

Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva

Rahmatullah*¹, Inanna², Andi Tenri Ampa³

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Universitas Negeri Makassar
Makasar, Indonesia

e-mail: rahmatullah@unm.ac.id*¹; inanna@unm.ac.id²; a.tenriampa@unm.ac.id³

Abstrak

Riwayat Artikel
Tanggal diajukan:
1 Desember 2020

Tanggal diterima :
24 Desember
2020

Tanggal
dipublikasikan:
27 Desember
2020

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan dengan tahapan analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Setelah produk dikembangkan, maka dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk melihat kelayakan desain media, kesesuaian antara konten, kelengkapan desain, dan kemenarikan. Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28 persen dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring.

Kata Kunci: aplikasi canva; audio visual; media pembelajaran; pembelajaran daring

Abstract

This study aims to develop audio visual learning media based on the Canva application. This study uses a Research and Development approach with the stages of initial analysis, material identification, product preparation, and testing. After the product is developed, a feasibility assessment is carried out by the expert to see the feasibility of the media design, match between content, design completeness, and attractiveness. Based on the results of expert judgment, the design of audio visual learning media based on the Canva application obtained a score of 82.28 percent with the very feasible category. The results of limited student responses obtained a score of 86.73 percent with the very feasible category. From the results of expert and student assessments, it means that the Audio-visual learning media based on the Canva application is suitable for use in pilot schools. The results of the first cycle 1 field trials were 67.13 percent and second cycle was 88 percent. The percentage of student learning outcomes shows an increase. This shows that it is easier for students to master labor material using audio-visual learning media based on the Canva application with very good criteria. Thus, the media developed can be used in online and offline learning.

Keywords: audio visual; canva application; learning media; online learning

Pengutipan:
Rahmatullah, R.,
Inanna, I & Ampa,
A.T. (2020).
Media
Pembelajaran
Audio Visual
Berbasis Aplikasi
Canva. *Jurnal
Pendidikan
Ekonomi
Undiksha*, 12(2),
317-327

PENDAHULUAN

Orientasi pelaksanaan Pendidikan adalah terwujudnya generasi yang berkarakter, sebagai jawaban atas terjadinya dekadensi moral bagi generasi muda (Agung, 2011). Pelaksanaan pendidikan karakter harus mampu menginternalisasikan nilai-nilai moral yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari, dalam berbagai aspek (Buchori & Setyawati, 2015). Karakter penting diintegrasikan dalam proses pembelajaran, untuk melahirkan generasi yang berkualitas (Tsai, 2012).

Salah satu investasi yang sangat berharga bagi kemajuan bangsa adalah pengembangan sumber daya manusia mulai pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi (Yulianti, 2019). Pendidikan dapat membawa perubahan pada diri siswa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat. Pendidikan dapat menjadi solusi bagi berbagai problema kehidupan yang akan dihadapi siswa dimasa yang akan datang. Untuk itu, peran pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola tindak yang sesuai dengan jati diri bangsa (Rahmatullah et al., 2019). Oleh karena itu, kehidupan yang cerdas, dan damai dapat diwujudkan melalui pendidikan (Rosmawati, 2018).

Terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan Pendidikan, antara lain siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Selain itu, terdapat faktor internal dan eksternal yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor internal antara lain kompetensi siswa, minat, kondisi fisik, dan sebagainya. Adapun faktor eksternal antara lain sarana belajar, kompetensi guru, termasuk media pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam belajar khususnya mata pelajaran ekonomi.

Dalam pembelajaran ekonomi dibutuhkan keaktifan yang tinggi baik oleh siswa maupun guru. Peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru

selama proses belajar mengajar (Ramli et al., 2018). Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui media ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang yaitu audio visual yang didesain menggunakan aplikasi *canva*.

LITERATUR

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan Pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Pendidikan sebagai wahana mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan siap terhadap segala perubahan (Alazam et al., 2012). Untuk terwujudnya sumber daya manusia yang bermoral dan bermartabat maka Pendidikan berperan penting (Nasrullah et al., 2018).

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli et al., 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati et al., 2018). Terdidik dalam arti guru bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik, tentu saja keberhasilan implementasi sistem pembelajaran di dalam kelas tergantung pada kepiawaian dan kompetensi guru dalam memotivasi siswa.

Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti, 2019).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Desain pembelajaran mencakup semua proses yang terlibat dalam mengoptimalkan pembelajaran dan kinerja (Reiser, 2001). Dari perspektif proses, desain pembelajaran mencakup serangkaian kegiatan dengan tujuan mengoptimalkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dari perspektif pembelajaran, ini adalah cabang ilmu yang berkaitan dengan menerjemahkan prinsip-prinsip umum pembelajaran ke dalam rencana bahan ajar dan pembelajaran termasuk yang berbasis teknologi (Sharif & Gisbert, 2015).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Agar siswa

dapat termotivasi maka ada empat prinsip penting yang memainkan peran kunci (Reiser & Dick, 1996) yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran merupakan kegiatan perencanaan secara sistematis berdasarkan tujuan yang akan dicapai melalui proses manual maupun berbasis teknologi agar pembelajaran berlangsung efektif. Teknologi yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran juga dikenal dengan istilah media (Mahnun, 2012). Manfaat yang besar dapat dirasakan apabila media yang digunakan optimal.

Audio visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Audio visual diam dan audio visual gerak merupakan dua jenis media audio visual (Djamarah & Zain, 2010). Kelebihan Media Audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, bisa digunakan untuk pembelajaran tutorial.

Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Untuk situsnya, silakan buka di www.canva.com.

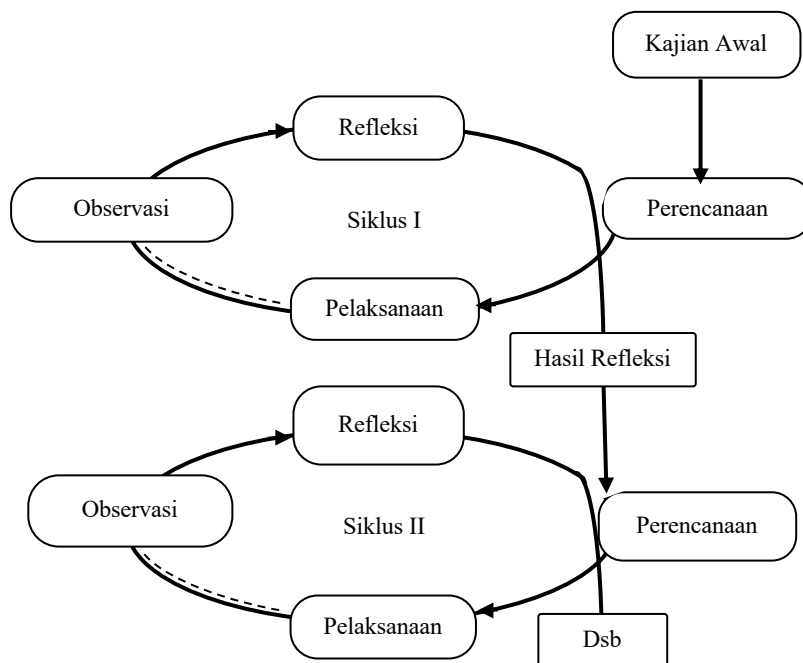
Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard.

Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; Membuat Akun Canva, Membuat Desain, Memilih Background,

Mengedit Background, Menambahkan Teks, Mengunduh atau Membagikan Desain,

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan yang dimodifikasi menjadi empat tahap sebagai berikut analisis awal, identifikasi materi, penyusunan produk, dan uji coba. Uji coba dilakukan kepada siswa di SMA Negeri 5 Makassar. Data yang diperoleh dari hasil pengembangan dan uji coba desain meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Uji coba menggunakan pendekatan PTK dengan model spiral, sebagaimana ditunjukkan dalam gambar 1 berikut:



Gambar 1. Desain model PTK yang digunakan

Keterangan:

- : Tindakan
- : Tindakan selanjutnya
- : Proses Bersamaan
- : Tahapan kegiatan

Untuk pemaknaan digunakan skala kategori. Hal inilah yang akan menjadi rujukan apakah proses pembelajaran yang telah berlangsung

dapat dikategorikan berhasil atau tidak. Kategori pencapaian tersebut disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Intrepretasi kelayakan

Capaian	Kategori	Ket.
84,1 % - 100 %	Sangat Baik	Berhasil
74,1 % - 84 %	Baik	Berhasil
64,1 % - 74 %	Cukup Baik	Berhasil
54,1 % - 64 %	Kurang Baik	Tidak Berhasil
≤ 54 %	Sangat Tidak Baik	Tidak Berhasil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kajian Awal

Kajian awal dalam penyusunan desain pembelajaran ekonomi berbasis audio visual dengan aplikasi canva diperoleh melalui angket. Informasi yang diperoleh bahwa secara umum siswa sangat setuju menggunakan media pembelaran ekonomi berbasis Audio visual dengan aplikasi canva. Hal ini perlu dilakukan karena bisa menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar, apalagi pembelajaran dilakukan secara daring. Hal ini juga menjadi salah

satu alasan mengapa desain media pembelajaran Audio visual berbasis aplikasi canva perlu di kembangkan, selain alasan lainnya bahwa pembelajaran dimasa pandemi covid 19 memang harus dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi yang mudah diakses baik oleh siswa maupun oleh guru.

Kelayakan Desain Media Pembelajaran

Sebelum digunakan, maka media Audio visual berbasis aplikasi canva terlebih dahulu divalidasi sebelum digunakan. Hasil penilaian ahli sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli

Aspek	Skor					Σ Bobot	Σ Butir	Σ Max	Persen (%)
	1	2	3	4	5				
Audio visual	0	0	2	14	3	77	19	95	81
Konten	0	0	1	5	2	33	8	40	82
Kelengkapan desain	0	0	0	3	0	12	3	15	80
Kemenarikan	0	0	0	3	2	22	5	25	88
						144	35	175	82,28

Sumber: Hasil olah data, 2020

Hasil penilaian dari aspek tersebut sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{144}{175} \times 100\%$$

$$= 82,28\%$$

Hasil penilaian ahli mengenai desain media berbasis *Audio visual* dengan aplikasi canva diperoleh presentase 82,28 persen yang berarti bahwa hasil desain tersebut sangat layak digunakan pada sekolah tempat uji coba.

Sebelum desain media pembelajaran digunakan dalam ujicoba lapangan, maka terlebih dahulu dilakukan ujicoba pada kelas terbatas sebagai bahan dalam melakukan

perbaikan. Hasil penilaian siswa secara terbatas, disajikan pada table berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian terbatas siswa

Aspek	Skor					Σ Bobot	Σ Butir	Σ Max	Persen (%)
	1	2	3	4	5				
Kelengkapan konten	0	5	12	66	97	795	9	900	88,33
Kemenaarikan Tampilan desain	0	2	15	46	57	518	6	600	86,33
Jumlah						1.313	15	1.500	87,53

Sumber: Hasil olah data, 2020

Persentase skor hasil uji coba dilihat dari aspek media yaitu:

$$P = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

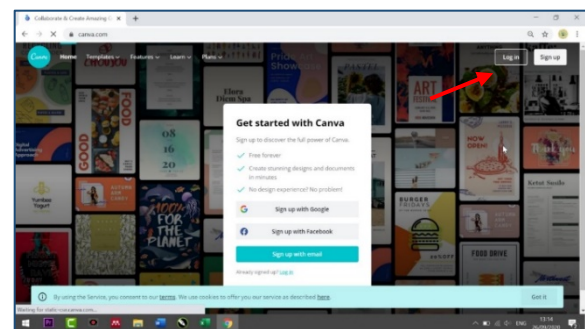
$$P = \frac{1313}{1500} \times 100\%$$

$$= 87,53$$

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada table 5.3, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi canva layak digunakan dengan persentase skor 86.73 persen. Hasil ini dikategorikan sangat layak. Artinya desain media pembelajaran tersebut disukai oleh siswa baik baik dari aspek kelengkapan konten maupun tampilannya, sehingga dapat digunakan di sekolah tempat uji coba.

Ujicoba lapangan dilakukan pada salah satu sekolah menengah atas dikota Makassar. Dalam penelitian ini tempat ujicoba dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Makassar. Dalam uji coba ini digunakan model penelitian tindakan kelas. Tahapan-tahapan dalam proses perencanaan ini sebagai berikut.

Pertama, login pada akun canva. Tahap awal dalam menggunakan aplikasi ini adalah mengunjungi situs www.canva.com kemudian log in dengan menggunakan akun yang telah didaftarkan. Selain itu, bisa juga log in dengan akun google, Facebook, atau alamat email yang telah dibuat sebelumnya. Setelah itu, mendesain media pembelajaran pada Canva sudah bisa

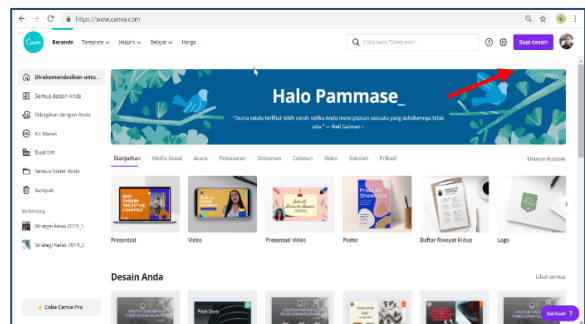


dilakukan. Tampilan halaman awal/log ini sebagaimana gambar 2 berikut.

Gambar 2. Tampilan Awal Canva

Sumber: www.canva.com , 2020

Kedua, memilih template untuk memulai desain. Setelah berhasil log in, maka akan muncul tampilan halaman utama. Kita dapat mendesain dengan memilih menu "create a design/membuat desain" sebagaimana tanda pada gambar berikut. Setelah itu, pilih jenis template presentasi visual yang akan digunakan. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 3 berikut:

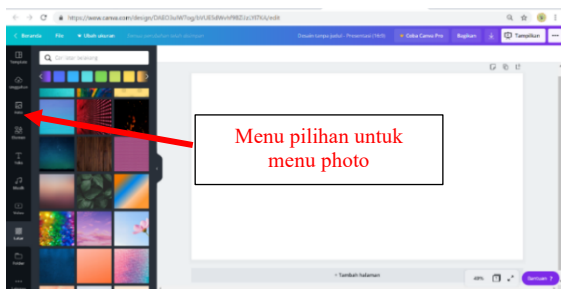


Gambar 3. Tampilan pilihan Template pada canva

Sumber: www.canva.com , 2020

Pada penelitian ini, yang akan dikembangkan adalah desain pembelajaran berbasis audio visual, maka yang dipilih adalah template presentasi. Ada banyak template presentasi yang disiapkan dalam canva akan tetapi untuk kepentingan penelitian maka dipilih salah satu dari background dalam template teknologi. Memilih background adalah proses pertama dalam bagian ini. Menu yang dapat dipilih ada dua yaitu "Photos" dan "latar". Hal ini seperti yang nampak sebagai berikut:

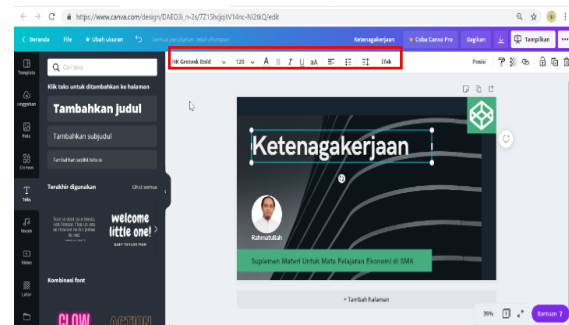
Variasi teks dalam template



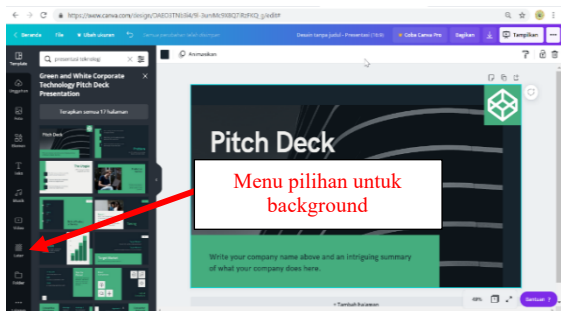
Gambar 4. Tampilan pilihan Foto dan latar Template
Sumber: www.canva.com , 2020

Gambar 6. Tampilan Menambahkan Teks Sumber: www.canva.com , 2020

Terkait dengan teks ini, kita dapat melakukan perubahan baik ukuran, warna, model, maupun variasi lainnya, sebagaimana ditampilkan pada kotak warna merah pada gambar 7 berikut:



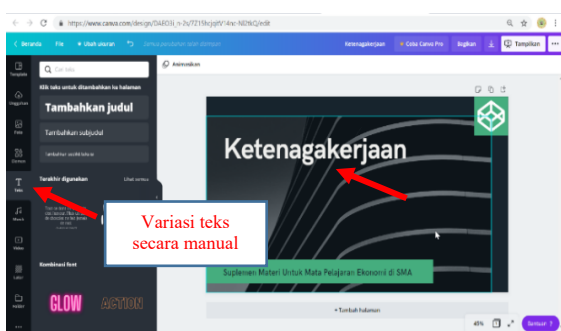
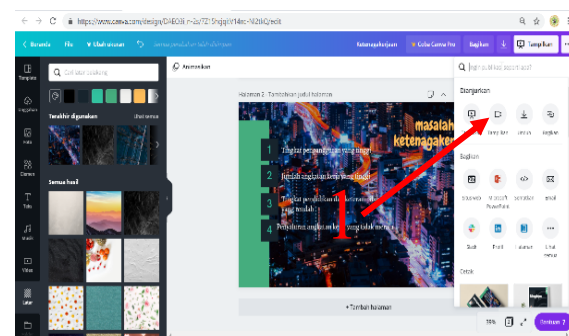
Gambar 7. Perubahan Tampilan Teks Sumber: www.canva.com, 2020



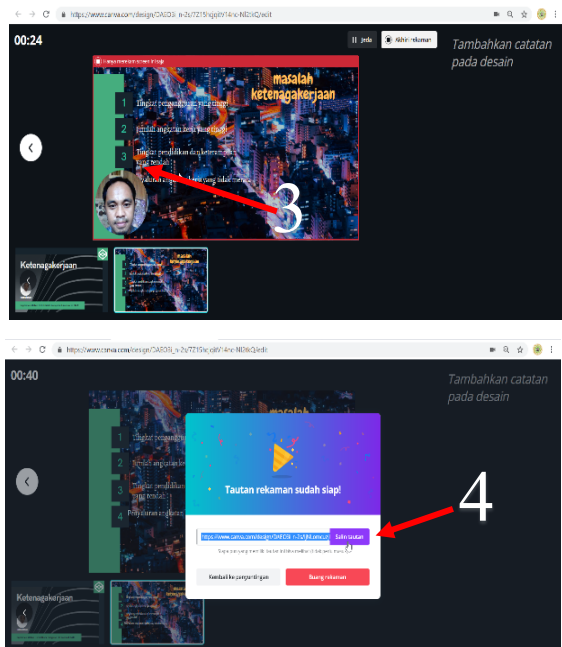
Gambar 5. Tampilan pilihan Foto dan latar Template
Sumber: www.canva.com , 2020

Keempat, melakukan penambahan konten audio visual. Dalam menambahkan audio visual, peneliti menampilkan wajah sambil memberikan penjelasan terhadap konten materi pada media pembelajaran yang didesain. Hal ini dapat dilakukan dengan Langkah sebagaimana ditampilkan pada gambar 8 berikut.

Ketiga, menambahkan teks digunakan dua cara. Langkah pertama tetap menggunakan teks yang disediakan dalam template canva. Langkah kedua dengan memilih secara manual pada menu teks. Hal ini dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



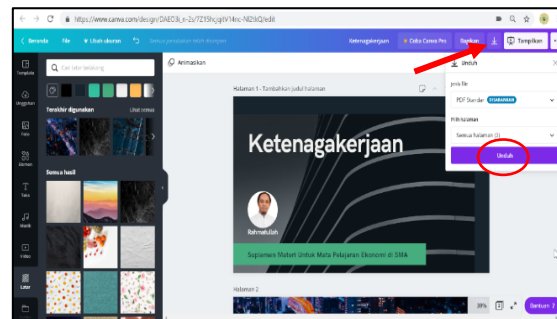
bagian sudut atas kanan layar. Selain itu tanda panah kebawah juga dapat menjadi opsi kedua. Untuk jelasnya, dapat dilihat pada gambar 9 berikut.



Gambar 8. Menambahkan Audio Visual
Sumber: www.canva.com, 2020

Bagian yang dilingkari pada gambar ini bertujuan memulai proses desain audio visual, dengan memilih tampilan pada bagian yang dilingkari. Pada bagian ini kita diarahkan masuk ke bagian studi rekaman sebagai tempat melakukan perekaman audio visual. Proses perekaman sedang berlangsung dimana wajah ditampilkan dalam slide presentase sambil memberikan penjelasan materi. Pada bagian ini tersedia tombol “jeda” dan “akhiri rekaman”. Setelah proses perekaman selesai maka akan muncul link link sebagai alamat hasil desain yang telah dilakukan. Link yang ditampilkan silahkan disalin kemudian dibagikan ke siswa melalui group kelas yang ada untuk ditonton secara online, sekaligus sebagai tanda bahwa proses desain audio visual telah selesai.

Kelima, setelah proses desain selesai, maka hasilnya dapat diunduh dan filenya disimpan secara offline. Namun demikian, file hasil desain dapat tersimpan secara otomatis. Untuk mendownload, silahkan pilih menu “Download” pada



Gambar 9. Mengunduh Hasil Desain
Sumber: www.canva.com, 2020

Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan untuk mengukur efektivitas penggunaan hasil desain media pembelajaran Audio visual berbasis aplikasi canva di lakukan pada siswa kelas XI 76 SMA Negeri 5 Makassar. Kegiatan uji coba dilakukan *pretest* dan *posttest* sehingga keefektifan proses dan hasil desain dapat diketahui. Hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Audio visual berbasis aplikasi canva dikategorikan berhasil. Hal ini dapat dilihat pada table 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Jumlah siswa	Nilai (rata-rata)		Ket.	
	Siklus			
	a (%)	b (%)		
36 Orang	59.16	75.10	88	-
Jumlah	67.13		88	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data, 2020

Berdasarkan table 4 diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 67.13 persen dan siklus 2 sebesar 88 persen. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar siswa sehingga secara umum siswa yang

menjadi sampel uji coba lebih mudah memahami materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran Audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik.

Pembahasan

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik, sebagaimana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Siswa dapat memahami materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin, 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman siswa (Said, 2016).

Hasil penelitian diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Selain itu, hasil uji coba juga disebutkan bahwa media yang dikembangkan ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ukuran kelayakan dapat dilihat dari berbagai aspek, misalnya desain yang menarik, serta kejelasan konten materi yang disajikan dalam media. Sedangkan dari hasil uji coba lapangan, ditarik kesimpulan bahwa penyajian materi dengan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar siswa merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rokhayani et al., 2014).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid 19 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva, disisi lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, yang kreatif dan inovatif.

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dapat disarankan yaitu, dibutuhkan kesadaran semua pihak dalam mendukung dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis daring dengan *platform* yang tersedia. Meskipun aplikasi canva disiapkan secara gratis, namun jika tidak didukung oleh kesediaan sumber daya (guru) dalam memanfaatkannya maka proses pembelajaran daring tidak lebih menarik dari proses luring. Untuk itu, kesiapan semua pihak baik pemerintah, kepala sekolah, guru maupun siswa harus terus dioptimalkan sehingga pembelajaran dimasa pandemic covid 19 ini bisa lebih optimal dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). "Character Education Integration". *International Journal of History Educaation*, 12(2), 392–403.
- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). "Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia". *Creative Education*, 03(08), 70–76.
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.

- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). "Development learning model of character education through e-comic in elementary school". *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta*.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada Sma Negeri Di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Isman, A. (2011). "Instructional Design In Education: New Model". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136–142.
- Mahnun, N. (2012). "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)". *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). "Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar". *Jurnal Ad'ministrare*, 5(1), 1–6.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Reiser, R. A. (2001). "A history of instructional design and technology: Part II: A history of instructional design". *Educational Technology Research and Development*, 49(2), 57–67.
- Reiser, R. A., & Dick, W. (1996). *Instructional planning: A guide for teachers*. Allyn and Bacon.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149.
- Rosmawati, H. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII. B SMP Negeri 33 Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(1), 34–44.
- Said, A. A. (2016). "Desain Multimedia Pembelajaran". *Seminar Nasional "Revitalisasi Pendidikan Seni Dan Desain Sebagai Basis Pengembangan SDM,"* 1, 239.
- Sharif, A., & Gisbert, M. (2015). "The Impact of Culture on Instructional Design and Quality Afsaneh". *International Journal of Instruction*, 8(1), 143–156.
- Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung". *sJurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 203–218.
- Tsai, K. C. (2012). "Bring character education into classroom". *European Journal of Educational Research*, 1(2), 163–170.

- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).