PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

SKRIPSI

OLEH
DEVY WIDYASARI
NIM F1071191044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Program Studi Pendidikan Biologi

OLEH
DEVY WIDYASARI
NIM F1071191044

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

DEVY WIDYASARI

NIM F1071191044

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002

Disahkan

Dekan,

Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus tanggal: 19 Desember 2024

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

DEVY WIDYASARI

F1071191044

Disetujui

Pembimbing I

Titin, S.Pd.Si., M.Pd.
NIP 198402022008012006

Pembimbing II

Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP 198303312008122002

Penguji I

Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.
NIP 197409232000032002

Penguji II

Dr. Afandi, M.Pd.
NIP 198705282008121002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

DEVY WIDYASARI

NIM F1071191044

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002
Penguji I	**Penguji II**
Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.	Dr. Afandi, M.Pd.
NIP 197409232000032002	NIP 198705282008121002

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Afandi, M.Pd.

NIP 198705282008121002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* DENGAN APLIKASI CANVA PADA SUBMATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP KELAS X SMA

DEVY WIDYASARI

NIM F1071191044

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002
Penguji I	**Penguji II**
Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si.	Dr. Afandi, M.Pd.
NIP 197409232000032002	NIP 198705282008121002

Mengetahui,

Ketua Jurusan PMIPA

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 196703191991012001

LEMBAR PENGESAHAN

DEVELOPMENT OF CANVA WEBSITE-BASED LEARNING MEDIA ON THE TOPIC OF ORGANISM CLASSIFICATION IN CLASS X

ARTIKEL PENELITIAN

DEVY WIDYASARI

F1071191044

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Titin, S.Pd.Si., M.Pd.	Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP 198402022008012006	NIP 198303312008122002

Mengetahui,

Dekan FKIP Universitas Tanjungpura	Ketua Jurusan PMIPA
Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd.	Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd.
NIP 196604011991021001	NIP 196703191991012001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Devy Widyasari

NIM : F1071191044

Jurusan/Prodi : Pendidikan Matematika dan IPA/Pendidikan Biologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 19 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Devy Widyasari

NIM F1071191044

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi saat ini membuat media pembelajaran harus menghadapi penyesuaian, salah satunya dengan inovasi media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA dan untuk mengetahui hasil validitas serta reliabilitas dari media tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* dengan model Borg & Gall yang dilakukan dalam lima tahapan. Instrumen pengumpulan data berupa lembar wawancara dan lembar validasi. Validasi media dilakukan oleh 2 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan dan 3 orang guru Biologi kelas X. Analisis data untuk menghitung validitas menggunakan rumus Aiken's V. Uji reliabilitas menggunakan *Intraclass Correlation Coefficients* (ICC) dilakukan dengan SPSS versi 22. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media berbasis *website* dengan aplikasi Canva memperoleh nilai sebesar 0,89 masuk kategori valid. Selain itu, hasil reliabilitas antar rater menggunakan ICC memperoleh nilai sebesar 0,754 dan masuk kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis *website* ini valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada submateri klasifikasi makhluk hidup di kelas X SMA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Website*, Canva, Klasifikasi Makhluk Hidup.

ABSTRACT

Learning media is one of the important aspects in the learning process. Current technological advances make learning media must face adjustment, one of which is digital-based learning media innovation. This study aims to develop website-based learning media using Canva on the subject of organism classification in class X SMA and to determine the results of validation and reliability of the media. The research method used is the Research and Development method with the Borg & Gall model which is carried out in five stages. The data collection instruments were in the form of interview sheets and validation sheets. Media validation was conducted by 2 lecturers of Biology Education FKIP Untan and 3 teachers of Biology class X. The data analysis calculates the validation using Aiken's V formula. Reliability test using ICC was conducted with SPSS version 22. The results showed that the validation of website-based media with Canva obtained a value of 0.89 in the valid category. In addition, the inter-rater reliability results using ICC obtained a value of 0.754 in the excellent category. These results indicate that this website-based media is valid and feasible to use as a learning media on the sub-matter of organism classification for high school X grade.

Keywords: Canva, Learning Media, Organism Classification, Website.

MOTTO

"*You only fail when you stop trying.*

Believe that you never walk alone because Allah is always with you,

and that's something to be grateful for."

(Devy Widyasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanawata'ala, atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Dengan Aplikasi Canva Pada Submateri Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA".

Penelitian ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Biologi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Titin, S.Pd.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, S.Si., M.Si selaku dosen pembahas pertama sekaligus validator yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Afandi, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembahas kedua sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dan validator yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

5. Rusmini, S.P selaku guru biologi kelas X SMA Kemala Bhayangkari I sebagai validator media yang telah memberikan penilaian, kritik dan saran pada media yang dikembangkan.
6. Sudaryanti, S.Pd selaku guru biologi kelas X SMA Negeri 1 Sungai Raya sebagai validator media yang telah memberikan penilaian, kritik dan saran pada media yang dikembangkan.
7. Desi Indriani, M.Pd selaku guru biologi kelas X SMA Taruna Bumi Khatulistiwa sebagai validator media yang telah memberikan penilaian, kritik dan saran pada media yang dikembangkan.
8. Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
9. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
10. Etty Haryati, S.Hut selaku guru biologi kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Raya yang telah bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan untuk pra-riset.
11. Wardiany, S.Hut selaku guru biologi kelas X di SMA Negeri 2 Sungai Raya yang telah bersedia memberikan informasi yang dibutuhkan untuk pra-riset.
12. Ditjen Belmawa Kemendikbudristek melalui Comdev & Outreaching Untan yang telah memberikan beasiswa Bidikmisi selama masa studi.
13. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan berupa doa, moril, materil, semangat, dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Atas segala bantuan yang diberikan, semoga Allah Subhanawata'ala memberikan balasan yang berlipat ganda, Aamiin. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak dan menjadi informasi penting bagi penelitian selanjutnya.

Pontianak, Desember 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK i

MOTTO iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL ix

DAFTAR GAMBAR x

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 10

D. Manfaat Penelitian 10

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 11

F. Terminologi (Peristilahan) 12

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 14

A. Kajian Teori 14

1. Media Pembelajaran 14

2. Media Pembelajaran Berbasis *Website* Aplikasi Canva 18

3. Submateri Klasifikasi Makhluk Hidup 30

4. Penelitian yang Relevan 38

B. Kerangka Berpikir 39

BAB III METODE PENELITIAN 44

A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 44

B. Prosedur Pengembangan 46

C. Teknik Pengumpulan Data 52

D. Instrumen Penelitian 53

E. Teknik Analisis Data 55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 60

A. Hasil Penelitian 60

B. Pembahasan 78

BAB V PENUTUP 97

A. Kesimpulan 97

B. Saran 97

DAFTAR PUSTAKA 99

LAMPIRAN 110

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tingkatan Takson dalam Klasifikasi 32

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru 53

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Media 55

Tabel 3. 3 Kriteria Kevalidan Menurut Aiken's V 57

Tabel 3. 4 Kriteria Statistik ICC 59

Tabel 4. 1 Beberapa Desain Grafis yang Digunakan dalam Media 64

Tabel 4. 2 Format Media Berbasis *Website* dengan Aplikasi Canva 70

Tabel 4. 3 Daftar Nama Validator Media Pembelajaran 73

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Validasi Media Berbasis *Website* 74

Tabel 4. 5 Hasil Analisis Reliabilitas ICC 75

Tabel 4. 6 Hasil Revisi Media 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Tampilan Desain *Website* Canva 22

Gambar 2. 2 Laman Masuk Dan Daftar Akun Canva 26

Gambar 2. 3 Halaman Depan Canva 26

Gambar 2. 4 Pilihan Ikon Fitur *Website* 27

Gambar 2. 5 Pilihan *Template* Desain *Website* Pendidikan 27

Gambar 2. 6 Contoh *Template* Tema Pendidikan 28

Gambar 2. 7 Contoh Pilihan Gambar atau Animasi Bergerak 28

Gambar 2. 8 Pilihan *Publish Website* 30

Gambar 2. 9 Sistem Klasifikasi Makhluk Hidup 34

Gambar 2. 10 Kingdom Monera 34

Gambar 2. 11 Kingdom Protista 35

Gambar 2. 12 Kingdom Fungi 35

Gambar 2. 13 Kingdom Plantae 36

Gambar 2. 14 Kingdom Animalia 37

Gambar 2. 15 Orangutan Kalimantan (*Pongo pygmaeus*) 37

Gambar 2. 16 Kerangka Berpikir 43

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian R&D 45

Gambar 3. 2 Tahapan yang Digunakan Dalam Pengembangan Media 46

Gambar 3. 3 Tampilan Awal SPSS Versi 22 58

Gambar 4. 1 Gambar dari *Google* 65

Gambar 4. 2 Video dari *Youtube* 66

Gambar 4. 3 Desain Halaman Intro 67

Gambar 4. 4 Desain Halaman Menu *Home* 67

Gambar 4. 5 Desain Halaman Menu Materi 68

Gambar 4. 6 Tampilan Latihan Soal dengan Quizizz 68

Gambar 4. 7 Desain Halaman Latihan Soal 69

Gambar 4. 8 Desain Halaman *About us* 69

Gambar 4. 9 Desain Halaman Intro Media *Website* 85

Gambar 4. 10 Desain Halaman Materi dalam *Website* 85

Gambar 4. 11 Contoh Tampilan Soal yang Dibuat dengan Quizizz 87

Gambar 4. 12 Contoh Tampilan Fitur *Hyperlink* pada Media *Website* 88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru 111
Lampiran 2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran 114
Lampiran 3 Modul Ajar 118
Lampiran 4 *Storyboard* 148
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen 150
Lampiran 6 Lembar Validasi Media 152
Lampiran 7 Rubrik Penilaian Lembar Validasi Media 155
Lampiran 8 Transkrip Hasil Wawancara 160
Lampiran 9 Hasil Validasi Instrumen 167
Lampiran 10 Hasil Validasi Media 169
Lampiran 11 Hasil Analisis Validasi Media 179
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan ICC 182
Lampiran 13 Surat-surat 183
Lampiran 14 Dokumentasi 195
Lampiran 15 *Power point* yang Digunakan Guru 196

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya perubahan pada kehidupan, termasuk dalam pendidikan. Beragam aktivitas dapat dilakukan secara praktis dan cepat melalui pemanfaatan teknologi yang ada, seperti belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berpikir. Masyarakat yang beraktivitas seperti itu disebut sebagai masyarakat digital (*digital native*). Menurut Sadiku, Shadare, & Musa (2017) *digital native* adalah generasi muda yang lahir dan besar ketika dunia telah dipenuhi oleh media dan internet. Generasi ini telah tumbuh dikelilingi oleh *gadget* elektronik dan teknologi informasi sehingga mahir dalam menjalankan komputer, media sosial, bermain *video game*, memainkan *smartphone*, dan perangkat berteknologi canggih lainnya.

Penggunaan teknologi digital membuat peserta didik dan pendidik semakin mudah dalam menjalani segala aktivitas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, salah satunya dalam hal membaca. Melalui *smartphone*, pendidik dan peserta didik bisa mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah. Bahkan penggunaan layanan perpustakaan saat ini telah berangsur tergantikan oleh buku atau artikel digital yang dapat diperoleh dan dibaca hanya dengan mengetikkan kata kunci di kolom pencarian berbagai *platform* seperti Google. Hal ini pula yang banyak dilakukan oleh

para peserta didik maupun mahasiswa dalam melalui proses pembelajaran dan perkuliahan.

Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan adanya beragam media pembelajaran digital yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menyokong proses transfer ilmu menjadi lebih efektif, salah satunya dengan media pembelajaran *e-learning*. *E-Learning* merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka langsung antar pendidik dan peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik untuk bisa mengakses dan memperoleh ilmu pengetahuan dengan mudah, baik saat proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Hadisi & Muna (2015) menyatakan bahwa penggunaan *e-learning* memiliki beberapa keuntungan, di antaranya yaitu mudah diakses, efisien, bersifat fleksibel dan mandiri, inovatif dan kreatif, interaktif dan kolaboratif, serta ekonomis. Peserta didik dapat mengakses materi dengan lebih mudah selama ada internet sehingga bisa diakses kapan saja dan di mana saja.

Pengguna internet dalam kegiatan belajar terus meningkat. Berdasarkan data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, persentase pengguna internet ada pada setiap jenjang pendidikan yaitu peserta didik jenjang SD (25,10%), SMP (48,3%), SMA sebesar (70,54%), S1/diploma (79,23%), dan S2/S3 (88,24%). Hingga pada tahun 2020 angka tersebut terus meningkat yaitu SD (35,97%), SMP (73,4%), SMA (91,01%), dan perguruan tinggi (95,3%)

(Jayani, 2021). Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik SMA banyak menggunakan internet dalam kehidupan sehari-hari, termasuk untuk pembelajaran. Menurut Tobing (2019), dengan biaya yang terjangkau, internet dapat diakses hingga ke berbagai daerah maupun negara. Ada banyak situs maupun aplikasi pembelajaran yang membuat pengguna internet yang sebagian besarnya berasal dari kalangan pelajar sehingga dapat membantu memudahkan dalam pencarian sumber maupun informasi terkait tugas sekolah, memperdalam ilmu pengetahuan, mengembangkan keterampilan, hiburan, dan lain sebagainya.

Ada beberapa bidang ilmu yang sulit apabila disampaikan dengan metode ceramah atau hanya mengandalkan materi pada media berupa buku paket, salah satunya ialah biologi. Biologi merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang keberadaannya sangatlah penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) karena seperti yang diketahui bahwa cabang ilmu ini berikatan secara langsung dengan alam dan makhluk hidup. Cakupan ilmu yang luas membuat biologi menjadi ilmu yang cukup berperan penting dalam banyak aktivitas kehidupan, seperti penelitian virus covid-19, proses fermentasi makanan, sistem pada manusia, klasifikasi makhluk hidup, dan lain sebagainya. Maka dari itu, sajian ilmu biologi tidak hanya disajikan dalam bentuk tulisan dan gambar yang biasanya disampaikan secara abstrak tanpa visualisasi oleh pendidik, namun dapat juga dipelajari dalam sajian yang lebih kreatif dan inovatif dengan bantuan media digital sehingga proses

pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan efektif serta memotivasi peserta didik. Graham & Golan (1991) mengemukakan bahwa adanya motivasi pada peserta didik dapat membuat peserta didik memiliki proses kognitif yang lebih baik dalam belajar dan penguasaan materi yang diberikan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran biologi ialah media pembelajaran berbasis *website*. Menurut Darussalam (2015), dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dapat menyurutkan suasana yang statis dan membangun proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, serta motivatif bagi peserta didik.

Penggunaan *website* sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat belajar dengan lebih mandiri apabila saat pembelajaran di kelas terkendala oleh waktu yang mengakibatkan materi belum tersampaikan seluruhnya oleh pendidik. Media pembelajaran berbasis *website* juga dapat membantu peserta didik untuk mengulang materi karena dengan media ini dapat menjadi bahan sumber belajar tambahan guna memperkaya ilmu pengetahuan karena sifatnya yang fleksibel sehingga bisa diakses dimana pun dan kapan pun. Dengan demikian, peran pendidik tidak hanya sebagai distributor ilmu, namun juga sebagai fasilitator. Darussalam (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran *website* memiliki beberapa kelebihan yaitu: 1) peserta didik dapat belajar secara mandiri sehingga bisa meningkatkan dan memperluas

ilmu pengetahuan, 2) peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar karena tidak hanya mendengar pemaparan guru melainkan juga melakukan kegiatan lainnya seperti mengamati dan mendemonstrasikan, serta 3) menjadi sumber belajar tambahan yang dapat memperkaya materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis *website* dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai *software*, salah satunya adalah dengan Canva. Canva merupakan sebuah *software* aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk mendesain suatu karya secara *online*. Ada banyak kelebihan yang ditawarkan oleh Canva, seperti kemudahan dalam mengakses aplikasi, tampilan desain yang menarik dan beragam, serta kemudahan dalam tata cara penggunaan atau navigasi menu yang ada sehingga menjadi pertimbangan dalam memilih Canva sebagai *software* untuk mengembangkan media. Canva juga menyediakan banyak foto, grafik, ikon, dan *font* yang menarik. Tersedianya Canva dalam berbagai versi membuat media pembelajaran dapat lebih mudah diakses oleh peserta didik. Saat ini Canva tersedia dalam versi *website* dan aplikasi yang dapat diakses oleh pengguna perangkat *smartphone* android maupun IOS (Yundayani, Susilawati, & Chairunnisa, 2019). *Website* pada aplikasi Canva itu sendiri adalah sebuah fitur yang baru dikeluarkan. Apabila dibandingkan dengan pengembangan *website* yang menggunakan *software* yang cukup sulit hingga mengharuskan pendalaman mengenai

pemrograman dan bahkan membutuhkan *coding* (pengkodingan) yang rumit, tetapi fitur *website* pada aplikasi Canva tidak memerlukannya.

Berdasarkan data hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi kelas X di SMA Negeri 1 Sungai Raya dan SMA Negeri 2 Sungai Raya (Lampiran 8), diketahui bahwa guru telah memahami pentingnya akan suatu media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru pada SMA Negeri 1 Sungai Raya adalah *power point* yang dibuat oleh guru, sedangkan di SMA Negeri 2 Sungai Raya, guru tidak menggunakan media pembelajaran apapun, melainkan hanya memanfaatkan buku paket dan internet. Berdasarkan hasil wawancara di SMA Negeri 1 Sungai Raya, dalam proses pembelajaran guru biasanya menggunakan *power point* yang dibuat dengan memanfaatkan *template* desain pada aplikasi Canva yang disediakan secara gratis sehingga desain yang ada terbatas. Kemudian, di SMA Negeri 2 Sungai Raya, guru melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah dan diskusi dengan bantuan bahan ajar berupa buku paket yang hanya bisa digunakan saat di sekolah karena harus bergantian dengan guru IPA lainnya sehingga tidak ada pegangan buku oleh siswa ketika di rumah. Penggunaan *power point* dan buku paket membuat pembelajaran cenderung terjadi secara satu arah dengan guru sebagai kunci utamanya karena guru akan lebih dominan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara diketahui juga kedua sekolah sudah dilengkapi sarana dan prasarana yang mendukung adanya pembelajaran

berbasis teknologi seperti laboratorium komputer, proyektor, Wi-Fi, laptop yang dimiliki oleh guru dan beberapa peserta didik, serta *smartphone*. Akan tetapi beberapa sarana dan prasarana tersebut masih jarang dimanfaatkan dalam pembelajaran biologi. Misalnya proyektor yang harus dipakai secara bergantian sehingga tidak semua materi dapat dijelaskan dengan media *power point*. Guru juga memperbolehkan peserta didik menggunakan *smartphone* dalam waktu tertentu ketika proses pembelajaran berlangsung dengan seizin guru terlebih dahulu, seperti saat berdiskusi dan diizinkan untuk mencari referensi selain buku pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya diadakan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* agar dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan interaktif lagi sehingga peserta didik juga ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya didominasi oleh guru. Dari hasil wawancara diketahui pula guru juga belum pernah membuat *website* yang dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri. Tentunya dalam pengembangan media tersebut haruslah dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak mudah bosan ketika mempelajarinya. Adanya internet dan fasilitas teknologi lainnya dapat membantu proses pembelajaran berlangsung dengan lebih efisien, terutama di era pembelajaran digital yang memanfaatkan internet saat ini.

Dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti menggunakan submateri klasifikasi makhluk hidup. Hal ini dikarenakan dari hasil wawancara dengan guru biologi (Lampiran 8) diketahui bahwa materi

yang sulit dipahami peserta didik adalah submateri klasifikasi makhluk hidup. Peserta didik kesulitan dalam memahami ciri-ciri dan klasifikasi dari setiap kingdom, nama latin, serta cakupan materi lainnya yang luas, sedangkan alokasi waktu pembelajaran terbatas. Dalam mengajar submateri klasifikasi makhluk hidup, guru menggunakan media berupa *power point* yang hanya berisi gambar-gambar dan teks, serta buku bahan ajar yang hanya berisikan sedikit penjelasan terkait materi sehingga peserta didik cenderung kurang konsentrasi dan bosan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan *power point* guru terkadang mengalami kendala teknis, salah satunya adalah HDMI dan proyektor yang harus bergantian penggunaannya.

Berdasarkan penelitian Yunita & Susanto (2020) dengan judul "*Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala*", penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *web* yang sangat layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan perolehan nilai sebesar 85,00%. Safira, Ismail & Taiyeb (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web pada Konsep Sistem Pencernaan di Sekolah Menengah Atas*" memperoleh hasil berupa media pembelajaran biologi berbasis *web* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif dengan perolehan nilai kevalidan media sebesar 4,80 (sangat valid), kepraktisan media 4,60 (tinggi), dan respon siswa 4,51 (tinggi). Media yang dikembangkan memberi pengaruh hingga 88,88%

siswa mencapai nilai ketuntasan belajar berdasarkan analisis gain ternormalisasi sebesar 0,73 (kategori tinggi). Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh Wiryani, Hudaidah & Syarifuddin (2021) yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Materi Manusia Pendukung Gua Putri & Gua Harimau*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dengan perolehan nilai rata-rata hasil validasi para ahli sebesar 4,25 dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website* pada submateri klasifikasi makhluk hidup. Pada kurikulum merdeka, submateri ini termasuk ke dalam materi Keanekaragaman Hayati (Lampiran 2). Media ini dikembangkan dengan bantuan *software* Canva. Berdasarkan uraian di atas, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Dengan Aplikasi Canva Pada Submateri Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas X SMA" yang diharapkan dapat membantu guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum dari penelitian ini adalah "Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA?". Adapun rumusan masalah khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil validasi media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA?
2. Bagaimana reliabilitas media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian umumnya adalah "mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA". Adapun tujuan penelitian khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil validasi media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA.
2. Mengetahui reliabilitas dari media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi dan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan lebih menarik.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran lainnya terutama media pembelajaran digital.
3. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi latihan dalam mengembangkan media pembelajaran biologi berbasis *website* sederhana dan memberikan sebuah pengalaman baru.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
    a. Belum ada guru di sekolah yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva untuk submateri klasifikasi makhluk hidup.
    b. Sebagian besar guru dan peserta didik dapat mengakses internet.
    c. Media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva yang dikembangkan memperoleh hasil validasi yang baik sehingga layak digunakan.
    d. Dikembangkannya media pembelajaran berbasis *website* dengan aplikasi Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup kelas X ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
2. Keterbatasan Pengembangan
    a. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D model Borg & Gall yang dilakukan hingga tahapan kelima yaitu revisi desain.

b. Materi pokok pada penelitian ini adalah submateri Klasifikasi Makhluk Hidup.
c. Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan diketahui melalui hasil uji validitas dan reliabilitas oleh guru biologi SMA kelas X dan dosen Pendidikan Biologi Universitas Tanjungpura.

F. Terminologi (Peristilahan)

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum (Purwati, Balgies & Kunaefi 2020). Pengembangan dalam penelitian ini ialah suatu kegiatan mengembangkan media pembelajaran berupa *website* berbasis Canva pada submateri klasifikasi makhluk hidup.

2. Media Pembelajaran Berbasis *Website* Canva

Media pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu media yang memanfaatkan *software* yang berbasis *web* yang berisi tentang isi pembelajaran yang meliputi judul, tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran (Yunita & Susanto, 2020). Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang terdapat banyak fitur dan template yang dapat digunakan untuk visualisasi data, pemasaran, dan merek sehingga memungkinkan pengguna untuk menciptakan karya desainnya sendiri (Gehred, 2020). Dalam penelitian ini, media

pembelajaran berbasis *website* adalah media yang dapat diakses dengan menggunakan internet dan dibuat dengan memanfaatkan *software* berupa aplikasi Canva serta berisi tentang submateri klasifikasi makhluk hidup.

3. Submateri Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi Makhluk Hidup merupakan submateri dari materi Keanekaragaman Hayati kelas X SMA/MA pada semester ganjil Kurikulum Merdeka. Submateri ini memiliki tujuan pembelajaran pada alur tujuan pembelajaran (ATP) yaitu peserta didik dapat mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan ciri-cirinya dengan tepat.