



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Biologi IAIN Ternate

Isran Sahil

Institut Agama Islam Negeri Ternate, Maluku Utara

---

### Abstract

Received: 21 Desember 2022

Revised: 23 Desember 2022

Accepted: 26 Desember 2022

*Development of project-based learning media through the canva application to the creativity of biologi students at IAIN Ternate. The covid-19 pandemic made a study at home policy so that several regions in eastern Indonesia, one of which was north Maluku utara province, had many obstacles to learning at home. This study aims to see the presentation of IAIN Ternate Tadris Biology Students using well developed information technology. This study uses the ADDIE model that is: Analysis, design, development, implementation and evaluation. This sample of population is biology student in semester five with a total of eight student*

**Keywords:** *Media Canva, Kreativitas Mahasiswa, Biologi*

(\*) Corresponding Author:

Isransahil5@gmail.com

**How to Cite:** Sahil, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Proyek Melalui Aplikasi Canva Terhadap Kreatifitas Mahasiswa Biologi IAIN Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 195-197. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7519827>

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di era 5.0 mengharuskan manusia menggunakan teknologi dan informasi dalam mengakses ilmu pengetahuan. Pembelajaran sebelum tahun 2019-2020 dipelosok dan kota yang belum berkembang secara teknologi banyak yang menggunakan media berbasis offline namun pandemi Covid-19 membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan belajar di rumah sehingga banyak kendala untuk beberapa daerah di Indonesia Timur sebut saja Provinsi Maluku Utara salah satunya. Untuk Institut Agama Islam Negeri Ternate sendiri menggunakan beberapa aplikasi seperti Geogle Meet, Zoom, WhatsApp, Geogle Class Room dan lain sebagainya.

Pembelajaran berbasis online ini juga cukup efisien karena peserta didik dapat mengaplod materi kapan dan dimana saja. Aplikasi yang digunakan saat belajar di rumah sampai sekarang menjadi media pembelajaran salah satunya aplikasi Canva. Maka pengembangan media pembelajaran berbasis proyek sangat cocok untuk menumbuhkan kreatifitas mahasiswa pada umumnya dan mahasiswa biologi pada khususnya.

## Kajian Teori

Media pembelajaran dalam abad 21 ini haruslah sesuai dengan perkembangan teknologi yang berkembang. Banyak aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media dalam proses belajar mengajar, bahkan beberapa sekolah tingkat menengah atas mulai memantau peserta didik mereka dengan menggunakan teknologi melalui beberapa aplikasi. berguna untuk pembelajaran di masa pandemi sebagai solusi mengurangi covid-19. Pada hakekatnya Media merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai bagian integral dan sesuai



dengan proses pembelajaran secara menyeluruh kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. memiliki kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian sesuai aslinya dengan cara digambar, dipotret, direkam, difilmkan, dan disimpan.
2. memiliki kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau peristiwa dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya mengubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat disajikan secara berulang-ulang
3. memiliki kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau anak didik dalam jumlah besar sesuai media yang digunakan.

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam kebutuhan pembelajaran seperti presentasi, video pembelajaran resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Selain kebutuhan belajar aplikasi ini bisa digunakan dalam bermain seperti menyusun gambar melalui kata perintah yang telah disediakan oleh guru, tenaga pengajaran dan dosen.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, tenaga pengajar maupun dosen dalam menyampaikan atau mentransfer ilmu pengetahuan. Salah satunya adalah Project Based Learning (PjBL). Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan atau peluang pada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Kerja proyek merupakan kegiatan yang sangat menantang dan dapat menuntun peserta didik untuk merancang, memecahkan masalah, membuat keputusan sekaligus melakukan kegiatan investigasi sesuai daya kreatifitas yang dimiliki.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Eksperimen semu adalah penelitian yang hampir sama dengan eksperimen sungguhan, namun eksperimen semu dilakukan secara langsung dan dapat dilihat hasilnya. Untuk penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, and evaluation*). Sampel atau populasi penelitian ini yakni mahasiswa biologi semester lima dan dengan jumlah mahasiswa 8 orang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Jumlah sampel yang digunakan terlihat hasil dari kreativitas masing-masing mahasiswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Penelitian ini telah divalidasi oleh ahli bahasa dan desain oleh dosen mata kuliah. Dari 8 mahasiswa yang menjadi sampel penelitian ini menunjukkan bahwa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Presentase kreativitas mahasiswa

No	Kreativitas mahasiswa dalam menggunakan aplikasi Canva	Keterangan (%)
1	Mahasiswa yang mampu menggunakan aplikasi Canva	50%
2	Mahasiswa yang belum mampu menggunakan aplikasi Canva	50 %

Tabel diatas menggambarkan perbedaan presentase mahasiswa yang mampu menggunakan aplikasi Canva dan belum mampu menggunakan aplikasi Canva. Hasil ini diperoleh setelah diujicobakan pada mata kuliah media pembelajaran dan memperoleh hasil 50-50.

Sampel yang gunakan mungkin sedikit sesuai dengan jumlah mahasiswa program studi biologi semester 5 yang mengambil Mata Kuliah Media Pembelajaran. tabel 1 telah menggambarkan presentase penggunaan media pembelajaran berbasis online pada aplikasi Canva yaitu 50 % untuk mahasiswa yang mampu menggunakan aplikasi dalam proses belajar mengajar yakni ada yang membuat grafik, video pembelajaran dan lain sebagainya. Sementara 50 % nya lagi mahasiswa belum mampu menggunakan aplikasi Canva.

Hal yang melatar belakangi sebagian besar mahasiswa belum mapu menggunakan aplikasi ini karena pengetahuan yang teratas serta kesedian fasilitas yang belum memadai seperti Internet yang tidak stabil. dalam tahap pengembangan ini menggunakan model ADDIE dalam proses perencanaanya. Mulai dari menganalisis Kurikulum, Kemampuan dan Kebutuhan, Desain dan pengembangan (Development) dalam perancangan ini telah divalidasi oleh dosen pengasuh Mata Kuliah Media Pembelajaran. Implementasi telah digunakan oleh beberapa mahasiswa pada Mata Kuliah Mikroteacing. Evaluasi sesuatu pada tabel hasil penelitian dan beberapa aspek yang perlu dievaluasi adalah aspek pengetahuan, keterampilan dan fasilitas penunjang.

## **KESIMPULAN**

Zaman 5.0 pembelajaran harus disesuaikan dengan teknologi informasi yang berkembang. Media pembelajaran juga disesuaikan dengan teknologi informasi yang sedang pesat, maka dalam pengembangan kampus IAIN Ternate didukung oleh kreativitas mahasiswa, apalagi mahasiswa FAKultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, menggunakan media pembelajaran modern adalah suatu ketercapaian yang luar biasa. Selain dari tuntunana zaman, pembelajaran yang menarik dan kekinian adalah model dan metode yang tepat dalah satunya yaitu pembelajaran berbasis Proyek.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Diah Erna Triningsih, S M P Negeri Karangploso, and Kab Malang, "No Title" 15, no. 1 (2021): 128-144.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–255.
- Profit, Jurnal, Kajian Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dewi Koryati, Dian Eka Amrina, and Usmi Sintara. "Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning ( PjBL )" 9, no. 1 (2022): 15–26.
- Triningsih, Diah Erna, S M P Negeri Karangploso, and Kab Malang. "No Title" 15, no. 1 (2021): 128–144.

