Almamater dan Agamaku.

Akhirnya dengan kerendahan hati, penulis berdoa agar Allah memberikan balasan yang setimpal atas semua amal dan kebaikan mereka yang selalu mendoakan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan dan perkembangan ilmu pendidikan khususnya dibidang pendidikan Biologi.

Palembang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan dan Manfaat Pengembangan.....	4
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	6
G. Daftar Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Kelayakan Produk.....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Aplikasi <i>Canva</i>	15
4. <i>Concept Mapping</i>	18
5. Materi.....	19
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	28
C. Teknik Instrumen Pengumpulan Data	30

D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	35
A. Tahap <i>Preliminary</i>	35
B. Tahap <i>Formative Evaluatif</i>	36
C. Hasil Kelayakan Ahli Media	38
D. Hasil Kelayakan Ahli Materi	40
E. Hasil Kelayakan Ahli Bahasa	42
BAB V PEMBAHASAN.....	45
A. Pembahasan Hasil Kelayakan Produk oleh Ahli Media	45
B. Pembahasan Hasil Kelayakan Produk oleh Ahli Materi	47
C. Pembahasan Hasil Kelayakan Produk oleh Ahli Bahasa.....	48
D. Perbandingan Media Guru di Sekolah dengan Produk yang di Kembangkan	49
BAB VI PENUTUP	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Bahasa.....	31
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Media	30
Tabel 3. 3Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk Oleh Ahli Materi	32
Tabel 3. 4 Skala likert.....	34
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media <i>Canva</i> Berbasis Concept mapping.....	34
Tabel 4. 1 Tiga Dosen Ahli Validator	37
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi.....	41
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	43

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 4. 1 Tampilan gambar Media *Canva* terkait judul, penambahan video, Narasikan KI, KD, dan IPK, dan penambahan kesimpulan sebelum direvisi a, c, e, sedangkan sesudah direvisi bagian b, d, f, g.....40
- Gambar 4. 2 Tampilan gambar Media *Canva* terkait kejelasan tulisan KI, KD dan IPK, Penambahan Sumber pada slide sebelum direvisi pada bagian a, c, sedangkan sesudah direvisi pada bagian b, d,42
- Gambar 4. 3 Tampilan gambar Media *Canva* terkait kesalahan kata sebelum direvisi pada bagian a, c, sedangkan sesudah direvisi pada bagian b, d,.....44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar angket wawancara data awal.....	55
Lampiran 2 RPP.....	74
Lampiran 3 Penilaian Sikap.....	80
Lampiran 4 Tes Tertulis.....	81
Lampiran 5 Istrumen Penilaian Presentasi.....	84
Lampiran 6 Silabus.....	85
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Media.....	87
Lampiran 8 Surat Pernyataan Validator Media.....	88
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Media.....	90
Lampiran 10 Surat Permohonan Validasi Materi.....	95
Lampiran 11 Surat Pernyataan Validator Materi.....	96
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Materi.....	98
Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi Bahasa.....	102
Lampiran 14 Surat Pernyataan Validator Bahasa.....	104
Lampiran 15 Produk Penelitian.....	108
Lampiran 16 Laporan Kemajuan Skripsi.....	122

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta tuntutan peningkatan mutu pembelajaran yang semakin meningkat mendorong upaya pembaharuan pada beberapa bentuk teknologi dalam bidang pendidikan dalam mengembangkan proses belajar peserta didik. Perkembangan IPTEK juga mendorong penciptaan media pembelajaran yang kreatif. Tuntutan tersebut membuat tugas para guru atau tenaga pengajar harus mampu menciptakan sebuah inovasi atau ide kreatif yang membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran tidak luput dari adanya sebuah media pembelajaran, media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Saat ini IPTEK dan perkembangan zaman membuat siswa lebih sering menggunakan *handphone* yang artinya penggunaan video pembelajaran sesuai dan efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut Riyana (2012), media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Rahmat (2012) mengemukakan, video pembelajaran adalah alternatif media pembelajaran elektronik yang dapat memuat wawasan dan pengetahuan mengenai teori dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Video dapat memberikan nuansa baru dengan visualisasi konsep secara konkrit dan tampilan secara nyata. Penerapan konsep atau mengenai eksperimen yang tidak dapat dilakukan yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan melalui video. Menurut Warsita (2008), video pembelajaran mempunyai potensi untuk: a) memperbesar objek yang sangat kecil dan bahkan yang tidak tampak secara kasat mata, b) menyajikan objek yang terletak jauh, dan c) menyajikan peristiwa yang rumit, berlangsung

sangat cepat, dan berbahaya. Media pembelajaran dapat berupa media audio, media visual dan media audio visual.

Pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh interaksi antara guru dan siswa karena keduanya merupakan faktor utama yang menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Seorang guru harus cermat untuk menentukan strategi pembelajaran supaya dapat menciptakan interaksi antara guru dan siswanya. Salah satu strategi pembelajaran yang harus dikuasai guru adalah strategi penyampaian pembelajaran. Menurut Wena (2009), strategi penyampaian pembelajaran salah satunya menekankan pada media apa yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang memadai, efektif, dan sesuai dengan materi yang sedang dipelajari dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi serta membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Tugur (2009), media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran bisa juga disebut bahan ajar. Seiring dengan tantangan zaman yang semakin pesat, seorang guru sebaiknya mampu menciptakan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri bahan ajar yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Video pembelajaran dirancang dengan maksud agar tercapainya tujuan pembelajaran, proses pembelajaran memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Kelancaran suatu proses pembelajaran dipengaruhi beberapa aspek, salah satunya ialah sarana dan prasarana yang menunjang agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan pesan materi. Sarana yang dibutuhkan oleh siswa harus sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin terbaru, yakni memanfaatkan kemajuan teknologi menjadi media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013. Sejalan dengan hal tersebut, Wuryanti (2016: 233) menjelaskan bahwa “ keterampilan seorang pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memahami konsep dan aplikasi media dalam

pembelajaran secara komprehensif". Pembelajaran kurikulum 2013 juga menuntut siswa berfikir terpadu diantaranya, holistik, bermakna, otentik, dan aktif. Tuntutan tersebut menjadi salah satu dasar agar pendidik dapat menggunakan media yang dapat digunakan untuk menyalurkan berbagai perasaan, rangsangan pikiran, inspirasi, perhatian, dan segala kebutuhan.

Menurut Harini dkk(2018), Biologi memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sebagai ilmu yang mempelajari tentang seluk beluk kehidupan, manfaat biologi dalam meningkatkan kesejahteraan manusia tidak perlu diragukan lagi. Berdasarkan ilmu murni Biologi, telah dikembangkan berbagai ilmu terapan (bioteknologi) yang telah memajukan berbagai bidang kehidupan seperti dalam bidang kedokteran, industri, pertanian, dan peternakan, serta perikanan. Ilmu biologi diberikan pada pendidikan formal mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai ke tingkat Perguruan Tinggi. Salah satu materi dari biologi yaitu materi Animalia saat mempelajari materi ini kita mampu membedakan ciri-ciri umum dalam filum kingdom animalia (hewan) mengetahui sistem klasifikasi, karakteristik serta peranannya bagi kehidupan. Sama halnya setelah kita mempelajari materi hewan Vertebrata kita dapat membedakan hewan vertebrata dan Invertebrata dan mengetahui seperti apa klasifikasi, karakteristik, serta peranannya bagi kehidupan

Berdasarkan manfaat yang di uraikan di awal, faktanya siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi vertebrata dan berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan PLP 3, Peneliti mengobservasi proses pembelajaran didapatkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang berfokus ke suatu materi yang spesifik seperti misalnya sistem klasifikasi. Maka peneliti melakukan wawancara yang dilakukan menggunakan angket kepada 20 siswa kelas X IPA dan 1 guru Biologi Kelas X di sekolah SMA Muhammadiyah 2 Palembang dapat disimpulkan bahwa, 1. siswa sulit untuk memahami Sistem klasifikasi hewan vertebrata yang rumit, 2. guru belum membuat media yang memfokuskan terhadap materi sistem klasifikasi hewan vertebrata.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berencana melakukan pengembangan suatu media berbasis *concept mapping* yang nantinya diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami sistem klasifikasi yang rumit, pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui kelayakan produk. Analisis kelayakan pada produk ini akan dilakukan berdasarkan penilaian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian yaitu,

1. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang,
2. Materi yang digunakan yaitu Animalia Hewan vertebrata
3. Sebatas tahap kelayakan tidak sampai ke tahap kepraktisan dan penerapan ke sekolah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, Bagaimana kelayakan media *Canva* berbasis *concept mapping* pada materi hewan vertebrata untuk siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang ?

D. Tujuan dan Manfaat Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk mengetahui kelayakan media *Canva* berbasis *concept mapping* pada materi hewan vertebrata untuk siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

2. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Sekolah

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja

guru dengan berbantuan media *Canva* berbasis *Concept Mapping* pada materi Hewan Vertebrata untuk siswa kelas X IPA.

2. Bagi Guru Biologi

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat menambah referensi sumber belajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi Hewan Vertebrata dan dapat menggunakan media pembelajaran audio visual tersebut sebagai salah satu inovasi serta menambah kreativitas guru dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*.

3. Bagi Peserta Didik

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat membantu peserta didik memecahkan masalah pembelajaran biologi khususnya pada materi Hewan Vertebrata dan menjadi sumber belajar baru peserta didik baik melalui pembelajaran online dirumah maupun *offline* di sekolah sehingga dapat menjadi lebih efektif.

4. Bagi Peneliti

Adanya media pembelajaran audio visual ini diharapkan dapat Menambah pengetahuan peneliti tentang cara-cara dan langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran yang layak, dan sebagai bentuk latihan peneliti sebagai calon guru dalam membuat media pembelajaran audio visual yang layak sehingga kedepannya peneliti dapat membuat media pembelajaran audio visual yang layak

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva* berbasis *Concept mapping* yang pada materi Hewan Vertebrata untuk siswa kelas X IPA SMA Muhammadiyah 2 Palembang

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

- a. Variabel yang diteliti sebatas kelayakan.
- b. Aspek kelayakan produk yang diteliti:
 - 1) Aspek Materi
 - 2) Aspek Bahasa
 - 3) Aspek Media pembelajaran

2. Keterbatasan Pengembangan

Agar penelitian ini tepat sasaran dan tidak menyimpang dari judul penelitian serta adanya keterbatasan waktu penelitian dan kemampuan, maka penulis membatasi penelitian ini pada:

- a. Media yang dikembangkan adalah video pembelajaran berbasis aplikasi *Canva*.
- b. Materi yang dimuat dalam media *Canva* berbasis *Concept Mapping* adalah materi "Hewan Vertebrata" kelas X IPA SMA.
- c. Penelitian ini sebatas mengetahui tingkat kelayakan media *Canva* berbasis *Concept Mapping* pada materi Hewan Vertebrata untuk siswa kelas X IPA di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

G. Daftar Istilah

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda, maka peneliti memberikan definisi operasional yaitu:

1. Kelayakan

Kelayakan adalah tolak ukur diterimanya sesuatu, kelayakan dapat berupa kelayakan sebuah produk media pembelajaran.

2. *Canva*

Canva memberikan pilihan *template* yang melimpah namun juga memberikan kesempatan pada pengguna untuk mendesain sendiri dengan menggunakan gambar atau desain yang telah dibuat ke dalam *Canva*. *Canva* dapat dengan mudah digunakan pada *browser* ataupun pada aplikasi *mobile*.

3. *Concept Mapping*

Concept mapping merupakan sebuah konsep pembelajaran yang bertujuan untuk membuat suatu materi yang sulit untuk mudah dipahami melalui penggunaan *concept mapping* tersebut.

4. Materi Hewan Vertebrata

Materi hewan vertebrata adalah materi yang mempelajari tentang sistem klasifikasi, karakteristik serta peran hewan vertebrata bagi kehidupan yang terdapat pada KD 3.9 Mengelompokkan hewan ke dalam filum berdasarkan lapisan tubuh, rongga tubuh simetri tubuh, dan reproduksi 4.9 Menyajikan laporan perbandingan kompleksitas lapisan penyusun tubuh hewan (diploblastik dan triploblastik), simetri tubuh, rongga tubuh, dan reproduksinya dan KI 3.9. 1 Mengklasifikasi filum vertebrata berdasarkan lapisan tubuh, rongga tubuh, simetri tubuh, dan reproduksi 3.9. 2 Menjelaskan habitat, cara hidup, ciri-ciri tubuh, cara reproduksi, peranannya bagi kehidupan berbagai hewan vertebrata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adalikwu, S.A. dan lorkpilgh, I.T. (2013). The Influence of Instructional Materials on Academic Performance of Senior Secondary School Students in Chemistry in Cross River State. *Global Journal of Educational Research*, 20 (1), 39-45.
- Agusta, E. (2018). Feasibility Study Of The Development Of Scientific-Based Self-Regulated Learning Model Oriented Interactive Flash. *Cakrawala Pendidikan*, 37(1), 151–160.
- Amri Sofan, dkk. 2011. *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*, Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Arifin, Ridwan. 2014. "Bahasa Indonesia dalam Undang-Undang yang Salah". (Online), (https://www.kompasiana.com/ridwan-arifinjazz/wowbahasa-indonesiadalam-undang-undang-adayang-salah_55191975a3331), diunduh 29 Oktober 2017).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Azwar, Saifuddin. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baharudin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2). 115-126.
- Basyir dkk (2016). Rancang Bangun Aplikasi Android Media Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Bergambar dengan Menggunakan Model Pendekatan ADDIE. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 3(1). 1-9.
- Bilqis, W.F., Warsono & Yoyok, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media kajian Pendiikan AgamaIslam*. 11(2). 230-243.
- Hamid, M A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ernawati I & Sukardiyono (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fanny, Mahya, A., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1)

- Harini, dkk. (2018). Upaya Peningkatan Pengetahuan Dan Pemahaman Tentang Struktur Tubuh Manusia Melalui Penggunaan Mikroskop Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Biologi Pada Siswa-Siswi Kelas Viii Smp 1 Sokaraja. *Jurnal LPPM*. 176
- Indrawan, I., Masitah, U., & Adabiah, R. (2020). Guru Profesional (p. 239). Jateng: Lakeisha.
- Kurnita, dkk. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Budaya Aceh Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*. 4(6).
- Leni, A, (2019). *Pengembangan Sumber Belajar Video Materi Ekosistem Akuatik di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Listiyani, Indriana Mei. 2012. *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa kelas XI*. (online). (<http://skripsi.ac.id/index.php/jtm/article0view/1399>. Pdf, diakses pada 12 Maret 2022).
- Magfirah, R., Andi, A. A & Andi, R. S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 7(2). 69-80.
- Mulyana, A. (2020). *Rahasia Menjadi Guru Hebat* (p. 40). Jakarta: Grasindo
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5). 2854–2860.
- Palennari. (2016). *Biologi Dasar Bagian Pertama*. Makassar: Alauddin University Press.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*. 8(2). 79-96.
- Rahmat, Cecep. (2012). Pengembangan Video Pembelajaran IPA (Fisika) Berbasis Pendekatan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran untuk SMP/MTs. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Rahmatullah, dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12(2). 317-327.

- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 06(01). 105–110.
- Resmini dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, *Vol 4 (2)*.
- Safitri, Melinda Nur, Analisis Media Pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8 Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN Waylaga, (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Said, dkk. (2018). Struktur Media Pembelajaran dalam Perspektif Desain Komunikasi. *Tanra*. 4(2). 1-13.
- Sanaky, H. AH. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sari, Sultia Linika, Widyanto, Anton, dan Kamal, Samsul. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Prosiding Seminar Nasional Biotik.
- Sholikha, S. N., & Fitrayati, D. (2021). Integrasi Keterampilan 4C dalam Buku Teks Ekonomi SMA / MA. Edukatif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5), 2402–2418.
- Sudjana, Nana dan Rivai. Ahmad. 1997. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research dan Development/R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumihaarsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (p. 1). Mataram: Pustaka Abadi.
- Supriyah. (2020). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1). 470-477.

- Sri Maryanti dan Dede Trie Kurniawan. —Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Stopmotion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac.|| Jurnal Program Study Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Gunung Jati , Bandung 40614 . Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unswagati, Cirebon 45132 februari V (n.d.).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). 103-114.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*.7(2). 79-85.
- Thiagrajan, Sivasailam., Semmel, Dorothy S., & Semmel, Melvyn I. (1974). *Intructional Development For Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Bloomington: Indiana University.
- Umar. (2014). Media Pendidikan. *Jurnal Tarbawiyah*. 11(1). 131-144.
- Trianto. (2010). *Mendasain Model Pembelajaran InovatifProgresif*. Jakarta: Kencana.
- Tugur H. 2009. Media Pembelajaran dan Implementasi Bahasa dan Sastra. *Jurnal Prospektus VII* (2): 125-136.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah, Vol. 11 No. 1*.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107-112.
- Warsita B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: PT Bumi Aksara Rawamangun.
- Wuryanti, U., dan Kartowagiran, B. 2016. Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol 6. No. 2. Hal 233.
- Yanti, Hikmah dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Disertai Drills Pada Pokok Bahasan Tekanan di Smp. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 348-3.