

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN KELAS XI DI PONDOK PESANTREN DAAR EL JAUHAR

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menempuh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan (FKIP) Universitas La Tansa Mashiro



Oleh

NENENG ZAKIYATUS SHOLIHAH

21431022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LA TANS4 MASHIRO
RANGKASBITUNG
2025**

ABSTRAK

Konsep sistem pernapasan manusia bersifat rumit, abstrak dan sering dianggap membosankan karena guru menggunakan media pembelajaran konvensional. Selain itu sebagian besar nilai peserta didik dibawah KKM. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang valid dan praktis. Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi dan angket respon guru serta peserta didik, menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian yang didapatkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *canva* bersifat valid dengan presentase rata-rata 90% sedangkan respon guru dan peserta didik dikategorikan sangat baik atau sangat praktis dengan presentase 87%. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pernapasan kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar valid dan praktis sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Biologi.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Sistem Pernapasan, Pondok Pesantren

ABSTRACT

The concept of the human respiratory system is complicated, abstract and often considered boring because teachers use conventional learning media. In addition, most of the students' scores are below the KKM. This research aims to produce valid and practical canva-based interactive learning media products. This research method is Research and Development (R&D). The development model used is 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). The data collection technique used is a validation questionnaire and a teacher and student response questionnaire, using quantitative data analysis techniques. The results obtained are that the canva-based interactive learning media is valid with an average percentage of 90% while the responses of teachers and students are categorized as very good or very practical with a percentage of 87%. Canva-based interactive learning media on class XI respiratory system material at Daar El Jauhar Islamic Boarding School is valid and practical so that it can be used in Biology learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Respiratory System, Boarding School

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

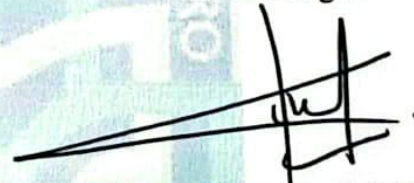
Nama : Neneng Zakiyatus Sholihah
 NPM : 21431022
 Program Studi : Pendidikan Biologi
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El
 Jauhar

Skripsi ini telah disetujui untuk di ajukan dalam Ujian Sidang Skripsi

Rangkasbitung, 01 September 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Indra Darmawan, ST., M.Pd.

Latif Sofiana Nugraheni, S.Pd., M.Si.

NUPTK : 9234749650130123

NIDN : 0418079003

Menyetujui,

Dekan FKIP

Ketua

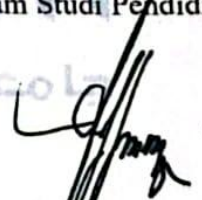
Universitas La Tansa Mashiro

Program Studi Pendidikan Biologi



H. Dini Arifian, SE., MM.

NIP. 11312740603013



Jajang Miharia, M.Pd.

NIDN : 0402089301

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Nama : Neneng Zakiyatus Sholihah
NPM : 21431022
Program Studi : Pendidikan Biologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*
Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren
Daar El Jauhar

Skripsi ini telah diujikan dalam Ujian Sidang Skripsi dan dinyatakan **LULUS**

Rangkasbitung, 28 Agustus 2025

Dosen Penguji

Penguji I

Penguji II

Oiswatun Mukhoyvaroh, M.Pd.
NIDN. 0409119202

Dr. Indra Darmawan, ST., M.Pd
NUPTK. 9234749650130123

Mengetahui,

Ketua
Program Studi Pendidikan Biologi

Jajang Miharja, M.Pd
NIDN. 0402089301

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Neneng Zakiyatus Sholihah

NIM : 21431022

Progran Studi : Pendidikan Biologi

Berikut adalah parafrase dari pernyataan:

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dalam Materi Sistem Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar”

1. Merupakan karya tulis ilmiah yang sepenuhnya merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan hasil plagiasi atau penyalinan dari karya orang lain. Seluruh sumber yang saya gunakan, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah dicantumkan secara benar sesuai aturan.
2. Demi mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan izin kepada FKIP Universitas La Tansa Mashiro untuk mengelola karya ini sesuai dengan ketentuan hukum dan norma etika yang berlaku.

Dengan ini saya membuat pernyataan ini dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik, termasuk pembatalan kelulusan, pencabutan ijazah yang telah diberikan, serta sanksi lain sesuai dengan aturan yang berlaku di FKIP Universitas La Tansa Mashiro.

Rangkasbitung, 01 September 2025



Penulis

Neneng Zakiyatus Sholihah

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkan kepada:

1. Ayahku M. Soleh dan Ibuku Sulastris yang sangat saya sayangi, yang telah mendidik, mendukung dan memberi motivasi kepada saya dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan serta mengusahakan anaknya hingga menempuh pendidikan sampai ke tingkat ini. Terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu.
2. Suamiku tercinta Taruna Pratama Putra yang telah meneruskan amanat ayah dengan membimbing, mendukung serta memberi arahan kepada saya dengan penuh kesabaran dan kasih sayang sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terimakasih atas kasih sayang yang diberikan selama ini.
3. Dosen pembimbing (Dr. Indra Darmawan, ST., M.Pd. dan Latif Sofiana Nugraheni, S.Pd., M.Si.) yang telah memberikan bimbingan, masukan dan saran kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini dari awal hingga akhir.

Semua pihak yang belum bisa disebutkan satu persatu, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. Aamiin

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahim,

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar”. Skripsi ini merupakan tugas akhir syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Biologi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas La Tansa Mashiro.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. KH Soleh Rosyad, M.M. Sebagai Rektor Universitas La Tansa Mashiro
2. Bapak H. Dini Arifian, SE., MM., Selaku Dekan FKIP Universitas La Tansa Mashiro.
3. Bapak Jajang Miharja, M.Pd., Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas La Tansa Mashiro.
4. Bapak Dr. Indra Darmawan, ST., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Latif Sofiana Nugraheni, S.Pd., M.Si. pembimbing II, yang telah memberikan dorongan dan bimbingan serta saran-saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen pengajar Pendidikan Biologi Universitas La Tansa Mashiro yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan, yang bermanfaat bagi penulis dalam menambah ilmu pengetahuan.
6. Seluruh Staf administrasi FKIP Universitas La Tansa Mashiro, yang telah memberikan dukungan dan kerjasamanya sejak awal perkuliahan sampai dengan selesai.

7. Manajemen dan seluruh staf Pondok Pesantren Daar El Jauhar, yang telah memberikan data yang dibutuhkan penulis.
8. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa mendo'akan dan selalu memberikan dukungan serta teman-teman yang selalu memberikan semangat selama penulisan skripsi ini.
9. Suami tercinta yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan serta arahan dan motivasi yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan waktu, tenaga dan kemampuan, sehingga segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan, demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya, khususnya bagi saya selaku penulis, serta bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti pada bidang yang sama.

Rangkasbitung, 01 Agustus 2025

Penulis

Neneng Zakiyatus Sholihah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Sistem Pernapasan	9

2.1.2 Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Canva</i>	21
2.2 Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	28
3.2 Metode dan Model Penelitian	28
3.3 Sampling Penelitian.....	33
3.4 Jenis Data	33
3.5 Instrumen pengumpulan data	33
3.6 Uji Validasi Produk.....	34
3.7 Uji Coba Produk.....	35
3.8 Teknik Analisis data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Pada Materi Sistem Pernapasan	40
4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas	54
4.3 Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Keterbatasan Penelitian	60

5.3 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	66
RIWAYAT PENULIS.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Hidung	11
Gambar 2.2 Anatomi faring.....	12
Gambar 2.3 Anatomi Laring.....	12
Gambar 2.4 Struktur Trakea	13
Gambar 2.5 Struktur Cabang Tenggorokan.....	14
Gambar 2.6 Struktur Alveolus.....	14
Gambar 2.7 Struktur Paru-Paru	15
Gambar 2.8 Struktur Pleura.....	15
Gambar 2.9 Mekanisme Pernapasan Dada	16
Gambar 2.10 Mekanisme Pernapasan Perut	18
Gambar 2.11 Mekanisme Pertukaran Oksigen dan Karbondioksida.....	18
Gambar 2.12 Bronkiolus Penderita Asma	19
Gambar 2.13 Bronkus yang Mengalami Peradangan	20
Gambar 2.14 Paru-Paru Penderita Emfisema	21
Gambar 2.15 Kerangka Berfikir	27
Gambar 3.1 Model Pengembangan	32
Gambar 4.1 Cover Media pembelajaran Canva.....	44
Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran	44
Gambar 4.3 Isi Materi Pelajaran.....	45
Gambar 4.4 Soal Latihan Sistem Pernapasan	46
Gambar 4.5 Profil Penulis	47
Gambar 4.6 Hasil Validasi Ahli	48

Gambar 4.7 Diagram Validasi Ahli Materi	49
Gambar 4.8 Diagram Validasi Ahli Media.....	51
Gambar 4.9 Presentase Jumlah Jenis Kelamin Responden	53
Gambar 4.10 Diagram Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	25
Tabel 3.1 Uraian Tahapan Define (Pendefinisian)	29
Tabel 3.2 Uraian Tahapan Design (Perancangan).....	30
Tabel 3.3 Interpretasi Nilai Reliabilitas.....	36
Tabel 3.4 Skala Likert Angket Validasi	37
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media.....	38
Tabel 3.6 Skala Angket Penilaian Respon Peserta Didik dan Guru.....	38
Tabel 3.7 Kriteria Kategori Persentase Angket Respon Peserta didik dan Guru .	39
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Respon	55
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi	66
Lampiran 2. Lembar Observasi	67
Lampiran 3. Lembar Wawancara Peserta Didik	68
Lampiran 4. Lembar Penilaian Biologi Kelas XI	69
Lampiran 5. Storyboard Media Pembelajaran Canva	70
Lampiran 6. Modul Pembelajaran	71
Lampiran 7. Instrumen Validasi dan Angket Respon	73
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	83
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media	87
Lampiran 11. Angket Respon Guru dan Peserta Didik	88
Lampiran 12. Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam tradisional yang memainkan peranan dalam kehidupan komunitas Muslim di Indonesia dan beberapa negara lainnya di Asia Tenggara. Meskipun sering dianggap sebagai institusi yang memiliki ikatan kuat dengan aspek keagamaan, sebenarnya pesantren juga menyediakan pendidikan umum yang komprehensif dan berlandaskan nilai-nilai Islam (Noor *et al.*, 2023). Prinsip-prinsip pendidikan modern muncul karena metode pendidikan pesantren yang ada dan mapan pada masa penjajahan dianggap telah tidak sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga diharapkan pesantren dapat menyesuaikan diri dengan kondisi terkini (Tholib, 2015).

Salah satu pondok pesantren yang masih aktif di Provinsi Jawa Barat adalah Pondok pesantren Daar El Jauhar. Pondok pesantren Daar El Jauhar terletak di Jalan Kisamaun, Desa Gelam Jaya, Kecamatan Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang, Banten. Menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran di dalam pondok pesantren Daar El Jauhar ini belum menggunakan teknologi secara optimal. Hal tersebut di dasari dengan aturan yang ditetapkan pondok pesantren, santri tidak diperkenankan menggunakan media komunikasi seperti *handphone*, sehingga guru harus mampu mengoptimalkan sarana yang tersedia seperti komputer atau laptop.

Guru, siswa dan materi pelajaran merupakan 3 elemen penting dalam proses pembelajaran (Aripin *et al.*, 2019). Alat bantu yang efektif sangat dibutuhkan dalam keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran. Papan tulis, buku teks, modul, lembar peraga, LKS dan sebagainya, sejatinya merupakan pengembangan media pembelajaran secara tradisional (Muhammad *et al.*, 2023). Manusia membutuhkan pendidikan untuk perkembangan dalam segala bidang. Pada abad ke 21 ini merupakan abad revolusi yang sangat cepat dan sulit diprediksi, pada abad ini terjadi persaingan ilmu pengetahuan, ekonomi global, teknologi informasi, serta industri.

Teknologi dapat dijadikan sebagai alat pedoman dan sarana informasi dalam proses pembelajaran (Purniasih *et al.*, 2024). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam sektor pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan zaman. Inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran perlu diberikan oleh guru kepada peserta didik supaya dapat memperoleh pengalaman baru yang menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan alat pembelajaran yang menarik adalah dengan menyadari betapa krusialnya pengembangan media pendidikan di masa depan (Mulyadi, 2016). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat dengan mudah dimengerti oleh peserta didik saat berkomunikasi. Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu untuk meng-*upgrade* kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang ada (Khairunnisa *et al.*, 2023).

Media pembelajaran yang menarik sangat penting bagi siswa untuk membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, dengan adanya tuntutan pembelajaran digital yang interaktif, kebutuhan ini menjadi semakin mendesak untuk meningkatkan motivasi belajar (Meifinda *et al.*, 2024). Terdapat berbagai metode untuk mengubah materi pembelajaran menjadi lebih interaktif, salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Dalam studi ini, peneliti akan mengaplikasikan canva sebagai desain media pembelajaran interaktif. Canva merupakan sebuah platform dan aplikasi yang berfokus pada desain grafis serta pembangunan merek (Enterprise, 2021). *Canva* merupakan program desain grafis serta publikasi online yang berisi desain, infografis, brosur, poster, presentasi, buletin, rangkuman dan lain sebagainya (Alvian *et al.*, 2022). *Canva* memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif yang akan melibatkan kelas. Media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat digunakan melalui smartphone atau laptop, dimana pun dan kapan pun (Wahyuni *et al.*, 2023).

Canva dapat digunakan oleh semua pendidik dalam pelajaran apapun, misalnya dalam pelajaran biologi tentang sistem pernapasan. Media yang ada saat ini tidak mampu secara efektif membantu siswa untuk memahami konsep yang bersifat abstrak dan rumit, seperti yang ada dalam materi sistem pernapasan manusia. Pernyataan ini juga diperkuat oleh (Sari *et al.*, 2017) yang menyatakan bahwa pembahasan mengenai sistem pernapasan manusia bersifat rumit dan abstrak, mengingat adanya banyak

konsep yang harus dicerna, termasuk penjelasan mengenai struktur dan fungsi organ pernapasan, mekanisme pernapasan serta berbagai penyakit yang dapat terjadi dalam tubuh (Sinaga *et al.*, 2023). Topik ini sering dianggap membosankan karena pendidik biasanya hanya mengandalkan pembacaan materi dari buku, yang membuat peserta didik sulit memahami isi yang disampaikan (Nuryani *et al.*, 2021).

Materi tentang sistem pernapasan mencakup penjelasan terkait struktur dan fungsi pernapasan serta mencakup organ-organ yang terlibat seperti faring, laring, trakea, bronkus, bronkioli, paru-paru, serta alveolus. Sub bab mengenai gangguan sistem pernapasan dianggap menantang karena minimnya media pembelajaran, yang mengakibatkan siswa kesulitan untuk memahami materi ini (Hadi *et al.*, 2020). Untuk mencapai standar kompetensi, siswa diharuskan untuk mempelajari konten pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Konten pembelajaran ini terbagi menjadi tiga kategori yaitu pengetahuan, yang mencakup fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, serta keterampilan dan sikap (Noveliaca, 2020). Materi sistem pernapasan termasuk dalam kategori karakteristik, karena menjelaskan informasi yang perlu dipahami siswa agar mengerti konsep tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi di SMA Daar EL Jauhar, dalam proses pembelajaran biologi menggunakan media berupa buku biologi yang menampilkan materi yang sedang dipelajari. Masih terbatas penggunaan media dari pemanfaatan buku bacaan siswa. Hasil dokumentasi yang diperoleh, informasi bahwa hasil nilai dan kualitas

pembelajaran biologi kelas XI masih rendah, masih banyak yang belum mencapai nilai KKM yang diterapkan, khususnya pada materi sistem pernapasan, nilai rata-rata yang diperoleh masih dibawah nilai 70, yaitu 60% yang tidak tuntas. Sedangkan nilai ketuntasan di SMA Daar El Jauhar adalah siswa dinyatakan lulus dalam pembelajaran biologi apabila mencapai nilai KKM 70.

Pembelajaran menggunakan teknologi ini diharapkan mengoptimalkan hasil belajar siswa. Hasil belajar atau perubahan perilaku yang mengarah pada penguasaan dapat terdiri dari hasil inti pengajaran dan hasil tambahan yang menyertainya. Hasil inti pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan untuk dicapai dan sudah direncanakan dalam kurikulum serta tujuan pembelajaran. Sementara itu hasil tambahan merupakan capaian pembelajaran yang diperoleh namun tidak ditargetkan untuk diraih (Purwanto, 2016). Penggunaan media pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat lebih aktif dalam kegiatan belajar serta konsentrasi dengan materi yang di sampaikan oleh pendidik, oleh karena itu media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini hendaknya dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat menjadikan motivasi guru untuk dapat terus mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada materi Sistem Pernapasan Kelas XI di pondok pesantren Daar El Jauhar”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Media pembelajaran konvensional yang membosankan membuat peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 1.2.2 Nilai peserta didik yang masih rendah terdapat sekitar 60% peserta didik masih dibawah nilai KKM yaitu 70, Khususnya pada sistem pernapasan..

1.3. Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan beberapa masalah

- 1.3.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi sistem pernapasan kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar?
- 1.3.2 Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar?
- 1.3.3 Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar?

1.4 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka peneliti bertujuan:

- 1.4.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar
- 1.4.2 Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar
- 1.4.3 Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar

1.5 Manfaat Penelitian

- 1.4.1 Secara teoritis Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan studi penelitian lebih lanjut untuk mengetahui bagaimana upaya pendidik dalam mengatasi dan membina kesulitan belajar siswa, serta sebagai sumbangan pemikiran kepada pendidik dalam mendidik siswa untuk menggunakan cara terbaik dalam mengajar agar siswa termotivasi dan menjadi lebih baik dalam belajar. Hasil penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai media pembelajaran di sekolah.

1.4.2 Secara praktis

a. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai dokumen akademik Universitas La Tansa Mashiro untuk acuan mahasiswa lainnya khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) dalam menyusun skripsi.

b. Bagi pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan pendidik dapat termotivasi sehingga pendidik mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan cara yang lebih baik dan menarik sebagai sarana mengajar. Sebagai hasilnya, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan meningkatkan prestasi belajar. Adanya media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk mempermudah dalam proses pengajaran dan penyampaian materi.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penguasaan saat proses pembuatan produk media pembelajaran berbasis *canva* yang dapat memicu motivasi serta berfungsi sebagai bekal untuk kemudian hari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Sistem Pernapasan

Menurut KBBI Pernapasan merupakan proses menghirup dan menghembuskan udara. Sedangkan Sistem menurut KBBI merupakan seperangkat unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk totalitas serta menjalankan fungsinya masing-masing. Sistem pernapasan merupakan seperangkat organ-organ yang saling berhubungan satu sama lain. Salah satu karakteristik dari makhluk hidup adalah proses respirasi serta pengeluaran limbah metabolisme dari tubuhnya. Setiap makhluk hidup mempunyai sistem pernapasan yang unik dan organ-organ pernapasan yang bervariasi. Ciri khas organ-organ tersebut ditentukan oleh kondisi lingkungan dan habitat spesifik setiap organisme. Proses bernapas atau respirasi adalah sistem organ yang bertanggung jawab untuk mengambil oksigen dari lingkungan serta mengeluarkan karbon dioksida dan uap air melalui saluran dan organ pernapasan yang dimiliki oleh masing-masing organisme (Yusal, 2020).

Sistem pernapasan adalah suatu sistem yang bertugas mengalirkan gas dari lingkungan ke dalam tubuh serta memiliki peranan vital dalam pertukaran oksigen dan karbon dioksida yang dibawa oleh pembuluh darah ke seluruh bagian tubuh dan sebaliknya (Sadewa *et al.*, 2023). Dilansir dari

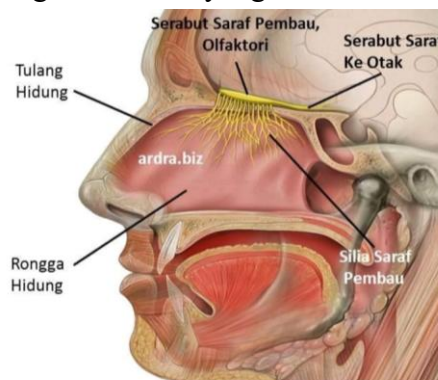
American Lung Association, agar tubuh dapat menjalankan fungsinya dengan baik harus ada asupan oksigen yang masuk secara konsisten melalui sistem pernapasan manusia. Apabila jaringan dan organ penyusun sistem pernapasan manusia bekerja sesuai fungsinya, maka pernapasan akan berlangsung dengan lancar. Menurut Sumardjo sistem pernapasan merupakan hubungan kerja sistem organ yang berfungsi untuk bernapas, organ tersebut mencakup hidung, tenggorokan, cabang batang tenggorokan serta paru-paru. Sedangkan Wijaya menyatakan bahwa sistem pernapasan merupakan saluran yang menghubungkan paru-paru dengan hidung, faring, trakea, bronkus dan bronkiolus.

Fungsi utama dari paru-paru adalah untuk mengalirkan gas dari atmosfer sehingga dapat berinteraksi dengan aliran darah. Proses ventilasi, yang meliputi pergerakan gas masuk dan keluar dari paru-paru, serta pertukaran oksigen dan karbon dioksida antara udara dan darah, memerlukan suatu sistem organ yang sangat rumit dan terencana dengan baik. Sistem ini perlu beroperasi dengan efisiensi tinggi dengan penggunaan kekuatan otot yang minim dan juga perlu menyimpan cukup cadangan untuk memenuhi kebutuhan yang tinggi. Selain itu, paru-paru harus mampu melindungi diri dari berbagai zat kontaminan yang umum ditemukan di lingkungan. Pemahaman mengenai struktur paru-paru dan dinding dada sangat penting untuk mengerti bagaimana intervensi terapeutik dapat dengan baik mempengaruhi fungsi pernapasan (Beachey, 2022).

1. Organ sistem Pernapasan

Sistem pernapasan pada manusia terdiri atas beberapa macam organ yang memiliki fungsi masing-masing sebagai berikut

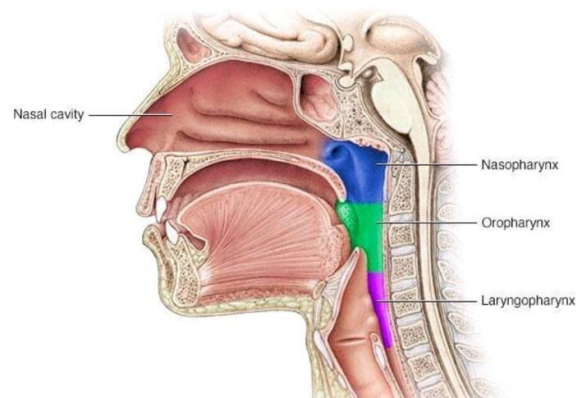
- a. Rongga Hidung (Cavum Nasalis)—dilapisi selaput lendir, rongga hidung menangkap benda asing yang masuk melalui saluran pernapasan. Di dalamnya terdapat beberapa struktur Penyusun yaitu Kelenjar minyak (kelenjar sebacea), Kelenjar keringat (kelenjar sudorifera), Rambut pendek dan tebal yang menyaring kotoran yang masuk bersama udara, dan Konka yang memiliki banyak kapiler darah yang menghangatkan udara yang masuk.



Gambar 2.1 Struktur Hidung

www.news.labsatu.com

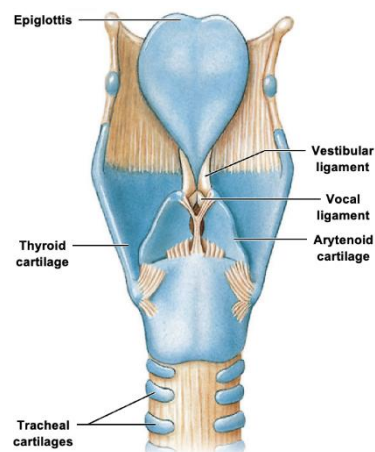
- b. Tekak atau faring (pangkal tenggorokan). Tekak ini terletak di belakang rongga hidung dan mulut dan terbuat dari otot lurik dengan panjang sekitar 4 cm. Fungsinya adalah untuk menghubungkan saluran pencernaan dengan saluran pernafasan.



Gambar 2.2 Anatomi faring

www.dosenpendidikan.co.id

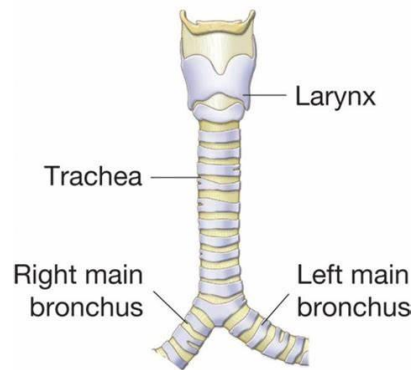
- c. Pangkal tenggorokan atau laring terdapat epiglottis. Epiglottis ini bertanggung jawab untuk mengatur jalannya makanan dan udara pernapasan secara sesuai dengan masing-masing salurannya. Selain itu, pita suara, organ penghasil suara manusia, terletak pada pangkal tenggorokan. Namun, saraf kita akan memastikan bahwa kejadian menelan, bernapas, dan berbicara tidak terjadi secara bersamaan, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan.



Gambar 2.3 Anatomi Laring

www.pinterest.com

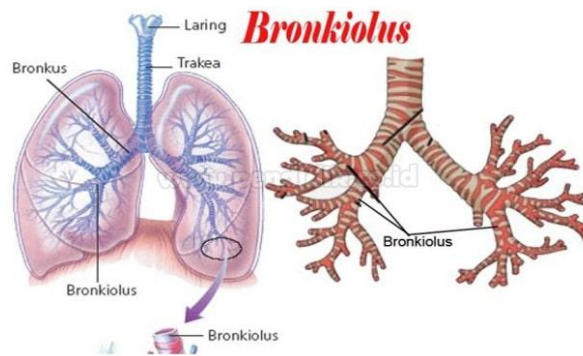
- d. Batang tenggorokan (trakea) adalah pipa panjang ± 10 cm yang terletak di leher dan sebagian di rongga dada (torak). Dinding tenggorokan yang tipis dan kaku, terbungkus epitel bersilia terletak di bagian dalam rongga oleh cincin tulang rawan. Sila-silia ini menyaring benda asing dari saluran pernapasan.



Gambar 2.4 Struktur Trakea

www.bigdave44.com

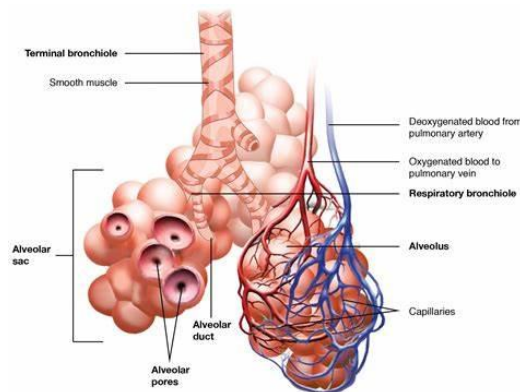
- e. Cabang Tenggorokan (Bronki/Bronchus): Batang tenggorokan menghubungkan rongga hidung, rongga mulut, dan paru-paru. Dinding tenggorokan, atau trakea, terdiri dari cincin tulang rawan terdiri dari rambut getar (silia), yang menyaring udara pernafasan. Cabang tenggorokan, atau trakea, terdiri dari dua bagian, bronchus kanan dan bronchus kiri. Lapisan mukosa bronchus sama dengan trakea, tetapi tulang rawannya tidak teratur dan cincin tulang rawannya melingkari lumen pada bagian yang lebih besar. Bronchus tumbuh menjadi bronkiolus.



Gambar 2.5 Struktur Cabang Tenggorokan

www.rri.co.id

- f. Alveolus adalah struktur paru-paru yang terdiri dari bola-bola kecil atau gelembung yang diliputi oleh pembuluh-pembuluh darah. Darah di dalam kapiler darah dapat mengikat oksigen dari epitel pipih yang melapisi alveoli udara di alveolus.

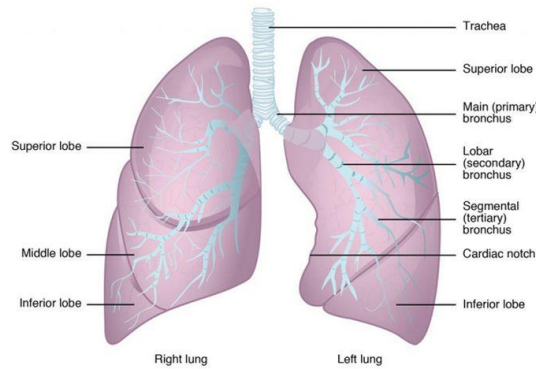


Gambar 2.6 Struktur Alveolus

www.radiopaedia.org

- g. Paru-paru (Pulmo) terletak di atas sekat diafragma, yang membatasi rongga dada dan rongga perut. Paru-paru terdiri dari dua bagian yang berbeda. Paru-paru kanan memiliki tiga lobus, sehingga lebih besar dari paru-paru kiri yang hanya memiliki dua lobus. Paru-paru juga ditutupi oleh dua lapisan selaput paru-paru, juga dikenal sebagai pleura. Alveolus, perluasan permukaan paru-paru yang terdiri dari lebih dari

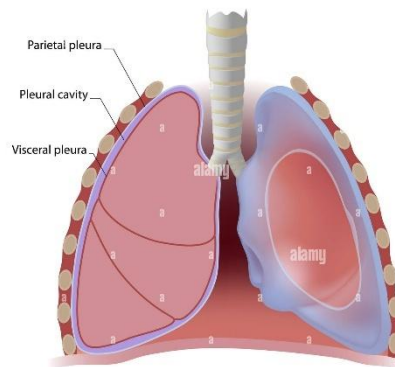
300 juta sel, memiliki luas sekitar 160 meter persegi, atau 100 kali lebih besar dari permukaan tubuh, di bagian dalam paru-paru.



Gambar 2.7 Struktur Paru-Paru

www.citakocandrak.blogspot.com

- h. Pleura : Selaput pembungkus paru-paru dikenal sebagai pleura pleura, yang terdiri dari tiga komponen:



Gambar 2.8 Struktur Pleura

www.registerednursern.com

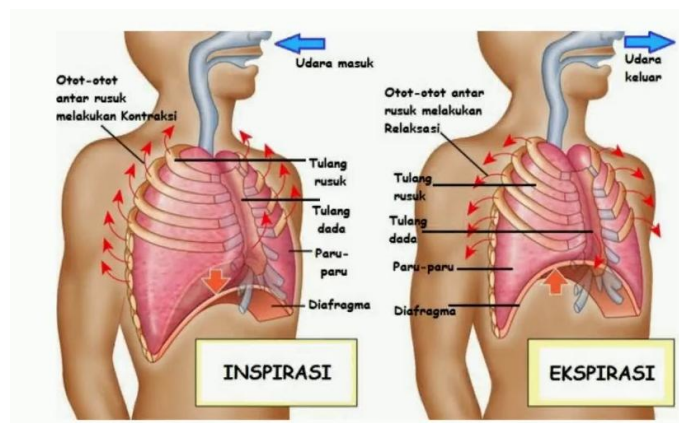
Pleura viscerales: terletak di dalam paru-paru, selaput bagian dalam yang langsung menyelaputi paru-paru disebut pleura dalam. Pleura parietale melapisi dinding dada. Pleura costalis melapisi iga-iga. Pleura diafragmatika melapisi diafragma. Pleura Servicalis terletak di leher. Paru-paru memiliki lapisan pleura. Cairan pleura berasal dari plasma darah yang masuk secara eksudasi dan melapisi rongga antara selaput

luar dan selaput dalam. Dinding rongga pleura mudah menyerap air dan bahan-bahan lain.

2. Mekanisme Pernapasan

Pernapasan adalah pertukaran gas oksigen dan karbondioksida. Susunan saraf memengaruhi proses pernapasan autonomi. Dua jenis pernapasan berbeda: pernapasan luar (eksternal) adalah pertukaran udara antara darah dalam kapiler dan udara dalam alveolus; pernapasan dalam (internal) adalah pertukaran udara antara darah dalam kapiler dan sel-sel tubuh. Jika tekanan udara di luar tubuh lebih tinggi daripada tekanan udara dalam rongga dada, lebih banyak udara akan masuk ke paru-paru. Sebaliknya, lebih banyak tekanan di rongga dada akan menyebabkan udara keluar. Seseorang dapat menggunakan dua mekanisme pernapasan, pernapasan dada dan pernapasan perut, tergantung pada cara inspirasi dan ekspirasi dilakukan dan di mana pernapasan terjadi.

Pernapasan Dada: Mekanisme pernapasan ini menggunakan otot-otot antartulang rusuk (intercostal). Pernapasan terjadi di dada melalui fase inspirasi dan ekspirasi, yang memiliki mekanisme seperti pernapasan dada:

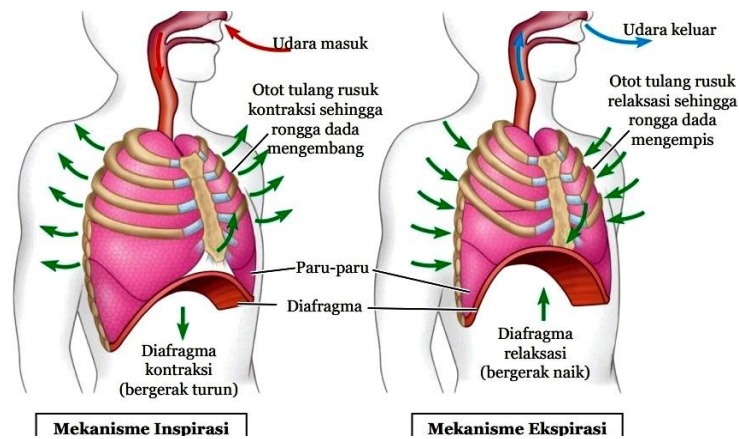


Gambar 2.9 Mekanisme Pernapasan Dada

Fase inspirasi pernapasan dada: Mekanisme inspirasi pernapasan dada adalah sebagai berikut: Otot antar tulang rusuk (muskulus intercostalis eksternal) berkontraksi, tulang rusuk terangkat (dalam posisi datar), paru-paru mengembang, dan udara luar masuk ke paru-paru. Fase pernapasan ekspirasi dada terjadi dengan cara berikut: Otot antar tulang rusuk relaksasi, tulang rusuk menurun, paru-paru menyusut, dan tekanan udara dalam paru-paru lebih besar daripada tekanan udara luar, dan kemudian udara keluar dari paru-paru.

Pernapasan Perut: Jenis pernapasan ini menggunakan otot diafragma yang membatasi rongga perut dadamu. Mekanisme pernapasan perut terbagi menjadi dua fase.

Fase inspirasi pernapasan perut. Mekanisme ini terjadi ketika sekat diafragma (rongga dada) bergerak, mengubah posisinya dari melengkung menjadi mendatar, paru-paru mengembang, dan tekanan udara dalamnya menjadi lebih rendah daripada tekanan udara luar, dan akhirnya udara masuk. Fase ekspirasi pernapasan perut adalah sebagai berikut: relaksasi otot diafragma mengarah ke posisi melengkung mendatar ke paru-paru mengempis tekanan udara di dalam paru-paru lebih besar daripada tekanan udara luar; akibatnya, udara keluar dari paru-paru.

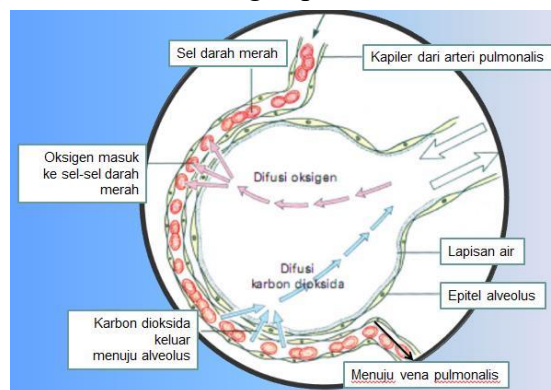


Gambar 2.10 Mekanisme Pernapasan Perut

www.materiedukasi.id

3. Mekanisme Pertukaran Oksigen dan Karbondioksida

Umur, berat badan, jenis kelamin, dan jumlah makan menentukan kebutuhan oksigen seseorang. Dalam keadaan normal, setiap orang membutuhkan 300 mililiter oksigen per hari.



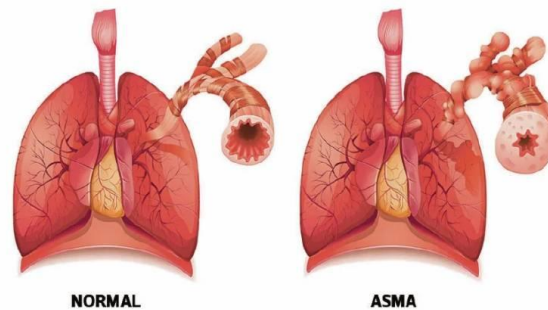
Gambar 2.11 Mekanisme Pertukaran Oksigen dan Karbondioksida

www.lilisuryani.github.io

Sekitar 97% oksigen yang masuk ke dalam darah akan diangkut oleh eritrosit dan hemoglobin. Oksigen hemoglobin (HbO_2) adalah oksigen yang terikat dalam Hb. Tambahan 2-3% akan larut dan masuk ke dalam plasma darah. Pengikatan dan pelepasan oksigen, yang terjadi dalam difusi,

dipengaruhi oleh tekanan oksigen, kadar oksigen, dan kadar karbondioksida dalam jaringan tubuh.

4. Gangguan sistem pernapasan Beberapa gangguan (kelainan dan penyakit) sistem pernapasan manusia termasuk:
 - a. Asma adalah gangguan pada rongga saluran pernapasan yang disebabkan oleh kontraksi otot polos trakea, yang menyebabkan kesulitan bernapas dengan kontraksi yang kaku dari bronkiolus. Penyebab paling umum asma adalah hipersensitivitas bronkiolus (dikenal sebagai asma bronkiale) terhadap benda asing di udara. Faktor psikis dan penyakit menurun juga dapat menyebabkan penyakit ini.



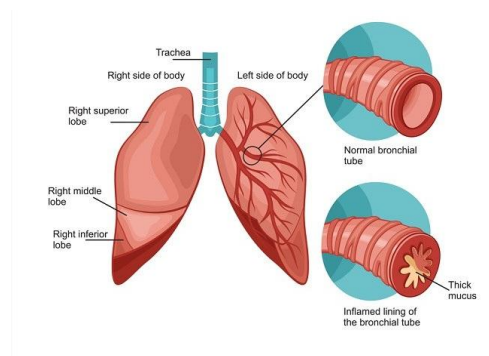
Gambar 2.12 Bronkiolus Penderita Asma

www.reddit.com

- b. Tuberkulosis (TBC) disebabkan oleh bakteri *Mycobacterium tuberculosis*, yang dapat menyerang semua organ tubuh, tetapi yang paling umum menyerang paru-paru dan tulang. Kesehatan karena dinding alveolus memiliki bintik-bintik kecil, proses difusi oksigen terganggu.
 - c. Peradangan pada faring yang menyebabkan nyeri saat menelan makanan atau kerongkongan kering disebut faringitis. Gangguan ini

disebabkan oleh infeksi virus atau bakteri, serta terlalu banyak merokok. *Streptococcus pharyngitis* adalah bakteri yang sering menyebabkan penyakit ini.

- d. Peradangan pada bronkus (saluran yang membawa udara menuju paru-paru) menyebabkan bronkitis. Penyebab lainnya adalah asap rokok, debu, atau polutan. Bakteri, virus, atau kuman juga dapat menjadi penyebabnya

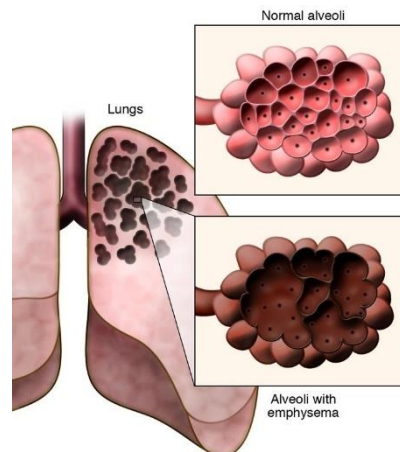


Gambar 2.13 Bronkus yang Mengalami Peradangan

www.news-medical.net

- e. Pneumonia adalah peradangan paru-paru di mana bakteri menyebar dari satu alveolus ke alveolus lain dan dapat menyebar ke seluruh lobus, bahkan ke seluruh paru-paru. Ini biasanya disebabkan oleh bakteri *Streptococcus pneumoniae*, *Diplococcus pneumoniae*, dan *Mycoplasma pneumoniae*.
- f. Pada penderita emfisema, volume paru-paru lebih besar karena hilangnya elastisitas alveolus (gelembung paru-paru) dibandingkan dengan orang yang sehat karena ia menahan karbondioksida yang

seharusnya keluar dari paru-paru. Kehilangan elastisitas paru-paru ini disebabkan oleh asap rokok dan kekurangan enzim alfa-1-antitripsin.



Gambar 2.14 Paru-Paru Penderita Emfisema

www.researchgate.net

- g. Sinusitis kelainan yang terjadi karena radang pada sinus yang terletak di area pipi kanan dan kiri batang hidung. Biasanya, di dalam sinus terkumpul nanah, yang harus dibuang melalui operasi.

2.1.2 Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva*

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran, bersama dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat, akan menghasilkan pendidikan yang bermutu (Yanto, 2019). Media interaktif adalah kombinasi dari media digital, yang mencakup teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang memungkinkan orang berinteraksi dengan data dengan cara yang tepat. (Arindiono & Ramadhani 2013).

Pembelajaran interaktif proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung. Menurut Haryono, siswa dapat membuat kesimpulan serta konsep dikarenakan adanya pembelajaran interaktif. Sedangkan menurut Dasna, interaksi antar pendidik, peserta didik serta media pembelajaran merupakan pembelajaran secara interaktif. Pembelajaran interaktif teknik yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan peserta didik dalam pembelajaran karena guru merupakan pemeran utama sebagai penyaji materi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rohmalina Wahab, 2016).

Penggunaan media teknologi dalam pendidikan memiliki dampak yang penting terhadap proses belajar. Salah satu cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan perangkat android. Selain fungsinya sebagai alat komunikasi, perangkat android juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi para siswa (Kartini *et al.*, 2020) . Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar bagi siswa yang mirip dengan situasi nyata di lingkungan mereka. Hal ini mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran interaktif memiliki kemampuan yang signifikan untuk mendorong siswa agar memberikan respons positif terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Lestari, 2023). Guru dapat membuat media pembelajaran interaktif dari berbagai tempat dengan segala situasi. Kelebihan pembelajaran interaktif adalah peserta didik dapat dengan mudah mengajukan pertanyaan, merumuskan pertanyaan serta mencoba

menemukan jawaban karena adanya interaksi dua arah dalam proses pembelajaran (Abdul Majid, 2014). Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran, membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami, dan tujuan pendidikan dapat dicapai dengan efektif dan efisien (Afifah & Noviana 2023). Dalam pembelajaran interaktif ini banyak menggunakan teknologi untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi yang diajarkan. Salah satu contohnya adalah *Canva*.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat poster, powerpoint, infografis dan lain sebagainya (Alfian *et al.*, 2022). Media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat digunakan melalui smartphone atau laptop, dimana pun dan kapan pun. Kemudahan dalam membuat media pembelajaran dalam aplikasi *Canva* dapat membantu dan mempermudah pendidik pada proses pembelajaran (Khoirunnisa *et al.*, 2023). *Canva* adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat berbagai ide kreatif dengan mudah (Alfatih *et al.*, 2024). Aplikasi *Canva* mudah digunakan dan gratis, berbasis web dan termasuk desain sumber pembelajaran (Rahmatullah *et al.*, 2020).

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) menyatakan bahwa pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik

yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat '*drag and drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Penggunaan *Canva* sebagai dasar pengembangan media interaktif untuk pembelajaran membaca permulaan memiliki beberapa keuntungan. Pertama, interface yang mudah digunakan dan ramah pengguna memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik tanpa mengorbankan kemudahan penggunaan harus memiliki keahlian yang kuat dalam desain grafis. Kedua, *Canva* menawarkan berbagai elemen visual, seperti gambar, ikon, dan animasi, yang dapat diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran membaca, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Ketiga, fitur interaktifnya, seperti kemampuan untuk menambahkan tautan, video, dan audio, dapat digunakan untuk membuat pelajaran lebih menarik dan melibatkan berbagai indera siswa (Aulia *et al.*, 2023).

2.2 Penelitian yang Relevan

Adapun kajian pustaka yang di gunakan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

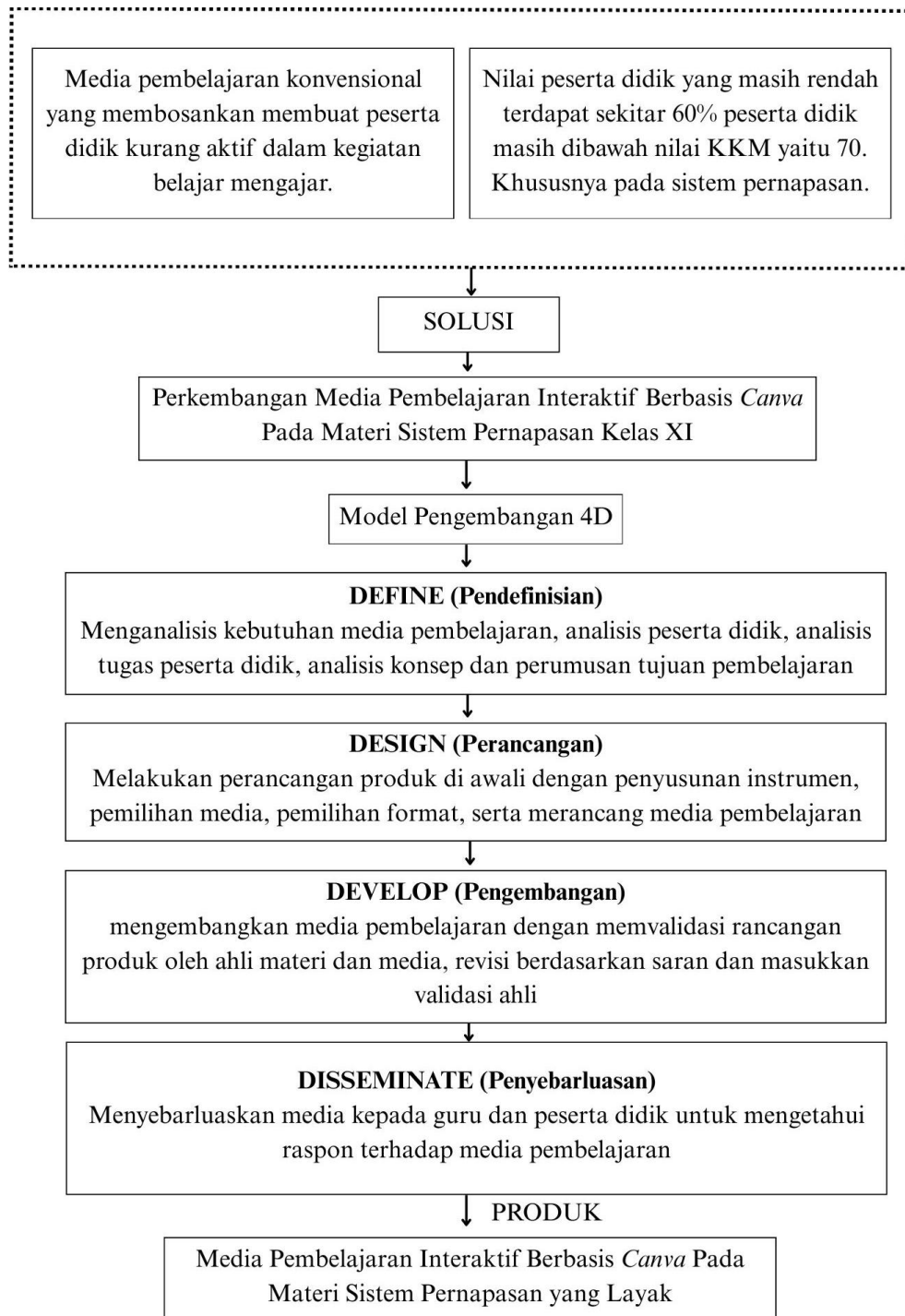
Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Penelitian	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan/ Perbedaan
1	Siti Delisa	2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Penyampaian Berita Untuk Meningkatkan kemampuan Menyimak dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	Hasil penelitian validitas dan data respon guru pada Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi penyampaian berita untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII di SMP Telekomunikasi Pekanbaru sudah dinyatakan valid/layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pembelajaran interaktif. Perbedaannya adalah media pembelajaran yang berbasis canva pada penelitian yang akan saya teliti.
2	Evita Rahmawati	2019	Efektivitas Penggunaan Aplikasi I-Waris Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Mawaris Peserta Didik kelas XI di MAN 1 Bandar Lampung	Kelayakan media pembelajaran berbasis android mendapat kriteria sangat layak dari hasil rincian ahli validasi materi dengan nilai 94%. Hasil validasi ahli media dengan nilai 94% mendapat kriteria	Persamaan penelitian yaitu menguji kelayakan aplikasi dalam pembelajaran. Perbedaannya yaitu pada media pembelajaran dalam skripsi menggunakan

No	Nama Penelitian	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan/ Perbedaan
				sangat layak. Hasil validasi ahli pembelajaran guru IPS mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 92%. Hasil angket tanggapan kemenarikan media pembelajaran berbasis android mendapat kriteria sangat layak dengan nilai 98%.	I-waris sedangkan yang akan saya teliti menggunakan aplikasi canva.
3	Fina Fitriarahma	2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri Lawang Malang	Hasil penelitian terdapat efektivitas penggunaan aplikasi I-Waris terhadap materi mawaris, hal ini dibuktikan dari <i>effect size</i> . Berdasarkan pengujian efektivitas dengan <i>effect size</i> didapatkan hasil uji <i>effect size</i> yaitu 1.048 dengan kategori tinggi ($d=1.048 > 0.8$) sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi i-Waris efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep mawaris.	Persamaan penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran. Perbedaanya yaitu pada media pembelajaran dalam skripsi berbasis Android sedangkan yang akan saya teliti menggunakan aplikasi <i>canva</i> .

2.3 Kerangka Berpikir

Berikut adalah kerangka berfikir pada penelitian ini



Gambar 2.15 Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Mei sampai Juli 2025. Lokasi penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Lokasi penelitian yang diambil oleh peneliti di Pondok Pesantren Daar El Jauhar Jl. Kisama'un , Gelam Jaya, Kec. Pasar Kemis, Kab. Tangerang, Prov. Banten. Peneliti mengambil lokasi penelitian tersebut karena ada sejumlah masalah yang dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan metode ceramah dan media pembelajaran yang kurang kreatif serta inovatif dalam pembelajaran.

3.2 Metode dan Model Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan, yang sering disingkat R&D (*Research and Development*), *Research and Development* (R&D) adalah serangkaian tindakan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan adalah salah satu bentuk penelitian yang bisa berperan sebagai penghubung atau solusi untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian yang diterapkan (Okpatrioka, 2023). Proses pengembangan yang digunakan untuk membuat produk pendidikan dan media pembelajaran adalah proses

pengembangan *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (4D) yang memiliki beberapa tahapan, antara lain:

3.2.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan, studi literature atau penelitian pendahuluan. Dengan melakukan observasi dan wawancara di Pondok Pesantren Daar El Jauhar mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

Tabel 3.1 Uraian Tahapan *Define* (Pendefinisian)

<i>Define</i> (Pendefinisian)	Uraian Tahapan
1. Analisis Awal (<i>Front – and analysis</i>)	Pada tahap ini melakukan diagnosis awal terkait permasalahan dasar dalam media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung ke tempat penelitian dan melakukan wawancara dengan guru Biologi.
2. Analisis Peserta Didik (<i>Learner analysis</i>)	Analisis peserta didik dilakukan dengan cara wawancara dengan peserta didik mengenai kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Biologi
3. Analisis Tugas Peserta Didik (<i>Task analysis</i>)	Tujuan analisis tugas adalah untuk mengetahui nilai Biologi dari masing-masing materi. Agar peneliti dapat menyimpulkan materi yang dapat diambil oleh peneliti, hal ini berkaitan dengan konten yang akan dibuat melalui media <i>canva</i> .
4. Analisis Konsep (<i>Concept analysis</i>)	Tujuan analisis konsep adalah untuk mengidentifikasi Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar dari materi yang diambil oleh peneliti. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran, yang akan digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu dengan mengidentifikasi dan menyusun komponen utama materi pembelajaran secara sistematis
5. Analisis Tujuan Pembelajaran	Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk mengukur pencapaian pembelajaran dengan

Define (Pendefinisian)	Uraian Tahapan
<i>(Specifying instructional objectives)</i>	menurunkan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Peneliti dapat membuat tujuan pembelajaran untuk mengetahui kajian yang akan ditampilkan dalam media <i>canva</i> .

3.2.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap awal, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap ini bertujuan untuk merancang perangkat media pembelajaran *canva* yang digunakan, tahap perancangan ini mencakup:

Tabel 3.2 Uraian Tahapan *Design* (Perancangan)

Design (Perancangan)	Uraian Tahapan
1. Penyusunan instrumen	Membuat instrumen untuk validasi ahli dan angket respon guru dan peserta didik.
2. Pemilihan media <i>(Media Selection)</i>	Media dipilih untuk memenuhi kebutuhan siswa dan sesuai dengan materi. Media tersebut dipilih berdasarkan analisis siswa, analisis konsep dan tugas. Hal ini bertujuan untuk mendukung siswa dalam mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang diharapkan.
3. Pemilihan Format <i>(Format Selection)</i>	Pada tahap awal, format dipilih agar sesuai dengan materi pembelajaran dan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format bertujuan untuk mendesain isi pembelajaran, memilih pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan merancang isi <i>canva</i> , dan membuat desain <i>canva</i> , termasuk layout, gambar, dan tulisan, adalah semua bagian dari pemilihan format dalam pengembangan.
4. Rancangan Awal <i>(Initial Design)</i>	Rancangan awal yaitu rancangan media <i>canva</i> dibuat oleh peneliti dan kemudian diberikan masukan oleh dosen pembimbing. Saran dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media <i>canva</i> sebelum produksi. Kemudian, setelah mendapatkan rekomendasi tentang perbaikan media <i>canva</i> dari dosen

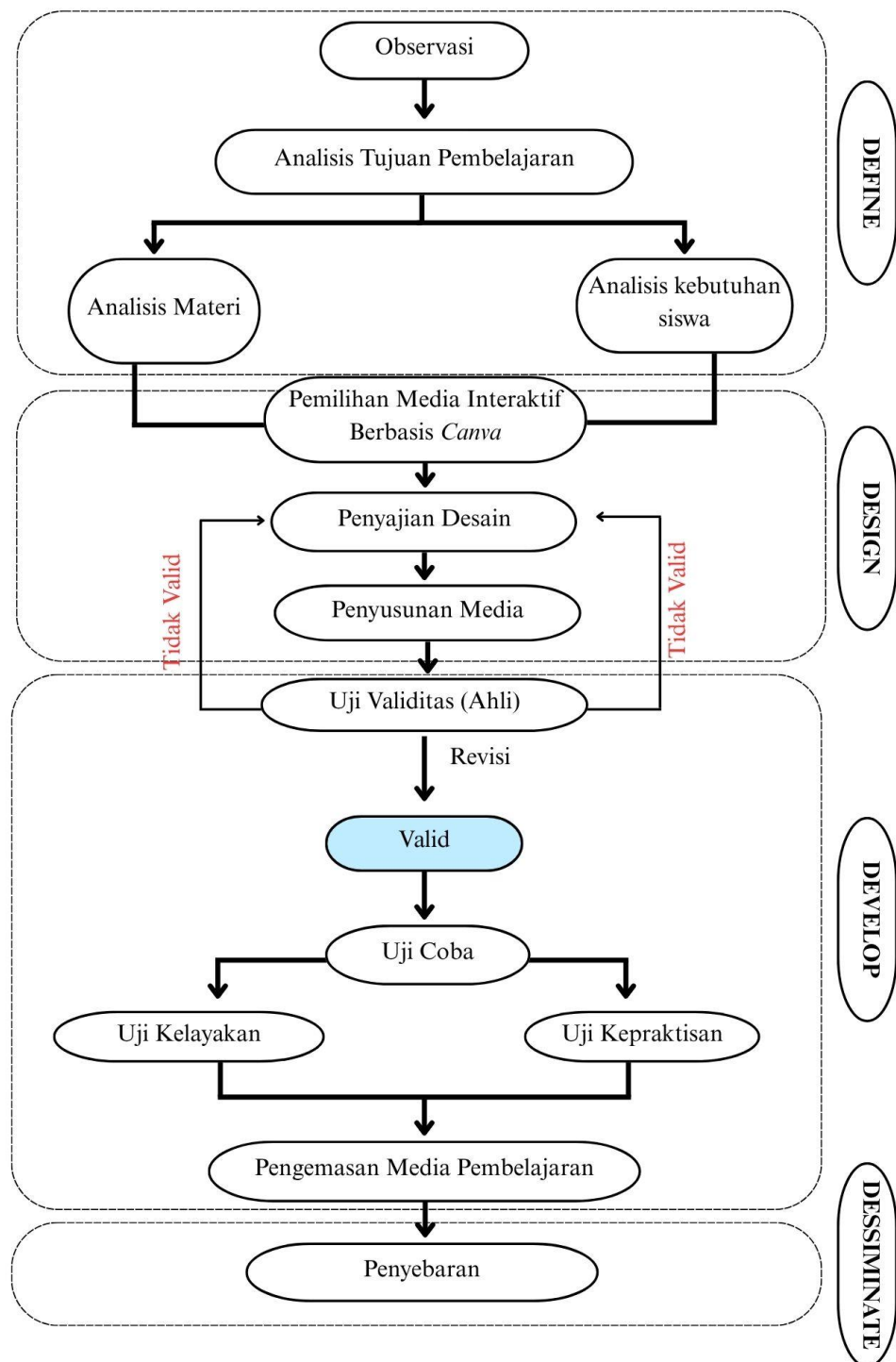
<i>Design (Perancangan)</i>	Uraian Tahapan
	pembimbing, peneliti melakukan revisi. Selanjutnya, rancangan ini akan melewati tahap validasi.

3.2.3 Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini memvalidasi kelayakan rancangan media pembelajaran berbasis *canva*. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi kepada validator ahli. Hasil validasi akan digunakan untuk memulai revisi produk awal. Penyebaran informasi yang telah dibuat kemudian akan dievaluasi oleh dosen ahli materi dan media. Tujuannya adalah untuk menentukan media *canva* tersebut bersifat layak atau tidak untuk digunakan di dalam pembelajaran. Hasil validasi ini digunakan untuk meningkatkan media *canva* yang telah dikembangkan.

3.2.4 Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

Tahap selanjutnya adalah diseminasi setelah perbaikan media yang dievaluasi. Pada tahap ini, tujuan adalah menyebarkan media *canva*. Dalam penelitian ini memberikan produk akhir media *canva* kepada guru Biologi dan peserta didik di Pondok Pesantren Daar El Jauhar untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran.



Gambar 3.1 Model Pengembangan

3.3 Sampling Penelitian

Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Daar El Jauhar sebanyak 21 orang. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *puposive sampling* yaitu mengambil sampel yang sesuai dengan materi yang akan di teliti yakni sistem pernapasan pada kelas XI.

3.4 Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah Data kuantitatif. Data diperoleh dari lembar validasi dan Angket respon peserta didik serta dianalisis oleh peneliti.

3.5 Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut

3.5.1 Lembar Validasi

Lembar Validasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang evaluasi ahli terhadap media *canva* yang dibuat. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk sebelum diujicobakan. Tabel diisi oleh dosen ahli materi dan media untuk validasi media pembelajaran *canva*. Lembar Validasi media *canva* terdiri dari lembar penilaian kelayakan media *canva* yang disusun menggunakan skala Likert.

3.5.2 Angket Respon Peserta Didik dan Guru

Kuesioner adalah suatu cara pengumpulan data yang melibatkan penyajian serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden (Widoyoko, 2016).

Metode ini digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap media *canva* Biologi yang dibuat dengan mengajukan dan memberikan pertanyaan dan pendapat kepada peserta didik. Hal ini dilakukan dengan tujuan menyesuaikan elemen penilaian dengan perkembangan kognitif siswa.

3.6 Uji Validasi Produk

Validasi memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi yang menyeluruh untuk menilai sebuah media yang dirancang oleh peneliti agar dapat menentukan sejauh mana produk tersebut layak untuk diuji pada siswa kelas XI SMA Daar El Jauhar. Dalam proses validasi, terdapat dua jenis validasi ahli yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Berikut adalah rincian mengenai kedua jenis validasi tersebut:

- 1) Validasi ahli materi adalah tahap yang harus dilalui sebelum dilakukan uji coba dengan pengguna. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dibuat akan dievaluasi oleh seorang ahli materi, yaitu dosen ahli materi Biologi di Universitas La Tansa Mashiro.
- 2) Validasi ahli media adalah proses evaluasi yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva*

akan dinilai oleh ahli media, yaitu dosen ahli Ilmu Teknologi Universitas La Tansa Mashiro.

3.7 Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, kemudian diuji coba dalam proses pembelajaran. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan untuk menilai kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* di dalam kelas, uji coba dilakukan oleh peserta didik kelas XI SMA Daar El-Jauhar dengan jumlah 21 orang.

3.8 Teknik Analisis data

3.8.1 Uji Instrumen Angket

1. Uji Validitas

Validitas didefinisikan sebagai kemampuan suatu instrumen untuk mencapai sasaran ukurnya. Uji ini bertujuan untuk menentukan legalitas kuesioner. Kriteria uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r -tabel dan r -hitung (Darma, 2021).

$$r = \frac{n\Sigma - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien Korelasi

$n\Sigma$ = Jumlah Perkalian Variabel

Σx = Jumlah nilai X

Σy = Jumlah nilai y

$(\Sigma x)^2$ = Nilai X dikuadratkan

$(\Sigma y)^2$ = Nilai y dikuadratkan

2. Uji Reliabilitas

Konsep reliabilitas mengacu pada seberapa konsisten hasil pengukuran yang digunakan dan bebas dari kesalahan pengukuran. Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau tidak. Uji reliabilitas dilakukan dengan membandingkan nilai *Cronbach's alpha* dengan taraf signifikan yang digunakan (Darma, 2021). Metode *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menentukan kredibilitas instruksi yang tidak memiliki skor 1 atau 0 (Janna *et al.*, 2021). Rumus yang digunakan untuk metode ini adalah berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2_{2t}} \right)$$

r_{11} = Koefisien reliabilitas instrumen (total tes)

k = Jumlah butir pertanyaan yang sah

$\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

$\sum \sigma b^2$ = Varian skor total

Selama nilai reliabilitas positif dan lebih dari 0,70 maka angket respon dianggap reliabel (Naga, 2013). Nilai *Cronbach's alpha* yang dihasilkan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi Nilai Reliabilitas

Skor <i>Cronbach's Alpha</i>	Tingkat Reliabilitas
0.0-0.20	Less Reliable
>0.20-0.40	Rather Reliable
>0.40-0.60	Quite Reliable
>0.60-0.80	Reliable
>0.80-1.00	Very Reliable

Menurut Sugiyono (2015), proses analisis data merupakan kegiatan untuk mencari dan mengorganisir data yang telah dikumpulkan secara sistematis agar dapat dipahami. Metode analisis data digunakan untuk mengidentifikasi potensi serta masalah yang nantinya akan dijadikan dasar dalam perencanaan produk. Dalam penelitian ini, data yang dianalisis meliputi hasil dari instrumen validasi dan instrumen angket respon siswa.

3.8.2 Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif.

Analisis kuantitatif melibatkan pemberian pertanyaan yang akan menghasilkan skor, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.4 Skala Likert Angket Validasi

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Untuk mengetahui presentase validitas media *canva* yang dikembangkan dapat digunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase Skor

f = Jumlah Skor diperoleh

n = Jumlah Skor Maksimum

100 = Bilangan Konstan

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

3.8.3 Analisis Respon Siswa/Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* diukur kepraktisannya dengan memakai kuesioner umpan balik dari siswa dan guru. Tipe informasi yang dikumpulkan dalam studi ini adalah data kualitatif yang kemudian diubah menjadi bentuk kuantitatif dengan melakukan transformasi nilai sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.6 Skala Angket Penilaian Respon Peserta Didik dan Guru

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

Menghitung presentase jumlah nilai respon setiap peserta didik dan guru untuk semua pernyataan. Dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase respon peserta didik atau guru dalam (%)

$\sum x$ = Total Skor dari responden

$\sum xi$ = Total Skor Ideal

Hasil persentase kepraktisan kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif berdasarkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3.7 Kriteria Kategori Persentase Angket Respon Peserta didik dan Guru

Rentang Nilai Kualifikasi	Keterangan
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < P \leq 80\%$	Praktis
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang diharapkan dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan di Pondok Pesantren Daar El Jauhar dengan mengujicobakan produk yang dikembangkan berupa media interaktif berbasis *canva* di kelas XI. Sebelum produk diujicobakan, validator memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan untuk menguji validitasnya. Setelah itu, produk yang divalidasi oleh validator. Kemudian, produk tersebut diujicobakan dengan guru dan siswa untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D, langkah-langkah model pengembangan tersebut yaitu, (1) *Define* (Pendefinisian), (2) *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebarluasan).

4.1 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Sistem Pernapasan

4.1.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

4.1.1.1 Analisis Awal

Tahap ini diawali dengan melakukan observasi di sekolah. Dari hasil observasi terdapat beberapa masalah diantaranya: (1) Guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan

tugas, dalam proses pembelajaran di dalam kelas (2) Saat mengajar, guru menggunakan media yang kurang efektif (3) Guru hanya menggunakan buku paket sebagai media, dan siswa kurang tertarik membaca (4) Guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah dengan baik. Hasil observasi disajikan pada lampiran 2.

4.1.1.2 Analisis Peserta Didik

Analisis dilakukan dengan mewawancarai 7 peserta didik dari kelas XI mengenai kesulitan dalam pembelajaran Biologi. Dari hasil wawancara peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik merasa kesulitan dalam belajar biologi dikarenakan terdapat banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami, serta beberapa nama ilmiah yang sulit untuk diingat sehingga banyak peserta didik yang memiliki nilai kurang dari KKM. Dari 7 narasumber terdapat 4 peserta didik yang mengalami kesulitan pada materi sistem pernapasan dan sisanya merasa kesulitan pada sistem pencernaan, sistem saraf dan sistem peredaran darah. Hasil wawancara disajikan pada lampiran 3.

4.1.1.3 Analisis Tugas Peserta Didik

Pada analisis tugas peserta didik ini peneliti mengamati nilai tugas dari masing-masing materi biologi rata-rata mendapatkan nilai 70 sampai 80, dan pada materi sistem pernapasan nilai peserta didik mendapatkan nilai 70 tetapi terdapat sekitar kurang lebih 60% peserta didik masih dibawah angka 70. Nilai peserta didik disajikan pada lampiran 4.

4.1.1.4 Analisis Konsep

Dari analisis peserta didik dan tugas peserta didik dapat disimpulkan bahwa peneliti mengambil materi sistem pernapasan. Selanjutnya adalah peneliti mengidentifikasi kompetensi dasar dan kompetensi inti dari materi sistem pernapasan biologi kelas XI. Kompetensi ini yang akan menjadi sarana pencapaian dan menyusun komponen utama materi dan media pembelajaran secara sistematis. Adapun analisis konsep disajikan pada lampiran 6.

4.1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran untuk mengukur pencapaian pembelajaran dengan menganalisis kompetensi dasar dan kompetensi inti kemudian menurunkannya menjadi tujuan pembelajaran. Adapun analisis tujuan pembelajaran disajikan pada lampiran 6.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mengumpulkan informasi peneliti merancang dan merencanakan media pembelajaran. Desain media pembelajaran menyesuaikan kebutuhan peserta didik seperti isi, desain serta penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran tersebut yang akan dibuat dalam aplikasi *canva*.

4.1.2.1 Penyusunan Instrumen

Peneliti menyusun instrumen untuk validasi ahli materi, validasi ahli media serta angket respon guru dan peserta didik. Penyusunan instrumen ini di evaluasi oleh pembimbing sampai menjadi instrumen yang baik (Lampiran 7).

4.1.2.2 Pemilihan Media

Setelah melakukan analisis peneliti mencari solusi agar dapat memecahkan masalah yang ada. Oleh karena itu perlu dibuat sarana pembelajaran yang mendukung guru serta peserta didik untuk proses pembelajaran yang lebih baik, menarik serta dapat meningkatkan pemahaman dalam penggunaan teknologi. Produk yang peneliti kembangkan adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi sistem pernapasan.

4.1.2.3 Pemilihan Format

Peneliti memilih format media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format ini bertujuan untuk mendesain isi pembelajaran, mengorganisasikan dan merancang isi media pembelajaran termasuk layout, gambar, dan tulisan. Pemilihan format terdapat pada lampiran 5.

4.1.2.4 Rancangan Media

Langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran di aplikasi *Canva* dalam bentuk rancangan awal, sebagai berikut:

1. Judul Materi Pelajaran dan Identitas Kelas

Judul materi pelajaran serta identitas kelas terletak di halaman depan (*cover*) pada media pembelajaran yang di desain pada aplikasi *canva*. Halaman depan media pembelajaran berbasis *canva* harus menarik agar pembaca tertarik untuk mengetahui topik

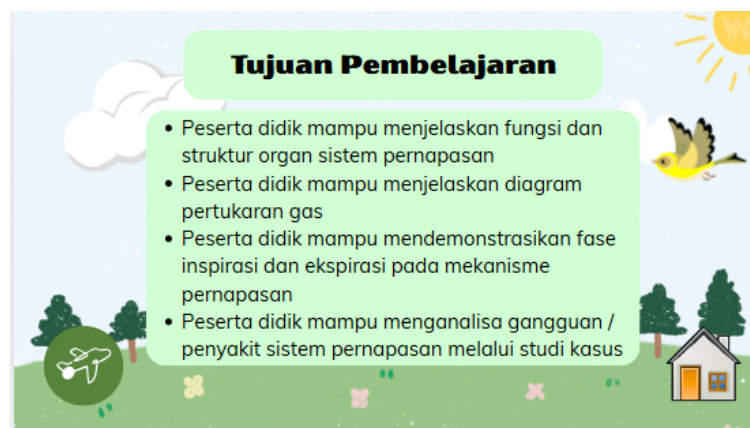
yang dibahas dalam media pembelajaran tersebut. Gambar pada halaman depan ditunjukkan pada gambar 4.1 dibawah ini



Gambar 4.1 Cover Media pembelajaran Canva

2. Membuat Tujuan Pembelajaran

Pada bagian membahas tentang pembuatan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran merupakan harapan yang dapat tercapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Gambar berikut menunjukkan tampilan dari tujuan pembelajaran,



Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran

3. Membuat Isi Materi Pelajaran

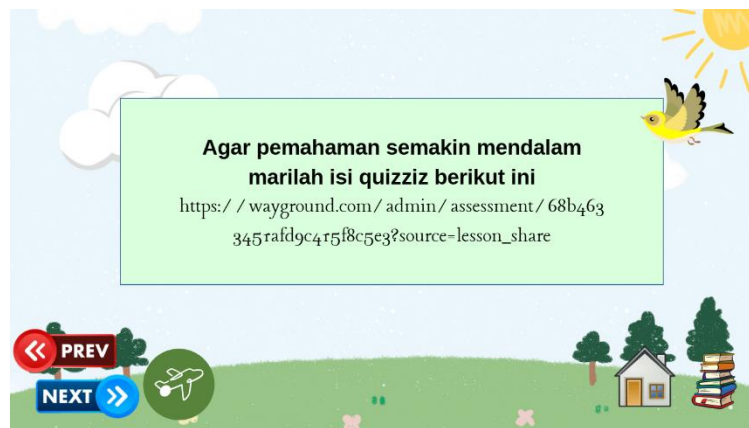
Pada bagian ini dibuat desain isi materi pelajaran. Berikut adalah tampilan dari desain isi materi pelajaran:



Gambar 4.3 Isi Materi Pelajaran

4. Membuat Soal Latihan dan Evaluasi

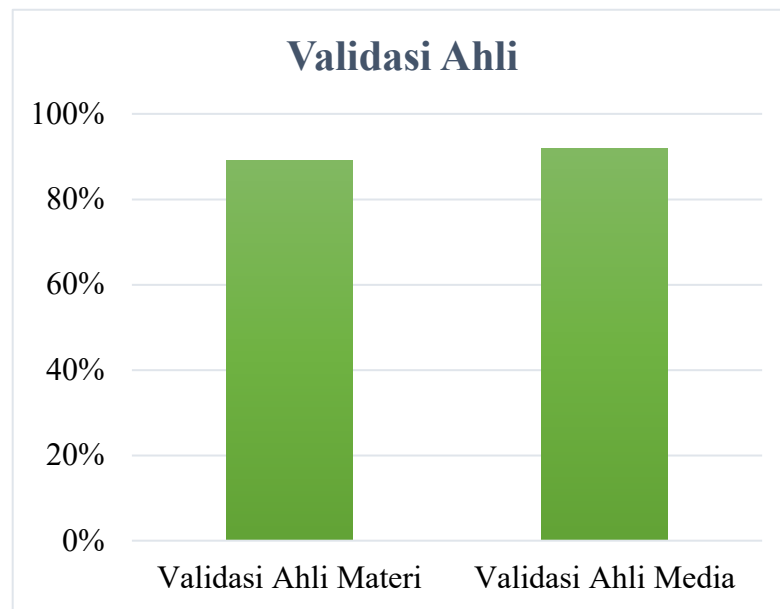
Pada bagian desain ini dibuat latihan soal, soal berupa pilihan ganda dengan 5 soal yang harus dikerjakan peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *canva*. Berikut adalah tampilan dari desain soal latihan:



Gambar 4.4 Soal Latihan Sistem Pernapasan

5. Membuat Profil Penulis

Diakhir video pembelajaran yang dibuat menggunakan media canva terdapat desain yang ditambahkan yaitu profil penulis. Profil penulis ditunjukan pada gambar 4.5.



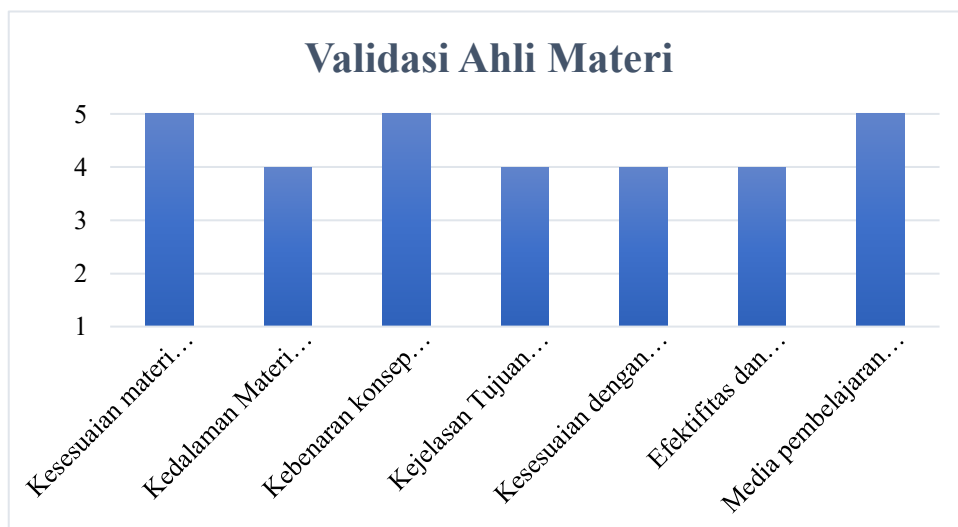
Gambar 4.6 Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan gambar 4.6 menunjukkan bahwa nilai validasi tertinggi dari ahli media dengan nilai sebesar 92% dalam kategori sangat layak. Sementara hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai 89% dengan kategori sangat layak.

4.1.3.1.1 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi aspek materi dilakukan oleh Dosen ahli di Biologi FKIP Pendidikan Biologi. Dalam validasi ahli materi terdapat 7 aspek yang dinilai oleh validator. Angket validasi digunakan untuk menilai materi pembelajaran selama uji validasi. Hasil yang diperoleh dalam validasi ahli materi menunjukkan bahwa **89%** dengan kategori **sangat valid** (Muzzayanah *et al.*, 2020), meskipun berada pada kategori sangat valid tetapi masih harus melakukan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Hasil

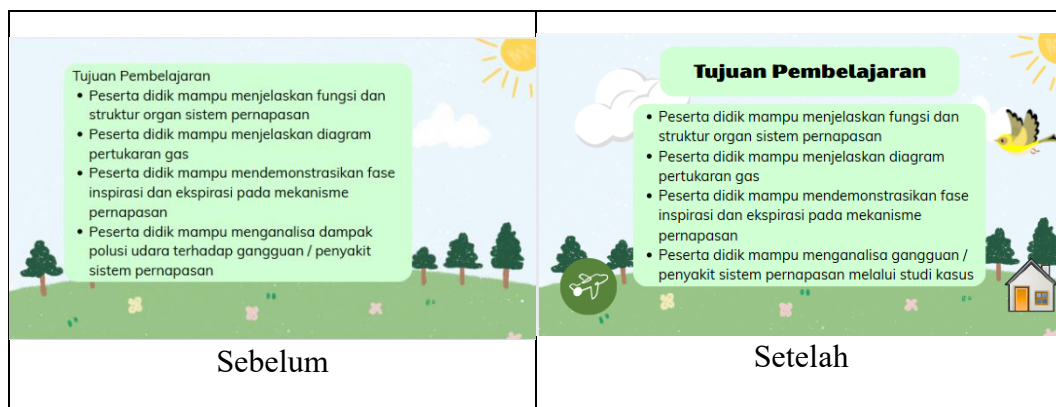
validasi ahli materi terhadap media pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.7 Diagram Validasi Ahli Materi

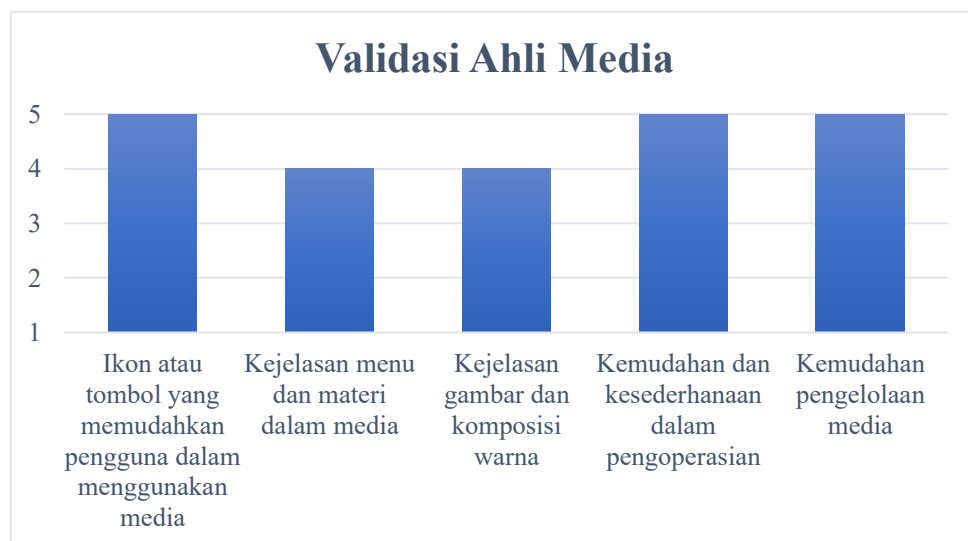
Validasi oleh ahli ini bertujuan untuk mengetahui pembahasan isi materi di dalam media pembelajaran sesuai secara keseluruhan. Indikator aspek kelayakan isi terhadap kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kedalaman materi dengan perkembangan kognitif peserta didik, kebenaran konsep yang disajikan, kejelasan tujuan dan indikator pada materi, serta mendorong minat belajar peserta didik. Ditinjau dari aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah EYD serta efisiensi bahasa. Hasil uji kelayakan ahli materi terdapat tujuan pembelajaran yang perlu diperbaiki dengan memperbaiki indikator C4 dalam media pembelajaran, hal ini didukung dengan pernyataan bahwa indikator C4 itu mampu membuat peserta didik menjadi berpikir kritis. Berpikir kritis membantu kita menjadi kreatif setelah melihat fenomena atau masalah. Berpikir kritis mencakup tindakan mental seperti melakukan penyelidikan, mengevaluasi,

memecahkan masalah, menganalisis asumsi, memberi rasionalisasi, dan membuat keputusan (Zamroni *et al.*, 2009).



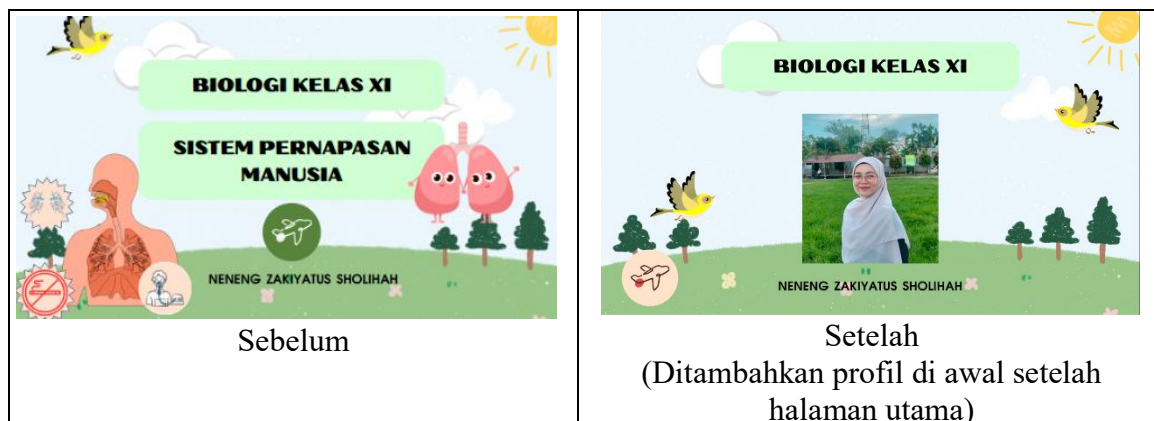
4.1.3.1.2 Hasil Validasi Ahli Media

Media pembelajaran interaktif berbasis canva dimaksudkan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran ini dibuat sedemikian rupa oleh peneliti agar peserta didik tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Validasi aspek media pembelajaran berbasis *canva* dilakukan oleh Dosen ahli di bidang media yaitu Dosen FTI Program Studi Informatika. Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai media pembelajaran berbasis *Canva* selama uji validasi. Hasil yang diperoleh dalam validasi ahli media menunjukkan bahwa **92%** dengan kategori **sangat valid** (Muzzayanah *et al.*, 2020), meskipun berada pada kategori sangat valid tetapi masih harus melakukan revisi yang sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif berbasis canva dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.8 Diagram Validasi Ahli Media

Di tinjau dari aspek tampilan serta konten pada tombol yang memudahkan peserta didik mengakses media, kejelasan menu dan gambar serta komposisi warna. Hasil uji kelayakan ahli media terdapat evaluasi yang harus diperbaiki peneliti dengan menambah profil penulis di bagian depan atau pembuka. Validator menyatakan bahwa meletakkan nama serta foto dibagian awal dan akhir produk ditujukan sebagai *personal branding*. Salah satu konsep pemasaran baru adalah *personal branding*, untuk mencapai kesuksesan dalam bisnis adalah salah satu faktor yang menyebabkan popularitas *personal branding*. *Personal branding* dapat mengubah seseorang menjadi merek di bidang apa pun jika diterapkan dengan benar (Khedher, 2014).

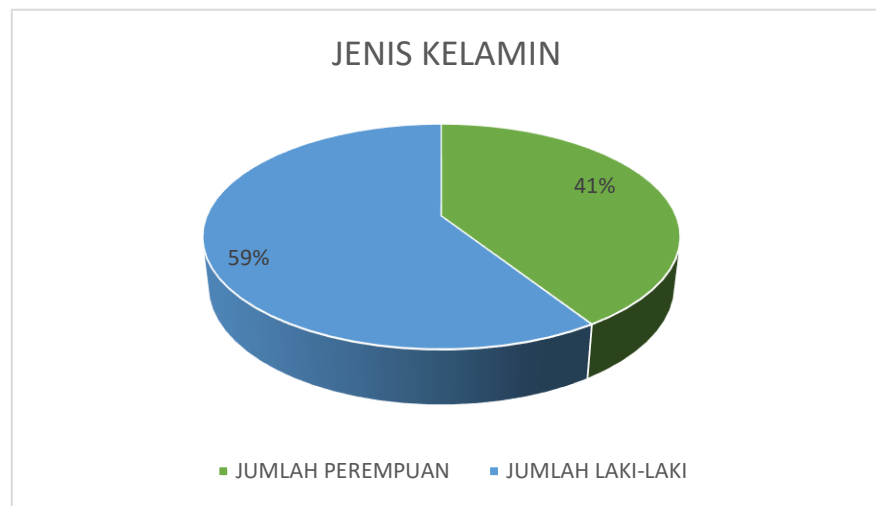


4.1.4 Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Tahap *disseminate* bertujuan untuk menyebarluaskan produk akhir media pembelajaran berbasis *canva* yang telah dikembangkan setelah melewati validasi ahli serta uji coba. Tahap *disseminate* ini merupakan penyebaran media yang dilakukan secara langsung kepada peserta didik dengan menampilkan video media pembelajaran berbasis *canva*.

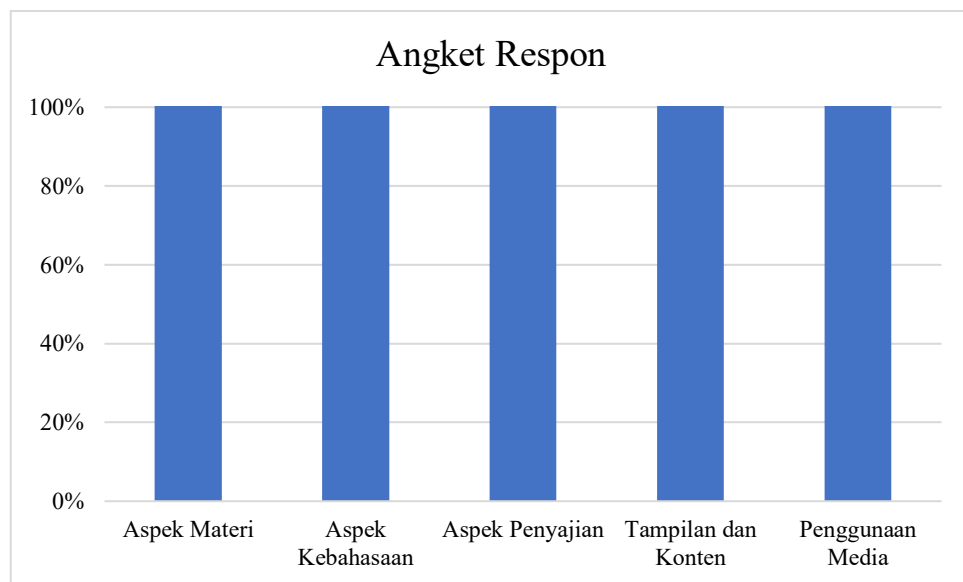
4.1.4.1 Responden Angket

Responden dalam penelitian ini adalah guru biologi sebanyak 1 orang dan siswa kelas XI SMA Daar El Jauhar sebanyak 21 orang. Jumlah laki-laki dalam kelas sebanyak 13 orang dan perempuan sebanyak 8 orang serta guru sebanyak 1 orang.



Gambar 4.9 Presentase Jumlah Jenis Kelamin Responden

4.1.4.2 Hasil Angket Data Respon Guru dan Peserta Didik



Gambar 4.10 Diagram Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Untuk mengetahui seberapa baik media pembelajaran interaktif *canva* dilaksanakannya beberapa penilaian berdasarkan tampilan media pembelajaran serta kemudahan peserta didik dalam memahami materi. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan peneliti di Pondok Pesantren Daar El Jauhar dilakukan oleh 21 orang peserta

didik dan 1 guru Biologi. Tujuannya untuk mengetahui respon peserta didik serta guru terhadap produk media pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan hasil dari uji coba dengan angket respon peserta didik dan guru pada gambar 4.10 memperoleh angka **87%** dengan kategori **sangat baik** atau **sangat praktis**, hal ini dianggap praktis dapat memudahkan pemahan bagi peserta didik serta mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.

4.2 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.2.1 Uji Validitas

Instrumen yang dirancang dengan validitas isi menunjukkan bahwa sesuai dengan kurikulum, materi, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Item soal dalam instrumen dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan yang diharapkan (Novikasari, 2016).

Untuk menguji validitas penelitian ini, skor pernyataan setiap item dibandingkan dengan variabelnya diberikan kepada responden yang memiliki total skor untuk item tersebut. Jika nilai koefisien korelasi butir item pernyataan yang diuji lebih besar dari r-tabel 0,36, maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan tersebut dinyatakan valid. Adapun hasil uji validitas angket respon disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket Respon

Butir Pernyataan	Koefisien Validitas	R-Tabel	Hasil
Butir 1	0,50	0,36	Valid
Butir 2	0,71	0,36	Valid
Butir 3	0,58	0,36	Valid
Butir 4	0,69	0,36	Valid
Butir 5	0,54	0,36	Valid
Butir 6	0,42	0,36	Valid
Butir 7	0,63	0,36	Valid
Butir 8	0,39	0,36	Valid
Butir 9	0,43	0,36	Valid
Butir 10	0,45	0,36	Valid
Butir 11	0,67	0,36	Valid
Butir 12	0,40	0,36	Valid
Butir 13	0,70	0,36	Valid
Butir 14	0,47	0,36	Valid

Sumber : Hasil pengolahan dengan SPSS 2.6

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan memiliki koefisien validitas yang lebih besar dari r-tabel 0,36 yang berarti bahwa butir-butir tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Pernyataan yang termasuk dalam kategori valid diuji kevalidannya. Untuk menguji reliabilitas instrumen, uji coba dilakukan sekali kemudian dianalisis menggunakan teknik *alpha cronbach*. Selama nilai reliabilitas positif dan lebih dari 0,70 maka angket respon dianggap valid (Naga, 2013). Berikut merupakan hasil dari uji reliabilitas:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon

Butir pernyataan	Nilai Cronbach Alpha	Batas Nilai	Hasil
14	0,793	>0,70	Reliabel

Sumber : Hasil pengolahan dengan SPSS 2.6

Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai cronbach alpha 0,739 lebih besar dari 0,70 dengan jumlah pernyataan sebanyak 14 butir, maka angket respon yang digunakan tersebut dapat dikatakan reliabel.

4.3 Pembahasan

Salah satu komponen yang sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan desain media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik dapat fokus pada materi yang disajikan (Rahmatullah, 2020). Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dan dibuat selama penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini, aplikasi *canva* sangatlah tepat untuk mendesain media pembelajaran karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik. Jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat, siswa akan lebih memahami materi (Rahmatullah, 2020).

Produk ini dikembangkan untuk peserta didik kelas XI SMA khususnya pada materi sistem pernapasan, serta berhasil diujicobakan kepada Guru dan peserta didik di dalam kelas. Pembahasan sebelumnya telah membahas proses penelitian dan hasil analisis data menunjukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan peneliti ini memenuhi persyaratan layak, valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran dapat

memengaruhi siswa secara psikologis dengan menumbuhkan minat dan keinginan baru untuk belajar (Nuryani *et al.*, 2021).

Setelah hasil pengembangan, terutama hasil validasi ahli media dan materi, memperoleh persentase sebesar 89% dan 92% dalam kategori sangat valid. Siswa tidak lagi bosan atau jenuh dalam belajar karena materi diberikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan gambar dan kolom warna-warni (Nuryani *et al.*, 2021). Hal ini didukung dengan hasil respon guru Biologi serta respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik atau sangat praktis. Temuan penelitian ini selaras dengan penelitian Khoirunnisa dan Tri Wintolo (2023) tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *canva* pada materi pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan untuk sekolah dasar layak dan harus dipakai dalam setiap pembelajaran materi lain. Kemudian menurut penelitian lainnya Triningsih (2021) tentang penerapan aplikasi *canva* untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyajikan teks tanggapan kritis serta peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya oleh Alfatih, Hannatul dan Raharjo (2024) mendukung bahwa siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam.

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan oleh peneliti terdahulu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

canva sangat membantu guru serta peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Adapun kelebihan serta kekurangan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut.

1. Kelebihan produk media pembelajaran
 - a. Membantu guru dalam proses pembelajaran yang baik
 - b. Produk dapat diakses kapan saja
 - c. Melatih guru untuk menggunakan media pembelajaran dengan cara yang inovatif.
2. Kekurangan produk media pembelajaran
 - a. Materi dalam produk hanya materi sistem pernapasan
 - b. Untuk menggunakan media berbasis *canva* membutuhkan koneksi internet

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan menggunakan model pengembangan 4D peneliti mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- 5.1.1 Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dalam materi sistem pernapasan untuk kelas XI dalam bentuk video.
- 5.1.2 Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar dengan hasil penilaian validitas yang dapat dilihat dari aspek isi materi, dan bahasa oleh validator ahli materi mendapatkan hasil 89% dalam kategori sangat valid serta aspek desain, tampilan warna dan gambar oleh validator ahli media menghasilkan nilai 92% dengan kategori sangat valid.
- 5.1.3 Berdasarkan hasil dari uji coba dengan angket respon peserta didik dan guru memperoleh angka 87% dengan kategori sangat baik atau sangat praktis, hal ini dianggap praktis dapat memudahkan pemahaman bagi peserta didik serta mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung peneliti dalam penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang harus diperhatikan penelitian selanjutnya. Karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penelitian yang akan datang. Beberapa keterbatasan penelitian termasuk:

- 5.2.1 Jumlah responden yang hanya 21 orang, tentunya masih kurang di dalam penelitian ini dalam menunjang keadaan yang sebenarnya.
- 5.2.2 Uji terbatas tidak dapat dilakukan oleh peneliti dikarenakan jumlah peserta didik yang sangat terbatas sehingga peneliti langsung melakukan uji coba sesungguhnya

5.3 Saran

- 5.3.1 Saran bagi guru, alangkah lebih baik lagi apabila guru selalu berinovasi dengan memberikan hal baru yang dapat mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 5.3.2 Saran bagi siswa, alangkah baiknya jika peserta didik membiasakan belajar secara mandiri sebelum pembelajaran diadakan, guna menambah wawasan lebih dari yang didapatkan dari guru serta guna menjadikan diri terbiasa dalam membaca buku atau media lainnya.
- 5.3.3 Saran bagi penelitian selanjutnya agar dapat meningkatkan pengembangan media pembelajaran dan dapat menggunakannya dalam skala yang lebih luas serta semoga dapat melanjutkan pada tahap uji efektifitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33-42.
- Aina, Z. N., & Mawaddah, N. (2023). Peran Ilmu Biologi Dalam Islam Menurut Perspektif Al-Qur'an. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 2(6), 367-379
- Akbar, T. N. (2016). *Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128-141.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157.
- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28-F32.
- Ariyanti, D. (2019). *Be A Smart Teacher With Smartphone*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Aulia, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32-41.
- Beachey, W. (2022). *Respiratory care anatomy and physiology E-book: Foundations for clinical practice*. Elsevier Health Sciences.
- Campbell, N.A. & J.B Reece. (2010). 3. Biologi, Edisi kedelapan jilid 3. Terjemahan D.T Wulandari. Jakarta: Erlangga.
- Naga, D. S. (2013). Teori sekor pada pengukuran mental. *Jakarta: Nagarani Citrayasa*

- Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia
- Delisa, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Penyampaian Berita Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di Smp Telekomunikasi Pekanbaru (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim RIAU).
- Enterprise, Jubilee. (2021), *Desain Grafis dengan Canva untuk Pemula*, Jakarta: PT. Gramedia, 33.
- Firdausia, S., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif (Explicit Instruction) Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Murid. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 1(1), 1-14
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Hindun, N. (2022). *Teori dan Strategi Dalam Pembelajaran Biologi*. Media Nusa Creative (MNC Publishing)
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
- Khedher, M. (2014). Personal branding phenomenon. *International journal of information, business and management*, 6(2), 29.
- Komariah, A., & Triatna, C. (2005). Visionary Leadership menuju sekolah efektif. *Jakarta: Bumi Aksara*
- Lestari, N. (2023). Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

- Marzuki, M. (2023). Analisis penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran ilmu pengetahuan alam pada kurikulum merdeka. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2771-2780.
- Maydiantoro, A. (2021). Research model development: Brief literature review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29-35.
- Muhammad, D. M., Purba, H. S., & Sari, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Kelas X Dengan Metode Drill and Practice. *Computing and Education Technology Journal*, 3(1), 40-54.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>*. Pada April
- Munawir, M. (2019). Modul pembelajaran SMA biologi Kelas XI: sistem respirasi.
- Naga, Dali Santun. (2013). *Teori Sekor Pada Pengukuran Mental*. Jakarta:PT Ngarani Citrayasa.
- Noor, L. S., Nasar, I., Novarlia, I., & Anieg, M. (2023). Peran Kiai dalam Pengembangan Pendidikan Modern di Pondok Pesantren. *At-Ta'dib*, 18(1), 28-42.
- Novelacia, Dolla Yelinsa. (2020). Desain Lembar Kerja Siswa Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen
- Nuryani, L., & Abadi, I. G. S. (2021). Media pembelajaran flipbook materi sistem pernapasan manusia pada muatan IPA siswa kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 247-254.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318-326.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sadewa, A. H., Wasityastuti, W., Romi, M. M., Sari, D. C. R., Arfian, N., Yunus, J., ... & Diah, M. (2023). *Comprehensive Biomedical Sciences: Sistem Respirasi*. UGM PRESS
- Safrida, S., Pandinni, G. F., Setyaningrum, S., Pangestuti, R., Sidik, E. A., Nuraliah, S., ... & Armayanti, A. K. (2023). *Pengantar Biologi: Teori Komprehensif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sinaga, R. M., Yani, A. P., Sakti, I., Johan, H., & Defianti, A. (2023). Pengembangan Media Ajar Berbasis Animasi Berbantuan Adobe Animate Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Kelas VIII. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 3(2), 98-107.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. literasi media publishing.
- Slamet, F.A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Tolib, A. (2015). Pendidikan di pondok pesantren modern. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 60-66.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPk*, 766(1), 1-7.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645

- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yusal, M. S. (2020). Sistem Respirasi & Ekskresi Organisme Heterotrof. *Biologi Umum*, 135.
- Zamroni & Mahfudz . (2009). *Panduan Teknis Pembelajaran Yang Mengembangkan Critical Thinking*. Jakarta : Depdiknas..

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi

	UNIVERSITAS LA TANS MASHIRO FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)	Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten. 42317 Telp. (0252) 207163 Email : fkip@unilam.ac.id Website : unilam.ac.id
No	: 587-A-3/FKIP/UNILAM/2025	
Hal	: Permohonan Ijin Penelitian Skripsi	
Kepada Yth. Pimpinan Pondok Pesantren Daar El Jauhar Di Tempat		
Assalamu'alaikum Wr.Wb.		
Dalam rangka menyelesaikan studinya, dengan ini kami hadapkan Mahasiswa kami :		
Nama	: Neneng Zakiyatus Sholihah	
NPM	: 21431022	
Tempat Tanggal Lahir	: Tangerang, 9 April 2002	
Program Studi	: Pendidikan Biologi	
Semester	: VIII Delapan	
Waktu Penelitian	: Mei – Juli 2025	
Tempat Penelitian	: Pondok Pesantren Daar El Jauhar	
Alamat	: Mutiara Puri Harmoni, Sukamanah, Kec Rajeg Kabupaten Tangerang - Banten	
Yang bersangkutan bermaksud akan melaksanakan Penelitian untuk kepentingan penyelesaian Skripsi dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan dalam Mata Pelajaran Biologi SMA Kelas XI" .		
Kami sangat mengharapkan bantuan terhadap Mahasiswa tersebut sehingga data yang dibutuhkan dapat terkumpul.		
Demikian surat ini kami buat, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
Rangkasbitung, 2 Mei 2025 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas La Tansa Mashiro  Dr. H. Dini Arifian, M.M NPP.11312740603013		

Lampiran 2. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI SEKOLAH

1. Lembar ini untuk mencatat hasil observasi mahasiswa kepada Guru di sekolah untuk tujuan penelitian
2. Lembar ini untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran
3. Mohon beri tanda centang (✓) pada kolom di bawah Ya atau Tidak (Jika ya termasuk baik atau kurang)
4. Masing-masing kegiatan yang ada dapat ditambah untuk mendeskripsikannya lebih baik.

Tanggal Pengamatan : 3 Maret 2025 .

Nama Sekolah : SMA Daar El Jauhar

No	Aspek Pengamatan	Keterlaksanaan			Deskripsi
		Ya		Tdk	
		Bk	Kr		
1	Menggunakan perangkat media pembelajaran selama proses belajar		✓		Menggunakan gambar tambahan melalui handphone
2	Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran		✓	✓	Terdapat menampilkan video dari Youtube .
3	Menggunakan media pembelajaran selama proses belajar		✓		Media yang digunakan hanya berupa buku ajar .
4	Menggunakan media pembelajaran secara efektif dan efisien		✓		Buku ajar yang digunakan kurang efektif dan membosankan
5	Tingkat kefokusn siswa selama belajar		✓		Kurang fokus karena Pembelajaran yg monoton .
6	Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada bagian evaluasi			✓	Tidak menggunakan TIK untuk evaluasi Pembelajaran

Keterangan Tdk: Tidak, Bk: Baik, Kr: Kurang

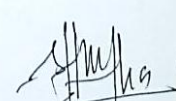
Uraian/Deskripsi tambahan:

Kurang memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah tersebut terdapat laboratorium komputer tetapi karena hanya ada satu ruang jadi harus bergantian .

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Biologi


Elmina Amaliah, S.Pd.

Mahasiswa


Neneng Zakiyatus Sholihah

Lampiran 3. Lembar Wawancara Peserta Didik

Subject.	Date.
Observasi	
1. Bagaimana menurutmu hasil dari Guru Pembelajaran Biologi?	
2. Materi apa yang sulit bagimu?	
3. Mengapa materi tersebut sulit di pahami?	
Nomor 1	
1. Banyak kalimat yang sulit di hafal. (Nama Ilmiah)	
2. Materi S. Pernapasan, S. Saraf	
3. Nama nya susah-susah	
Nomor 2	
1. Nama Penyakitnya banyak	
2. Semua materi menurut saya sulit.	
3. Organ-organ nya harus hafal kalau tidak di hafalkan nya susah	

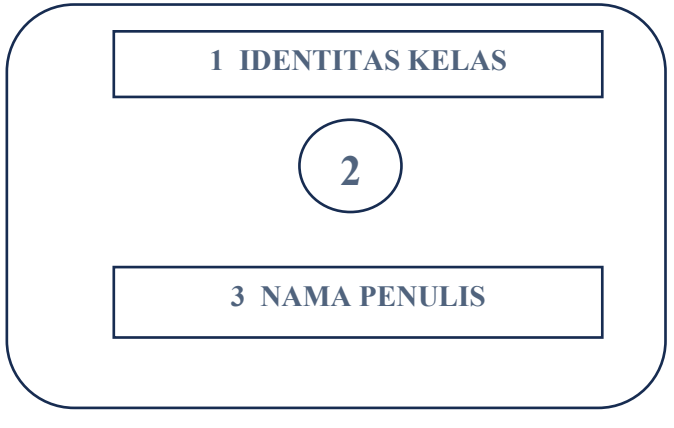
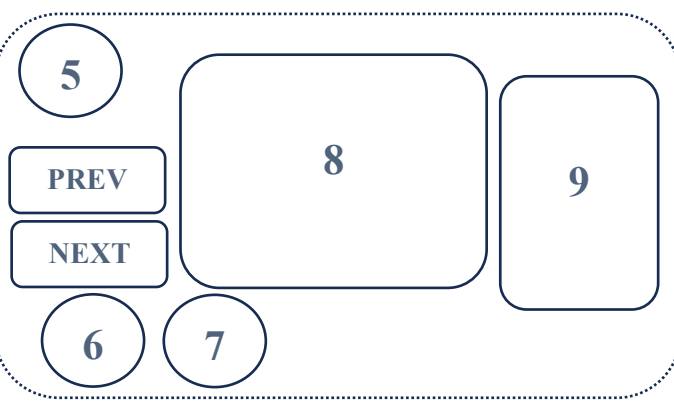
Subject.	Date.
Nomor 3	
1. Gak ada yang begitu sulit.	
2. S. Pencernaan	
3. Tentang makanan yang Mineral. itu.	
Nomor 4	
1. Nama penyakitnya banyak dan sulit	
2. S. Pernapasan	
3. Penyakitnya banyak dari mulut dari batuk, flu. Penyakit di tenggorokannya ada udah banyak apa lagi paru-paru.	
Nomor 5	
1. Terlalu banyak Penjelasan jadi susah buat Pahami	
2. S. Pernapasan dan S. Saraf	
3. Bosan dan bikin ngantuk karna gak bisa bayangkan bentuk organnya seperti apa.	

Subject.	Date.
N. 6	
1. Tidak bisa membayangkan organ-organ nya.	
2. S. Pernapasan & S. Peredaran darah.	
3. Karena cuma Penjelasan ya, kadang di kasih gambar tapi kurang jelas karena hanya melalui hp.	
N. 7	
1. Nama Organnya banyak dan sulit di hafal	
2. hampir semua materi sulit	
3. Karena belajarnya pake buku dosing jadi susah untuk membayangkan yang di jelaskan.	

Lampiran 4. Lembar Penilaian Biologi Kelas XI

NILAI BIOLOGI KELAS XI									
No	Nama	S. PERCEK	PRAKTIK	PERNAPASAN					
1	Abdul Gani	70	76,5	66					
2	Adinda Maldinia	75	77,5	80					
3	Aditya Maulidin	62	77,5	60					
4	Elena Chen Chen	70	75,5	60					
5	Elgi Erlanda	68	74	68					
6	Fara Fakhirah	72	76	80					
7	Hasbi Syafa	68	77,5	70					
8	Iqbal Radithiya	70	75,5	70					
9	M. Ridho	70	74	60					
10	M. Fajar Andien	70	77,5	26					
11	M. Ridwan	72	75,5	66					
12	Naila Muslihah	74	74	70					
13	Naira Sayyidatun	72	76,5	53					
14	Nicola Al Badawi	68	77,5	70					
15	Pandu Khadafi	68	74	63					
16	Rina Rahma	76	77,5	76					
17	Rizki Hafifudin	72	76,5	56					
18	Rohman	68	75,5	30					
19	Sani Maila	72	75,5	53					
20	Tukhfatun Nafisa	72	74	76					
21	Wafieq Sahlan	62	76,5	26					

Lampiran 5. Storyboard Media Pembelajaran *Canva*

STORYBOARD	PENJELASAN
	1. Menampilkan identitas kelas 2. Menampilkan navigasi menu masuk 3. Menampilkan nama penulis/peneliti
	Menampilkan menu utama mulai dari motivasi, apersepsi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kuis serta ice breaking 4. Menampilkan navigasi untuk kembali ke halaman pertama
	5. Menampilkan navigasi untuk kembali ke halaman pertama 6. Menampilkan navigasi home untuk kemabali ke menu utama 7. Menampilkan navigasi buku untuk kembali ke materi pembelajaran 8. Menampilkan pengertian dari masing-masing organ 9. Menampilkan gambar dari masing-masing organ

Lampiran 6. Modul Pembelajaran

A. Identitas Modul

Mata Pelajaran	: Biologi
Kelas	: XI
Alokasi Waktu	: 6 Jam Pelajaran (3 X Pertemuan)
Judul modul	: Sistem pernapasan

B. Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar

- KI 3 : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.
- KD 3.8 :
- KD 4.8 :

C. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan mendeskripsikan struktur sel serta bioproses yang terjadi seperti transpor membran dan pembelahan sel; menganalisis keterkaitan struktur organ pada sistem organ dengan fungsinya serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ tersebut; memahami fungsi enzim dan mengenal proses metabolisme yang terjadi dalam tubuh; serta memiliki kemampuan menerapkan konsep pewarisan sifat, pertumbuhan dan perkembangan, mengevaluasi gagasan baru mengenai evolusi dan inovasi teknologi biologi

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan
3.8 Menganalisis hubungan antarastruktur jaringan penyusun organ pada sistem respirasi dan mengaitkannya dengan bioprosesnya sehingga dapat menjelaskan proses pernapasan serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem respirasi manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan dan simulasi	• Peserta didik mampu menjelaskan fungsi dan struktur organ sistem pernapasan • Peserta didik mampu menjelaskan diagram pertukaran oksigen dan karbon dioksida pada alveolus dan sel-sel jaringan tubuh • Peserta didik mampu mendemonstrasikan fase inspirasi dan ekspirasi pada mekanisme pernapasan	• Struktur dan fungsi organ pernapasan • Diagram pertukaran oksigen dan karbondioksida • Mekanisme pernapasan dada dan perut (inspirasi dan ekspirasi)	• Menjelaskan fungsi dan struktur organ sistem pernapasan • Menjelaskan dan memahami pertukaran gas oksigen dan karbondioksida di dalam alveolus • Mempresentasikan / mendemostrasikan mekanisme pernapasan dada dan perut
4.8 Menyajikan hasil analisis tentang kelainan pada stuktur dan fungsi jaringan organ pernapasan yang menyebabkan gangguan sistem respirasi manusia melalui berbagi bentuk media presentasi	• Peserta didik mampu menganalisa gangguan / penyakit sistem pernapasan melalui studi kasus	• Kelainan/ penyakit sistem pernapasan	• Menganalisis kelainan/penyakit sistem pernapasan melalui studi kasus

Lampiran 7. Instrumen Validasi dan Angket Respon

Instrumen Validasi Materi

No	Indikator	Pernyataan
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar
		5 Materi sangat lengkap mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan manusia
		4 Materi lengkap mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan manusia
		3 Materi cukup lengkap, hanya sedikit bagian yang kurang mencakup struktur organ, fungsi organ, dan bioproses sistem pernapasan manusia
		2 Materi kurang lengkap, beberapa point penting hilang dan tidak dibahas.
		1 Materi tidak lengkap, karena tidak mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses.
		Kedalaman Materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik
		5 Materi yang disajikan sangat mendalam mencakup definisi struktur organ sistem pernapasan manusia, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan
		4 Materi yang disajikan mendalam mencakup definisi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan.
		3 Materi yang disajikan cukup mendalam mencakup sebagian besar materi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ, dan bioproses sistem pernapasan.
		2 Materi yang disajikan kurang mendalam, hanya mencakup Sebagian besar materi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ, dan bioproses pada sistem pernapasan.
		1 Materi sangat terbatas, tidak mencakup pokok-pokok bahasan yang mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses pada sistem pernapasan manusia.
		Kebenaran konsep yang disajikan
		5 Semua konsep, definisi, dan istilah disampaikan dengan sangat akurat, sesuai standar ilmiah dan kurikulum. Tidak ditemukan kesalahan.
		4 Sebagian besar konsep dan definisi akurat, hanya terdapat sedikit kesalahan minor yang tidak memengaruhi pemahaman utama.

		3	Terdapat beberapa kesalahan konsep atau definisi yang dapat membingungkan pengguna
		2	Terdapat banyak kesalahan konsep atau definisi yang dapat membuat kesulitan bagi pengguna.
		1	Banyak kesalahan konsep atau definisi yang mengganggu atau menyesatkan pemahaman terhadap materi.
		Kejelasan Tujuan dan Indikator pada Materi	
		5	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan sangat jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik
		4	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik
		3	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan cukup jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik
		2	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan kurang jelas sehingga kurang dalam mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik
		1	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan sangat kurang jelas sehingga tidak mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik
	2	Aspek Kebahasaan	
		Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa indonesia	
		5	Bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)
		4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)
		3	Bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)
		2	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD) sehingga dapat membingungkan pengguna
		1	Bahasa yang digunakan sangat kurang sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD) sehingga pengguna merasa kesulitan dalam membaca materi
		Efektifitas dan efesiensi bahasa	
		5	Bahasa yang digunakan sangat efektif bagi pengguna dalam memahami materi
		4	Bahasa yang digunakan efektif bagi pengguna dalam memahami materi
		3	Bahasa yang digunakan cukup efektif bagi pengguna dalam memahami materi

		2	Bahasa yang digunakan kurang efektif bagi pengguna sehingga mengalami kebingungan dalam memahami materi
		1	Bahasa yang digunakan sangat kurang efektif bagi pengguna sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi
3	Mendorong Keingintahuan	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik	
		5	Media sangat menarik dan memotivasi siswa, meningkatkan minat belajar secara nyata dan konsisten.
		4	Media menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.
		3	Media cukup menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa meskipun masih dapat ditingkatkan.
		2	Media sedikit menarik, namun peningkatan minat belajar siswa terbatas atau tidak merata.
		1	Media tidak menarik perhatian siswa dan tidak berdampak nyata terhadap minat belajar mereka.

Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	
1	Tampilan dan konten	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	
		5	Semua ikon dan tombol sangat jelas, dan mudah digunakan, memudahkan pengguna menavigasi media tanpa hambatan.
		4	Ikon dan tombol jelas dan mudah digunakan, memudahkan pengguna menavigasi media
		3	Ikon dan tombol umumnya mudah dipahami, hanya ada sedikit bagian yang bisa diperjelas atau disederhanakan.
		2	Beberapa ikon atau tombol kurang intuitif, pengguna mungkin perlu waktu menyesuaikan diri..
		1	Ikon dan tombol tidak jelas, membingungkan, dan mengganggu kelancaran penggunaan media
		Kejelasan menu dan materi dalam media	
		5	Menu dan materi sangat jelas, terstruktur dengan baik, dan mudah dipahami sepenuhnya
		4	Menu dan materi jelas, terstruktur dengan baik dan mudah dipahami
		3	Menu dan materi cukup jelas dan mudah dipahami, meskipun ada sedikit bagian yang kurang jelas.
		2	Menu dan materi kurang jelas, beberapa bagian sulit dipahami atau membingungkan.

		1	Menu dan materi tidak jelas sama sekali, tidak terstruktur, dan sulit dipahami.
		Kejelasan gambar dan komposisi warna	
		5	Gambar dan komposisi warna sangat jelas, relevan dengan materi, menarik, dan proporsional dalam penempatan serta warna sesuai
		4	Gambar dan komposisi warna jelas, relevan dengan materi, menarik, dan proporsional dalam penempatan serta warna sesuai
		3	Gambar dan komposisi warna cukup jelas dan proporsional, hanya terdapat sedikit ketidaksesuaian yang tidak mengganggu.
		2	Gambar dan komposisi warna kurang jelas atau tidak proporsional, sebagian tidak relevan atau mengganggu pemahaman.
		1	Gambar dan komposisi warna sangat kurang jelas, tidak relevan, dan proporsinya mengganggu tampilan maupun pemahaman materi.
2	Penggunaan Media	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	
		5	Media sangat mudah dioperasikan, navigasi intuitif, dan tampilannya sederhana serta ramah pengguna.
		4	Media mudah dioperasikan, navigasi intuitif, dan tampilannya sederhana
		3	Media cukup mudah digunakan dengan tampilan yang cukup sederhana; ada sedikit bagian yang kurang intuitif
		2	Media agak sulit dioperasikan, tampilan kurang sederhana dan membingungkan bagi sebagian pengguna
		1	Media sulit digunakan, tampilannya rumit, dan mengalami kesulitan saat dinavigasi.
		Kemudahan pengelolaan media	
		5	Media sangat mudah dikelola; mendukung penyimpanan, serta penggunaan lintas perangkat tanpa kendala.
		4	Media mudah dikelola; mendukung penyimpanan, serta penggunaan lintas perangkat tanpa kendala.
		3	Media cukup mudah dikelola, hanya terdapat sedikit kendala yang tidak signifikan
		2	Media cukup sulit dikelola, membutuhkan usaha tambahan untuk penyimpanan atau penggunaan tertentu..
		1	Media sulit dikelola dan menyulitkan dalam hal penyimpanan, pembaharuan serta penggunaannya di perangkat lain..

Instrumen Angket Respon Guru dan Peserta Didik

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan tentang sistem pernapasan					
2	Kejelasan kalimat yang disajikan					
3	Kebermanfaatan media <i>canva</i>					
B. Aspek Kebahasaan						
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
C. Aspek Penyajian						
1	Penyajian materi secara logis dan sistematis					
2	Penyajian materi memotivasi peserta didik					
3	Penyajian materi menarik minat peserta didik dalam belajar					
D. Tampilan dan konten						
1	Kejelasan Komposisi warna					
2	Gambar yang disajikan mudah dipahami					
3	Ukuran teks dan jenis huruf mudah dipahami					
E. Penggunaan Media						
1	Kemampuan media untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik					
2	Kemampuan media untuk mendukung guru					
3	Kemudahan untuk mendapatkan akses ke media					

Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi



UNIVERSITAS
LA TANSA MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317
Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

LEMBAR VALIDASI

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan hormat, melalui instrumen ini saya ingin mengetahui tanggapan Bapak/Ibu sebagai validator terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan, kemanfaatan, serta potensi penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendapat Bapak/Ibu sangat penting untuk memberikan gambaran nyata mengenai kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran di lapangan, termasuk aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan relevansinya dengan kurikulum. Saran dan masukan dari Bapak/Ibu akan sangat berharga dalam penyempurnaan media agar lebih optimal saat digunakan bersama peserta didik.

Validator : *Jajang Miharga M.pd.*
 Jabatan : *Ketua Prodi Pendidikan Biologi*
 Hari/tanggal : *8 Agustus 2025*

Petunjuk Pengisian

1. Fungsi lembar validasi ini untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan manusia. Pemikiran rasional dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan media pembelajaran ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian dibawah ini dengan menulis skor/nilai dalam kolom yang telah disediakan
2. Jika menurut Bapak/Ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian:
 Skor 5 = Sangat Layak
 Skor 4 = Layak
 Skor 3 = Cukup Layak
 Skor 2 = Kurang Layak
 Skor 1 = Sangat Kurang Layak



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317

Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

LEMBAR JUDGMENT EXPERT

SURAT KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Tajang Miharya, M.Pd.*

Jabatan : *Ketua Program studi Pendidikan Biologi*

Setelah menelaah dan mencermati materi pembelajaran pada penelitian yang berjudul
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem
Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar" oleh:

Nama : *Neneng Zakiyatus Sholihah*

NIM : *21431022*

Dengan ini menyatakan bahwa materi pembelajaran tersebut:

Sangat layak*

Layak*

Cukup Layak*

Kurang Layak*

Sangat Kurang Layak

<i>Layak</i>

Keterangan : (*) validator dapat memberikan tanda ceklis pada salah satu kolom yang telah disediakan.

Catatan :

Prosedur lagi dengan kompetensi yang sesuai AP/K

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Rangkasbitung, 8 Agustus 2025

Tajang Miharya
Tajang M.



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317

Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

No	Indikator	Pernyataan	Nilai				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
		5 Materi sangat lengkap mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan manusia					
		4 Materi lengkap mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan manusia					
		3 Materi cukup lengkap, hanya sedikit bagian yang kurang mencakup struktur organ, fungsi organ, dan bioproses sistem pernapasan manusia					
		2 Materi kurang lengkap, beberapa point penting hilang dan tidak dibahas.					
		1 Materi tidak lengkap, karena tidak mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses.					
		Kedalaman Materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik					✓
		5 Materi yang disajikan sangat mendalam mencakup definisi struktur organ sistem pernapasan manusia, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan					
		4 Materi yang disajikan mendalam mencakup definisi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ dan bioproses sistem pernapasan.					
		3 Materi yang disajikan cukup mendalam mencakup sebagian besar materi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ, dan bioproses sistem pernapasan.					
		2 Materi yang disajikan kurang mendalam, hanya mencakup Sebagian besar materi struktur organ sistem pernapasan, fungsi organ, dan bioproses pada sistem pernapasan.					
		1 Materi sangat terbatas, tidak mencakup pokok-pokok bahasan yang mencakup struktur organ, fungsi organ dan bioproses pada sistem pernapasan manusia.					
		Kebenaran konsep yang disajikan					✓
		5 Semua konsep, definisi, dan istilah disampaikan dengan sangat akurat, sesuai standar ilmiah dan kurikulum. Tidak ditemukan kesalahan.					
		4 Sebagian besar konsep dan definisi akurat, hanya terdapat sedikit kesalahan minor yang tidak memengaruhi pemahaman utama.					
		3 Terdapat beberapa kesalahan konsep atau definisi yang dapat membingungkan pengguna					



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,

42317

Telp. (0252) 2077163

Email: fkip@unilam.ac.id

Website: unilam.ac.id

2		2	Terdapat banyak kesalahan konsep atau definisi yang dapat membuat kesulitan bagi pengguna.					
		1	Banyak kesalahan konsep atau definisi yang mengganggu atau menyesatkan pemahaman terhadap materi.					
		Kejelasan Tujuan dan Indikator pada Materi						✓
		5	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan sangat jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik					
		4	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik					
		3	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan cukup jelas sehingga mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik					
		2	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan kurang jelas sehingga kurang dalam mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik					
		1	Tujuan dan indikator pembelajaran disajikan dengan sangat kurang jelas sehingga tidak mengetahui hasil akhir yang didapat peserta didik					
	Aspek Kebahasaan	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia						✓
		5	Bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)					
		4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)					
		3	Bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD)					
		2	Bahasa yang digunakan kurang sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD) sehingga dapat membingungkan pengguna					
		1	Bahasa yang digunakan sangat kurang sesuai dengan kaidah ejaan yang di sempurnakan (EYD) sehingga pengguna merasa kesulitan dalam membaca materi					
		Efektifitas dan efisiensi bahasa						✓
		5	Bahasa yang digunakan sangat efektif bagi pengguna dalam memahami materi					
		4	Bahasa yang digunakan efektif bagi pengguna dalam memahami materi					
		3	Bahasa yang digunakan cukup efektif bagi pengguna dalam memahami materi					



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317

Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

		2	Bahasa yang digunakan kurang efektif bagi pengguna sehingga mengalami kebingungan dalam memahami materi						
		1	Bahasa yang digunakan sangat kurang efektif bagi pengguna sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi						
3	Mendorong Keingintahuan	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik							✓
		5	Media sangat menarik dan memotivasi siswa, meningkatkan minat belajar secara nyata dan konsisten.						
		4	Media menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.						
		3	Media cukup menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa meskipun masih dapat ditingkatkan.						
		2	Media sedikit menarik, namun peningkatan minat belajar siswa terbatas atau tidak merata.						
		1	Media tidak menarik perhatian siswa dan tidak berdampak nyata terhadap minat belajar mereka.						

Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media



UNIVERSITAS
LA TANS MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317
Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam .ac.id

LEMBAR VALIDASI

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan hormat, melalui instrumen ini saya ingin mengetahui tanggapan Bapak/Ibu sebagai validator terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang dikembangkan pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Tujuan dari instrumen ini adalah untuk menilai kelayakan, kemanfaatan, serta potensi penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendapat Bapak/Ibu sangat penting untuk memberikan gambaran nyata mengenai kesesuaian media dengan kondisi pembelajaran di lapangan, termasuk aspek kemudahan penggunaan, daya tarik, dan relevansinya dengan kurikulum. Saran dan masukan dari Bapak/Ibu akan sangat berharga dalam penyempurnaan media agar lebih optimal saat digunakan bersama peserta didik.

Validator : Cancan Firman Wilantika
Jabatan : Kepala Program Studi Informatika
Hari/tanggal : Jum'at, 08 Agustus 2025

Petunjuk Pengisian

1. Fungsi lembar validasi ini untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi sistem pernapasan manusia. Pemikiran rasional dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan media pembelajaran ini. Berdasarkan alasan tersebut, diharapkan Bapak/Ibu berkenan menanggapi setiap indikator penilaian dibawah ini dengan menulis skor/nilai dalam kolom yang telah disediakan
2. Jika menurut Bapak/Ibu ada yang perlu diperbaiki mohon menuliskan saran pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan Skala Penilaian:

Skor 5 = Sangat Layak
Skor 4 = Layak
Skor 3 = Cukup Layak
Skor 2 = Kurang Layak
Skor 1 = Sangat Kurang Layak



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317
Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

LEMBAR JUDGMENT EXPERT

SURAT KETERANGAN VALIDATOR INSTRUMEN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Cancan Firman Wilantika

Jabatan : Ketua Program Studi Informatika

Setelah menelaah dan mencermati materi pembelajaran pada penelitian yang berjudul
"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar" oleh:

Nama : Neneng Zakiyatus Sholihah

NIM : 21431022

Dengan ini menyatakan bahwa materi pembelajaran tersebut:

Sangat layak*

☐

Layak*

☒

Cukup Layak*

☐

Kurang Layak*

☐

Sangat Kurang Layak

☐

Keterangan : (*) validator dapat memberikan tanda ceklis pada salah satu kolom yang telah disediakan.

Catatan :

video pembelajaran sudah cukup baik, agar lebih menarik bisa ditambah animasi gerakan udara, u/ personal branding bisa menampilkan wajah di awal video dan di akhir video.

Demikian keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Rangkasbitung, 08 Agustus 2025

Cancan Firman Wilantika



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317
Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam .ac.id

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

No	Aspek	Pernyataan	Nilai				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan dan konten	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	✓				
		5 Semua ikon dan tombol sangat jelas, dan mudah digunakan, memudahkan pengguna menavigasi media tanpa hambatan.					
		4 Ikon dan tombol jelas dan mudah digunakan, memudahkan pengguna menavigasi media					
		3 Ikon dan tombol umumnya mudah dipahami, hanya ada sedikit bagian yang bisa diperjelas atau disederhanakan.					
		2 Beberapa ikon atau tombol kurang intuitif, pengguna mungkin perlu waktu menyesuaikan diri..					
		1 Ikon dan tombol tidak jelas, membingungkan, dan mengganggu kelancaran penggunaan media					
		Kejelasan menu dan materi dalam media	✓				
		5 Menu dan materi sangat jelas, terstruktur dengan baik, dan mudah dipahami sepenuhnya					
		4 Menu dan materi jelas, terstruktur dengan baik dan mudah dipahami					
		3 Menu dan materi cukup jelas dan mudah dipahami, meskipun ada sedikit bagian yang kurang jelas.					
		2 Menu dan materi kurang jelas, beberapa bagian sulit dipahami atau membingungkan.					
		1 Menu dan materi tidak jelas sama sekali, tidak terstruktur, dan sulit dipahami.					
		Kejelasan gambar dan komposisi warna		✓			
		5 Gambar dan komposisi warna sangat jelas, relevan dengan materi, menarik, dan proporsional dalam penempatan serta warna sesuai					
		4 Gambar dan komposisi warna jelas, relevan dengan materi, menarik, dan proporsional dalam penempatan serta warna sesuai					
		3 Gambar dan komposisi warna cukup jelas dan proporsional, hanya terdapat sedikit ketidaksesuaian yang tidak mengganggu.					
		2 Gambar dan komposisi warna kurang jelas atau tidak proporsional, sebagian tidak relevan atau mengganggu pemahaman.					
		1 Gambar dan komposisi warna sangat kurang jelas, tidak relevan, dan proporsinya mengganggu tampilan maupun					



UNIVERSITAS
LA TANSI MASHIRO
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(FKIP)

Jl. Soekarno - Hatta, Rangkasbitung, Lebak, Banten,
42317

Telp. (0252) 2077163
Email: fkip@unilam.ac.id
Website: unilam.ac.id

			pemahaman materi.				
2	Penggunaan Media	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian		✓			
		5	Media sangat mudah dioperasikan, navigasi intuitif, dan tampilannya sederhana serta ramah pengguna.				
		4	Media mudah dioperasikan, navigasi intuitif, dan tampilannya sederhana				
		3	Media cukup mudah digunakan dengan tampilan yang cukup sederhana; ada sedikit bagian yang kurang intuitif				
		2	Media agak sulit dioperasikan, tampilan kurang sederhana dan membingungkan bagi sebagian pengguna				
		1	Media sulit digunakan, tampilannya rumit, dan mengalami kesulitan saat dinavigasi.				
		Kemudahan pengelolaan media		✓			
		5	Media sangat mudah dikelola; mendukung penyimpanan, serta penggunaan lintas perangkat tanpa kendala.				
		4	Media mudah dikelola; mendukung penyimpanan, serta penggunaan lintas perangkat tanpa kendala.				
		3	Media cukup mudah dikelola, hanya terdapat sedikit kendala yang tidak signifikan				
		2	Media cukup sulit dikelola, membutuhkan usaha tambahan untuk penyimpanan atau penggunaan tertentu..				
		1	Media sulit dikelola dan menyulitkan dalam hal penyimpanan, pembaharuan serta penggunaannya di perangkat lain..				

Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

No	Pernyataan	Nilai
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	5
2	Kedalaman Materi sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik	4
3	Kebenaran konsep yang disajikan	5
4	Kejelasan Tujuan dan Indikator pada Materi	4
5	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa indonesia	4
6	Efektifitas dan efesiensi bahasa	4
7	Media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik	5
Total		31
Persentase Nilai		89%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{7 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{31}{35} \times 100\% \\
 &= 89\%
 \end{aligned}$$

No	Pernyataan	Nilai
1	Ikon atau tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	5
2	Kejelasan menu dan materi dalam media	4
3	Kejelasan gambar dan komposisi warna	4
4	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian	5
5	Kemudahan pengelolaan media	5
Total		23
Persentase Nilai		92%
Kategori		Sangat Valid

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Skor} &= \frac{\text{Jumlah Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{23}{5 \times 5} \times 100\% \\
 &= \frac{23}{25} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Lampiran 11. Angket Respon Guru dan Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK DAN GURU

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> pada Materi Sistem Pernapasan SMA Kelas XI di Pondok Pesantren Daar El Jauhar
Materi	: Sistem Pernapasan
Sasaran pengembangan	: SMA
Pengembang	: Neneng Zakiyatus Sholihah
Tujuan	: Untuk mengetahui respon Peserta Didik dan Guru terhadap media pembelajaran berbasis <i>canva</i>

Petunjuk pengisian Angket :

1. Mohon kepada responden membaca setiap pertanyaan dengan teliti.
2. Beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
Keterangan:
 Nilai 5 : Sangat Baik
 Nilai 4 : Baik
 Nilai 3 : Cukup Baik
 Nilai 2 : Kurang Baik
 Nilai 1 : Sangat Kurang Baik
3. Setelah memilih jawaban, berikan kritik atau saran untuk perbaikan pada kolom yang telah diberikan.
4. Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan responden dalam mengisi lembar angket respon terhadap media pembelajaran

Nama Responden : Elamin Amaliah S.Pd.
 Tanggal : 12 Agustus 2025

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan tentang sistem pernapasan					✓
2	Kejelasan kalimat yang disajikan				✓	
3	Kebermanfaatan media <i>canva</i>				✓	
B. Aspek Kebahasaan						
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia				✓	
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
C. Aspek Penyajian						
1	Penyajian materi secara logis dan sistematis				✓	
2	Penyajian materi memotivasi peserta didik				✓	
3	Penyajian materi menarik minat peserta didik dalam belajar					✓
D. Tampilan dan konten						
1	Kejelasan Komposisi warna				✓	
2	Gambar yang disajikan mudah dipahami				✓	
3	Ukuran teks dan jenis huruf mudah dipahami					✓
E. Penggunaan Media						
1	Kemampuan media untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik				✓	
2	Kemampuan media untuk mendukung guru					✓
3	Kemudahan untuk mendapatkan akses ke media				✓	

Nama Responden : Fara Fakhriah
 Tanggal : 12 Agustus 2025

No	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi yang disajikan tentang sistem pernapasan					✓
2	Kejelasan kalimat yang disajikan					✓
3	Kebermanfaatan media <i>canva</i>					✓
B. Aspek Kebahasaan						
1	Kesesuaian dengan kaidah EYD bahasa Indonesia					✓
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
C. Aspek Penyajian						
1	Penyajian materi secara logis dan sistematis					✓
2	Penyajian materi memotivasi peserta didik					✓
3	Penyajian materi menarik minat peserta didik dalam belajar					✓
D. Tampilan dan konten						
1	Kejelasan Komposisi warna					✓
2	Gambar yang disajikan mudah dipahami					✓
3	Ukuran teks dan jenis huruf mudah dipahami					✓
E. Penggunaan Media						
1	Kemampuan media untuk memfasilitasi pembelajaran peserta didik					✓
2	Kemampuan media untuk mendukung guru					✓
3	Kemudahan untuk mendapatkan akses ke media					✓

Output2 [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Reliability Title Notes Case Processing Summary Reliability Statistics Item-Total Statistics

RELIABILITY

/VARIABLES=Butir01 Butir02 Butir03 Butir04 Butir05 Butir06 Butir07 Butir08 Butir09 Butir10
Butir11 Butir12 Butir13 Butir14
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	22	100.0
Excluded ^a	0	0
Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.793	14

Item-Total Statistics

Item	Scale	Corrected	Cronbach's
Butir01	.147	.317	.793
Butir02	.147	.317	.793
Butir03	.147	.317	.793
Butir04	.147	.317	.793
Butir05	.147	.317	.793
Butir06	.147	.317	.793
Butir07	.147	.317	.793
Butir08	.147	.317	.793
Butir09	.147	.317	.793
Butir10	.147	.317	.793
Butir11	.147	.317	.793
Butir12	.147	.317	.793
Butir13	.147	.317	.793
Butir14	.147	.317	.793

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode CH H 1143 W 1217 pt
31°C Sebagian cerah 2:33 PM 8/20/2025

Output2 [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Reliability Title Notes Case Processing Summary Reliability Statistics Item-Total Statistics

Pivot Table Correlations

SansSerif 8

Correlations

Variables	Statistics	Butir01	Butir02	Butir03	Butir04	Butir05	Butir06	Butir07	Butir08	Butir09	Butir10	Butir11	Butir12	Butir13	Butir14	Total
Butir01	Pearson Correlation	1	.319	.224	.561**	.295	.097	.272	.051	.055	.319	.514*	.014	.406	.271	.500*
	Sig. (2-tailed)		.147	.317	.007	.182	.669	.221	.821	.806	.147	.014	.950	.061	.222	.018
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir02	Pearson Correlation	.319	1	.531*	.585**	.379	.619**	.288	.160	.037	.371	.420	.321	.402	.214	.713**
	Sig. (2-tailed)	.147		.011	.004	.082	.002	.194	.477	.870	.089	.052	.146	.063	.339	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir03	Pearson Correlation	.224	.531*	1	.472*	.373	.058	.429*	.267	.510*	.192	.230	-.066	.198	.061	.584**
	Sig. (2-tailed)	.317	.011		.026	.087	.797	.047	.229	.015	.391	.304	.770	.378	.788	.004
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir04	Pearson Correlation	.561**	.585**	.472*	1	.289	.253	.393	.000	.218	.585*	.356	.165	.485*	.254	.689**
	Sig. (2-tailed)	.007	.004	.026		.191	.257	.071	1.000	.331	.004	.104	.462	.022	.255	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir05	Pearson Correlation	.295	.379	.373	.289	1	-.050	.266	.228	.129	.198	.680**	.033	.342	.080	.537**
	Sig. (2-tailed)	.182	.082	.087	.191		.826	.232	.309	.568	.377	.001	.885	.120	.723	.010
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir06	Pearson Correlation	.097	.619**	.058	.253	-.050	1	.087	.086	-.112	.302	.307	.285	.226	.122	.424*
	Sig. (2-tailed)	.669	.002	.797	.257	.826		.700	.703	.619	.172	.165	.199	.311	.588	.049
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir07	Pearson Correlation	.272	.288	.429*	.393	.266	.087	1	.130	.233	.268	.263	.291	.189	.273	.627**
	Sig. (2-tailed)	.221	.194	.047	.071	.232	.700		.563	.297	.194	.236	.189	.273	.273	.002
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir08	Pearson Correlation	.051	.160	.267	.000	.228	.086	.130	1	.349	-.091	.252	-.015	-.019	.166	.395
	Sig. (2-tailed)	.821	.477	.229	1.000	.309	.703	.563		.111	.686	.259	.947	.933	.459	.069
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir09	Pearson Correlation	.055	.037	.510*	.218	.129	-.112	.233	.349	1	.037	.176	-.016	.318	.015	.428*
	Sig. (2-tailed)	.806	.870	.015	.331	.568	.619	.297	.111		.870	.433	.942	.149	.947	.047
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir10	Pearson Correlation	.319	.371	.192	.585**	.198	.302	.288	-.091	.037	1	.420	-.094	.402	-.040	.450*
	Sig. (2-tailed)	.147	.089	.391	.004	.377	.172	.194	.886	.870		.052	.676	.063	.858	.035
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir11	Pearson Correlation	.514*	.420	.230	.356	.680**	.307	.263	.252	.176	.420	1	.045	.426*	.230	.673**
	Sig. (2-tailed)	.014	.052	.304	.104	.001	.165	.236	.259	.433	.052		.844	.048	.303	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir12	Pearson Correlation	.014	.321	-.066	.165	.033	.285	.291	-.015	-.016	-.004	.045	1	.451*	.340	.401
	Sig. (2-tailed)	.950	.146	.770	.462	.885	.199	.189	.947	.942	.876	.844		.034	.122	.064
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir13	Pearson Correlation	.406	.402	.198	.485*	.342	.226	.482*	-.019	.318	.402	.426*	.453*	1	.321	.703**
	Sig. (2-tailed)	.061	.063	.379	.022	.120	.311	.023	.933	.149	.063	.048	.034		.22	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir14	Pearson Correlation	.271	.214	.061	.254	.080	.122	.244	.166	.015	-.040	.230	.340	.426*	1	.469*
	Sig. (2-tailed)	.222	.339	.788	.255	.723	.588	.273	.459	.947	.858	.303	.123	.273		.028
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode CH H 1143 W 1217 pt
31°C Sebagian cerah 2:32 PM 8/20/2025

Output2 [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Correlations Title Notes Correlations Log Reliability Title Notes Case Processing Summary Reliability Statistics Item-Total Statistics

Pivot Table Correlations

SansSerif 8

Correlations

Variables	Statistics	Butir01	Butir02	Butir03	Butir04	Butir05	Butir06	Butir07	Butir08	Butir09	Butir10	Butir11	Butir12	Butir13	Butir14	Total
Butir08	Pearson Correlation	.051	.160	.267	.000	.228	.086	.130	1	.349	-.091	.252	-.015	-.019	.166	.395
	Sig. (2-tailed)	.821	.477	.229	1.000	.309	.703	.563		.111	.686	.259	.947	.933	.459	.069
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir09	Pearson Correlation	.055	.037	.510*	.218	.129	-.112	.233	.349	1	.037	.176	-.016	.318	.015	.428*
	Sig. (2-tailed)	.806	.870	.015	.331	.568	.619	.297	.111		.870	.433	.942	.149	.947	.047
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir10	Pearson Correlation	.319	.371	.192	.585**	.198	.302	.288	-.091	.037	1	.420	-.094	.402	-.040	.450*
	Sig. (2-tailed)	.147	.089	.391	.004	.377	.172	.194	.886	.870		.052	.676	.063	.858	.035
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir11	Pearson Correlation	.514*	.420	.230	.356	.680**	.307	.263	.252	.176	.420	1	.045	.426*	.230	.673**
	Sig. (2-tailed)	.014	.052	.304	.104	.001	.165	.236	.259	.433	.052		.844	.048	.303	.001
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir12	Pearson Correlation	.014	.321	-.066	.165	.033	.285	.291	-.015	-.016	-.004	.045	1	.451*	.340	.401
	Sig. (2-tailed)	.950	.146	.770	.462	.885	.199	.189	.947	.942	.876	.844		.034	.122	.064
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir13	Pearson Correlation	.406	.402	.198	.485*	.342	.226	.482*	-.019	.318	.402	.426*	.453*	1	.321	.703**
	Sig. (2-tailed)	.061	.063	.379	.022	.120	.311	.023	.933	.149	.063	.048	.034		.22	.000
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
Butir14	Pearson Correlation	.271	.214	.061	.254	.080	.122	.244	.166	.015	-.040	.230	.340	.426*	1	.469*
	Sig. (2-tailed)	.222	.339	.788	.255	.723	.588	.273	.459	.947	.858	.303	.123	.273		.028
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode CH H 1143 W 1217 pt
31°C Sebagian cerah 2:32 PM 8/20/2025

RIWAYAT PENULIS

Nama : Neneng Zakiyatus Sholihah

Tempat Tanggal Lahir: Tangerang, 9 April 2002

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Perumahan Mutiara Puri Harmoni, 014/014
Sukamanah, Rajeg, Tangerang-Banten

Handphone : 085697096223

Email : nenengzakiya37@gmail.com

Nama Orangtua

Ayah : M. Soleh

Ibu : Sulastri



Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tahun Lulus
1.	SDN Buaran Jati 1	2014
2.	SMPN 1 Sepatan	2017
3.	Pondok Pesantren Modern Bani Tamim	2020

Riwayat Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Tahun
1.	Mengajar	2020-Sekarang

Rangkasbitung, 01 September 2025

Penulis

Neneng Zakiyatus Sholihah