



Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Materi Larutan Penyangga

Vira Maharani ¹, Marini Damanik ², Zainuddin Muchtar ³, Muhammad Yusuf ⁴,
Susilawati Amdayani ⁵

Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA),
Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 05-09-2024

Disetujui : 04-01-2025

Dipublikasikan: 27-01-2025

Kata Kunci:

Media pembelajaran video,
materi larutan penyangga,
aplikasi Canva, model
pembelajaran pbl, penelitian
dan pengembangan.

Keywords:

*Video learning media, buffer
solution material, Canva
application, PBL learning
model, research and
development.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi *Canva* terintegrasi model pembelajaran PBL, 2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video bagi guru di SMA Budi Agung Medan, dan 3. Mengetahui bagaimana respons siswa kelas XI di SMA Budi Agung Medan terhadap media pembelajaran video yang telah dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (R&D), dan model pengembangan 4D digunakan untuk menguji efektivitas produk tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA di SMA Budi Agung Medan, dan sampel yang digunakan adalah sekitar 41 siswa kelas XI IPA kelas Ustman bin Affan. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran video menghasilkan nilai persentase rata-rata sebesar 78% dengan kriteria cukup valid, sedangkan hasil validasi ahli media menghasilkan nilai persentase rata-rata sebesar 94% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji kepraktisan oleh guru menghasilkan nilai persentase rata-rata sebesar 91% dengan kriteria sangat praktis. Hasil angket respons siswa terhadap media pembelajaran video menghasilkan nilai persentase rata-rata sebesar 84% dengan kriteria menarik.

Abstract

This research aims to: 1. Find out the feasibility of video learning media based on the Canva application integrated with the PBL learning model, 2. Find out the practicality of video learning media for teachers at Budi Agung High School Medan, and 3. Find out how class XI students at Budi Agung High School Medan respond to video learning media that has been developed. The research method used is Research and Development (R&D), and the 4D development model is used to test the effectiveness of the product. The population in this study was all class XI Science at SMA Budi Agung Medan, and the sample used was around 41 students from class XI Science in Ustman bin Affan's class. The results of material expert validation of video learning media produced an average percentage value of 78% with quite valid criteria, while the results of media expert validation produced an average percentage value of 94% with very valid criteria. The results of the practicality test by the teacher produced an average percentage score of 91% with very practical criteria. The results of the student response questionnaire to video

learning media produced an average percentage score of 84% with interesting criteria.

© 2025 Universitas Riau

* Korespondensi:
e-mail : @maharanivira871@gmail.com
No. Telf : +6282272473372

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat penting dalam membantu mereka yang kekurangan informasi menjadi berpengetahuan dan berubah dari ketidaktahuan menjadi mengetahui. Suatu proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas lulusan yang dihasilkan suatu lembaga pendidikan (Stevani et al., (2022). Sementara itu, ada beberapa unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran, seperti kurikulum, tenaga pengajar, prasarana dan sarana, alat dan bahan pembelajaran, administrasi sekolah, suasana, dan tempat siswa menerima pelatihan kerja. Guru harus selalu berupaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena merupakan salah satu komponen proses (Halawa & Mulyanti, 2023).

Lingkungan belajar yang efektif harus menarik, menyenangkan, menuntut, dan menginspirasi. Selain itu, hal ini juga harus memberikan ruang lebih bagi anak untuk berkembang secara mandiri dan kreatif sesuai minat dan bakatnya. Meskipun guru hanya sebagai fasilitator pembelajaran, dan siswa dituntut untuk lebih aktif, namun guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk merangsang siswa agar lebih aktif dalam belajar (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Dalam konteks pendidikan, media merupakan pembawa data yang terutama berorientasi pada tujuan. Pada bagian metodologi guru, media digunakan sebagai alat pengajaran sekaligus menciptakan area pembelajaran. Guru harus mampu merancang dan menghasilkan bahan ajar yang menarik dan mutakhir untuk kelas. Hal ini memerlukan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan di kelas. Dengan kata lain, pembelajaran yang berkualitas dimulai dari guru yang berkualitas. Jika guru semakin hari semakin baik, maka pendidikan pun akan semakin baik dan berkualitas (Rahmatullah et al., 2020). Media video pembelajaran seperti video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva merupakan salah satu alat pembelajaran mutakhir yang dapat digunakan dalam proses pendidikan. Media pembelajaran video dapat dipahami sebagai suatu cara mengajar yang memanfaatkan dua indra secara simultan: indra penglihatan (visual/gambar) dan indra pendengaran (suara/audio).

Penelitian Rahmatullah (2020) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan persentase hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan materi pembelajaran video berdasarkan kriteria unggul aplikasi Canva memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Kemudian media pembelajaran video dapat diterapkan pada pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah et al., 2020). Namun pada penelitian ini media video pembelajaran yang dihasilkan hanya berisi materi, tidak ada kuis atau pertanyaan untuk menunjang pemahaman siswa. Kemudian, media video pembelajaran yang dihasilkan pada penelitian ini tidak diintegrasikan dengan model pembelajaran tertentu.

Oleh karena itu, para akademisi bersemangat untuk mengembangkan materi video pembelajaran yang menggabungkan pendekatan pembelajaran PBL dengan aplikasi Canva. PBL atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah pendekatan pengajaran yang memberikan siswa permasalahan dunia nyata untuk diatasi sendiri atau dalam kelompok. Menurut penelitian sebelumnya (Ulfa, 2016), karena model ini memungkinkan siswa berpikir lebih bebas dan memanfaatkan logika untuk menyelesaikan masalah, hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Hampir semua siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berkat paradigma pembelajaran ini. Proses pembelajaran dengan menggunakan

model pembelajaran PBL menghadirkan situasi kehidupan nyata kepada siswa sehingga siswa tidak kebingungan dan dapat langsung memahami serta menemukan apa yang dipelajarinya khususnya pada larutan buffer (Ulfa, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk : 1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva terintegrasi model pembelajaran PBL, 2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran video bagi guru di SMA Budi Agung Medan, dan 3. Mengetahui bagaimana respons siswa kelas XI di SMA Budi Agung Medan terhadap media pembelajaran video yang telah dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva terintegrasi model pembelajaran PBL pada materi Larutan Penyangga di SMA Budi Agung Medan.

2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*), penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan jenis penelitian yang digunakan yaitu model yang mewakili tahapan-tahapan secara sistematis (terorganisir) dan sistematis yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan utama model pengembangan ini adalah merancang dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Budi Agung Medan yang beralamat di Jl. Platina Raya No.7, Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara 20255. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA di SMA Budi Agung Medan, dan sampel yang digunakan adalah sekitar 41 siswa kelas XI IPA kelas Ustman bin Affan.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih untuk memperoleh data (Nugrahani, 2014). Wawancara pada penelitian ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan dalam proses pembelajaran kimia serta menganalisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Ada dua jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu wawancara dengan guru kimia di SMA Budi Agung Medan dan wawancara dengan sampel penelitian siswa).

b. Lembar Validasi

Lembar validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva terintegrasi model pembelajaran PBL pada materi larutan penyangga berdasarkan BSNP. Pada penelitian ini digunakan dua validator ahli yakni validator ahli media dan validator ahli materi. Angket yang digunakan dalam lembar validasi ini menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

c. Angket Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kebermanfaatan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva terintegrasi model pembelajaran PBL bagi guru. Angket yang digunakan dalam uji kepraktisan ini menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Angket uji praktikalitas ini memuat beberapa aspek yang masing-masing aspek dikembangkan lebih lanjut untuk menilai apakah media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan sudah tepat sasaran dan cocok atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kimia. Instrumen uji praktikalitas diberikan kepada guru yang akan meninjau kualitas media pembelajaran video.

d. Angket Respons Siswa

Reaksi adalah perubahan sikap yang disebabkan oleh suatu stimulus. Angket respons siswa yang digunakan menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, dan 4. Angket respons siswa ini memuat beberapa aspek yang masing-masing aspek dikembangkan lebih lanjut untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran video yang telah dikembangkan.

2.2 Teknik Analisa Data

Secara keseluruhan rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai persentase pada semua instrumen yang digunakan ialah sama, yang membedakan hanya tabel kriteria persentase saja. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menghasilkan perhitungan persentase dan pendekatan deskripsi kualitatif yang digunakan dalam analisis data (Akbar, 2016)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan : Vah : Nilai persentase

Tsh : Skor Total yang diharapkan

Tse : Skor Ekspektasi Maksimum

Kriteria nilai persentase untuk lembar validasi diringkaskan dalam Tabel 1 (Akbar, 2016).

Tabel 1. Kriteria hasil validasi

No	Kriteria Validasi (%)	Tingkat Validasi
1	85-100	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70-85	Cukup valid atau dapat digunakan dengan sedikit revisi
3	50-70	Tidak valid, disarankan untuk tidak menggunakannya karena diperlukan revisi yang banyak
4	01-50	Tidak valid atau tidak dapat digunakan

Kriteria nilai persentase untuk lembar uji kepraktisan ditunjukkan pada Tabel 2 (Akbar, 2016).

Tabel 2. Kriteria Hasil uji kepraktisan

No	Kriteria Kepraktisan (%)	Tingkat Kepraktisan
1	85-100	Sangat Praktis
2	70-85	Cukup Praktis
3	50-70	Tidak Praktis
4	01-50	Sangat Tidak Praktis

Kriteria nilai persentase untuk lembar angket respons siswa diringkaskan pada Tabel 3 (Putri, et al., 2021; Sugiyono, 2019)

Tabel 3. Kriteria hasil angket respons siswa

Kriteria Respon Siswa (%)	Validation Level
> 85	Sangat setuju atau sangat menarik
70-84	Setuju atau menarik
50-69	Cukup setuju atau cukup menarik
30-49	Tidak setuju atau tidak menarik
< 30	Sangat tidak setuju atau sangat tidak menarik

3. Hasil Dan Pembahasan

Peneliti ingin mengetahui bagaimana analisis validasi ahli media dan materi berhubungan dengan kelayakan media pembelajaran video, seberapa praktis media ini bagi guru, dan bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran video. Media pembelajaran video dibuat berdasarkan KI, KD, dan indikator pembelajaran yang terdapat pada silabus kurikulum 2013. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*).

Pada *tahap pendefinisian (define)*, peneliti menganalisis kebutuhan awal dan akhir, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Dalam menentukan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KD dan indikator pembelajaran yang tercantum dalam silabus kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kimia SMA Budi Agung Medan menyatakan bahwa sebelumnya di SMA tersebut telah menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran dalam proses pembelajaran kimia, namun hanya video pembelajaran dan belum terintegrasi. model pembelajaran dalam video pembelajaran. Pada saat penerapan media pembelajaran video, siswa menjadi lebih aktif dibandingkan proses pembelajaran sebelumnya yang hanya mengandalkan media pembelajaran yang umum digunakan. Menurutnya, penggunaan buku teks saja membuat siswa tidak dapat berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran sehingga menurunkan hasil belajar siswa. Kemudian, metode pengajaran di sekolah ini masih berpusat pada guru, artinya siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pendidikannya. Siswa kurang bersemangat mengikuti proses pembelajaran ketika guru hanya menggunakan spidol dan papan tulis untuk mengilustrasikan isi pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara siswa dapat disimpulkan bahwa guru kimia SMA Budi Agung Medan masih sering hanya mengandalkan buku teks sebagai alat pengajaran utama. Oleh karena itu peneliti membuat bahan pembelajaran tambahan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL.

Pada *tahap perancangan (design)*, peneliti telah merancang proses pembuatan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Tahapan desain video meliputi beberapa proses seperti menyiapkan materi, memasukkan gambar ke dalam media pembelajaran video, dan mulai melakukan desain awal. Materi menulis pada media pembelajaran video diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan strategi pembelajaran dimana siswa memecahkan masalah dengan terlebih dahulu menerapkan informasi baru pada masalah yang coba dipecahkannya. Pada media video pembelajaran dijelaskan proses pembelajaran berdasarkan sintak model pembelajaran PBL. Sebelum merancang media pembelajaran video, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan materi dan gambar dari beberapa sumber. Penambahan gambar ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Revisi Media Pembelajaran Video pada (a) pertemuan 1 dan (b) pertemuan 2.

Pada *tahap pengembangan (development)*, peneliti memulai dengan menyusun kerangka desain media pembelajaran video, kemudian melakukan validasi dengan ahli yaitu ahli materi dan media, serta menguji kepraktisan media pembelajaran video untuk digunakan oleh guru di SMA Budi Agung Medan dengan menggunakan larutan buffer. Tahap validasi dilakukan agar media video pembelajaran yang dihasilkan dapat dievaluasi dan divalidasi untuk digunakan oleh siswa kelas XI SMA Budi Agung Medan. Penilaian ini dilakukan untuk memperoleh kritik dan saran dari validator sebagai acuan perbaikan. Validasi ini dilakukan oleh dua orang dosen kimia Universitas Negeri Medan yang masing-masing dosen berperan sebagai ahli materi dan ahli media. Uji praktikalitas dilakukan oleh dua orang guru kimia SMA Budi Agung Medan. Analisis ini juga dilakukan untuk melihat seberapa bermanfaat/praktis media ini bila digunakan dalam proses pembelajaran kimia. Pembuatan media pembelajaran video terdiri dari beberapa bagian yaitu :

- a. Halaman Pembuka; bentuk ilustrai halaman pembuka ditunjukkan pada Gambar 2.



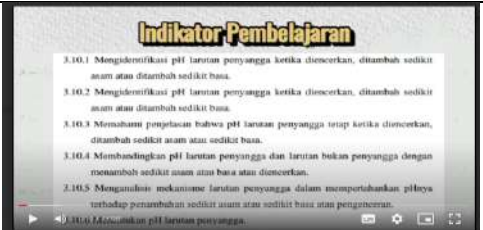
Gambar 2. Halaman Pembuka Media Pembelajaran Video

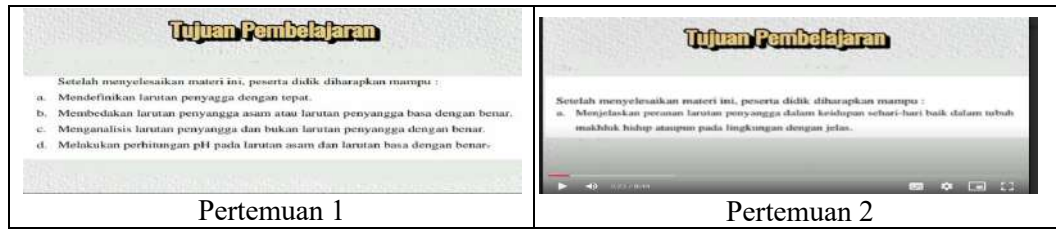
- b. Halaman Identitas; bentuk halaman indentias ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Identitas Video Pembelajaran Video

- c. Halaman KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran; Ringkasan tentang halaman KD, indicator dan tujuan pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 4.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pembelajaran
	



Gambar 4. KD, Indikator dan tujuan pembelajaran pada media pembelajaran video

d. Halaman Penulisan Sintak Model Pembelajaran PBL dalam Media; bukti bentuk halaman penulisan sintak pada model pembelajaran PBL ditunjukkan pada Gambar 4.



Sintak model pembelajaran PBL fase 1



Sintak model pembelajaran PBL fase 2



Sintak model pembelajaran PBL fase 3



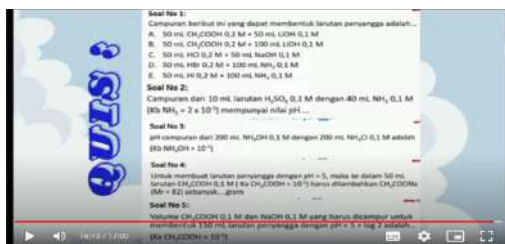
Sintak model pembelajaran PBL fase 4



Sintak model pembelajaran PBL fase 5

Gambar 4. Halaman sintak model pembelajaran PBL

e. Halaman Kuis; bentuk halaman yang terdapat pada model pembelajaran berbasis PBL ditunjukkan pada Gambar 5.



(a)



(b)

Gambar 5. Halaman kuis di model pembelajaran PBL (a) halaman gambar dan (b) jawaban

Setelah menyelesaikan tahap desain dan mengintegrasikan desain kerangka, video pembelajaran divalidasi oleh ahli. Hasil validasi pengembangan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL adalah sebagai berikut :

A. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi perancangan media video pembelajaran diubah menjadi nilai persentase dan menunjukkan nilai persentase diatas atau setara dengan 78% termasuk dalam kriteria cukup valid. Akbar (2016) menyatakan bahwa angka persentase antara 70% dan 84% akan memenuhi syarat cukup praktis, sedangkan nilai persentase antara 85% dan 100% akan memenuhi syarat sangat valid. Media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL cukup layak digunakan pada uji coba terbatas, sesuai dengan rata-rata persentase penilaian validator yang diuraikan pada Tabel 4. Namun ada beberapa perbaikan yang dapat dilakukan oleh pihak validator. rekomendasi validator

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi

No.	Indikator Penilaian	Nilai (%)	Kriteria
1	I. Aspek kesesuaian konten	77	Cukup Valid
2	II. Aspek kesesuaian bahasa	80	Cukup Valid
3	III. Aspek kesesuaian penyajian	78	Cukup Valid
Total Skor Keseluruhan		144	
Persentase Skor Keseluruhan		78%	
Kriteria		Cukup Valid	

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media perancangan media video pembelajaran diubah menjadi nilai persentase dan menunjukkan nilai persentase sebesar 94% termasuk kriteria sangat valid. Menurut Akbar (2016), nilai persen antara 70% sampai dengan 84% memenuhi kriteria cukup layak; sebaliknya nilai persen antara 85% dan 100% akan memenuhi kriteria sangat sesuai. Berdasarkan hasil rata-rata persentase penilaian validator yang diuraikan pada Tabel 5, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL sangat layak digunakan pada uji coba terbatas, meskipun beberapa perbaikan dapat dilakukan mengikuti rekomendasi validator.

Tabel 5. Hasil validasi ahli media

No	Indikator Penilaian	Nilai (%)	Kriteria
1	a. Desain teknik	100	Sangat Valid
2	b. Menampilkan konten media	91	Sangat Valid
3	c. Rekayasa Perangkat Lunak	92	Sangat Valid
Total Skor Keseluruhan		70	
Persentase Skor Keseluruhan		94%	
Kriteria		Sangat Valid	

C. Analisis Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Hasil penilaian angket uji praktikalitas oleh dua orang guru kimia SMA Budi Agung Medan untuk merancang media pembelajaran video diubah menjadi skor persentase. Berdasarkan Tabel 6 terlihat bahwa guru pertama menilai media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL sebesar 90%, sedangkan guru kedua menilai sebesar 92%. Penilaian kedua guru kimia tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil

angket uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru SMA Budi Agung Medan menunjukkan persentase rata-rata sebesar 91% termasuk dalam kriteria sangat praktis.

Akbar (2016) menyatakan bahwa nilai persentase yang berada di antara 70% hingga 84% akan memenuhi persyaratan sangat praktis, sedangkan nilai persentase yang berada di antara 85% hingga 100% akan memenuhi persyaratan yang sangat praktis. Video materi pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang diintegrasikan dengan model pembelajaran PBL sangat praktis untuk digunakan dalam uji coba terbatas, sesuai dengan rata-rata persentase penilaian validator yang ditunjukkan pada Tabel 6. Namun ada beberapa perbaikan yang dapat dilakukan sesuai dengan saran dari guru kimia SMA Budi Agung Medan.

Tabel 6. Hasil uji kepraktisan oleh guru

Indikator Penilaian	Penilaian Guru Kimia (%)		Total Indikator Penilaian (%)
	G1	G2	
a. Efektif	87	87	87
b. Interaktif	90	90	90
c. Efisien	100	100	100
d. Kreatif	87	100	94
Total Persentase	90	92	
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis	
Rata-rata Persentase	91%		
Kriteria	Sangat Praktis		

D. Hasil Analisis Lembar Angket Respons Siswa

Hasil angket respons siswa SMA Budi Agung Medan tepatnya siswa kelas XI IPA Ustman bin Affan terhadap media pembelajaran video yang diubah menjadi nilai persentase menunjukkan total skor sebesar 1,374 skor dan menghasilkan persentase rata-rata sebesar 84% yaitu termasuk dalam kriteria menarik. Menurut Putri et al., (2021), nilai persen antara 70% hingga 84% memenuhi kriteria menarik; sebaliknya, nilai persen lebih dari 85% akan memenuhi kriteria yang sangat menarik. Berdasarkan hasil rata-rata persentase respons siswa terhadap media pembelajaran video dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru kimia SMA Budi Agung Medan.

Pada tahap *disseminate*, peneliti melakukan sosialisasi media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL melalui *link google drive* agar dapat lebih sering dilihat oleh siswa kelas XI SMA Budi Agung Medan. Salah satu keunggulan media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL. Artinya siswa dapat meninjau kembali dan memperdebatkan bagian-bagian isi larutan penyangga yang dirasa kurang jelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar video kapan saja dan di mana saja. Guru juga dapat memanfaatkan sumber daya ini sebagai bahan tambahan ketika mengajarkan materi larutan penyangga selain buku teks.

Hasil yang didapat sejalan dengan hasil penelitian Rahmatullah (2020), yakni media pembelajaran berbasis video (audio-visual) dengan aplikasi Canva sangat layak digunakan dan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik jika digunakan secara *online* maupun secara *offline*.

Selain kelebihanannya, media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva yang terintegrasi dengan model pembelajaran PBL mempunyai kekurangan tertentu. Secara khusus, aplikasi Canva digunakan dalam pembuatan media, yang berarti aksesnya memerlukan koneksi internet yang

stabil. Menempatkan video materi pembelajaran agar dapat diunduh dan dilihat secara offline memerlukan sedikit bantuan dari program lain seperti *google drive*. Lebih banyak tes dengan ukuran sampel dan lokasi yang lebih besar juga diperlukan untuk menghasilkan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, dua orang dosen jurusan kimia Universitas Negeri Medan yang salah satunya merupakan validator ahli materi dan satu lagi validator ahli media melakukan validasi terhadap media video pembelajaran yang telah selesai dibuat. Persentase skor rata-rata sebesar 78% yang diperoleh dari hasil validasi oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran cukup valid (layak digunakan). Sedangkan persentase skor rata-rata sebesar 94% diperoleh dari validator ahli media pada saat proses validasi, hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran sangat valid (layak digunakan).

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh dua orang guru di SMA Budi Agung Medan diperoleh rata-rata skor persentase sebesar 91%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video sangat praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kimia oleh guru di sekolah tersebut. . Siswa kelas XI IPA Utsman Bin Affan SMA Budi Agung Medan telah mengisi angket, dan persentase skor rata-rata sebesar 84%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video menarik dan dapat dijadikan sebagai sumber tambahan pada saat mengulas materi kimia khususnya bahan larutan penyangga.

Daftar Pustaka

- Akbar, S., A'yun, I.Q., Satriyani, F. Y., Widodo, W., Rakyan, P. & Ferisa, D. (2016). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Halawa, A. N., & Mulyanti, D. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas mutu instansi pendidikan dan pembelajaran. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 57-64.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan augmented reality sebagai media pembelajaran pengenalan komponen pneumatik di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 136-144
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books. Solo
- Putri, N.K., Yuberti., & Hasanah, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1 (3), 133-143.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Audio-visual learning media based on the Canva application. *Undiksha Journal of Economic Education*, 12(2), 317-327.
- Stevani, D. A., Gumanti, D., & Anggresta, V. (2022). Development of Interactive Learning Media Using Canva Applications for High School Economics Subjects in West Sumatra. In *ICON 2021: Proceedings of the 1st International Conference on Economic and Education, ICON 2021, 14-15 December 2021, Padang-West Sumatra, Indonesia* (p. 206). European Alliance for Innovation.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta . Bandung.
- Ulfa, N. (2016). *Pengaruh model pembelajaran pbl (problem based learning) terhadap hasil belajar siswa pada materi bahan kimia dalam kehidupan sehari-hari di kelas viii smpn 1 sukamakmur* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).