

# Pengembangan Media Handout Elektronik Berbentuk Infografis Aplikasi Canva for Education di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo

Farizal Rohman Kurniawan<sup>(1)</sup>, Rufii<sup>(2)</sup>, Hartono<sup>(3)</sup>

Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

Email : [kurniawan.gurupkn88@gmail.com](mailto:kurniawan.gurupkn88@gmail.com), [rufii@unipasby.ac.id](mailto:rufii@unipasby.ac.id),  
[hartono@unipasby.ac.id](mailto:hartono@unipasby.ac.id)

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media handout elektronik dengan cara pembuatan infografis aplikasi canva for education di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, Analisis (Analyze), Desain (Design), Development (Pengembangan), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Subyek penelitian ini adalah peserta didik SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. Data penelitian ini diperoleh dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian berdasarkan angket validasi ahli materi terhadap buku saku pembelajaran bahasa lampung termasuk dalam kategori sangat layak dengan presentase rata-rata 80%, dengan skor 81 dan skor maksimal 100. Pengembangan media handout ini diujicobakan dalam skala kecil terbatas pada 10 siswa pada 3 aspek meliputi aspek materi, bahasa, dan minat. Hasil menunjukkan bahwa kualitas handout baik dengan proporsi validasi hasil 80,07%. Respon siswa terhadap materi ajar handout kriteria sangat menarik dan layak dijadikan media pembelajaran. Secara keseluruhan, pada tahap evaluasi media handout elektronik dengan cara pembuatan infografis aplikasi canva for education di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo dalam pembelajaran PPKn terbukti sangat efektif dengan ketuntasan peserta didik mencapai 90 %

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel ah Artikel

Diterima pada : 20 Juli 2023

Disetujui pada : 20 Oktober 2023

Dipublikasikan pada : 31 Oktober 2023

---

## Kata Kunci:

Media, Handout Elektronik, Infografis, Canva For Education, ADDIE

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.7i2.638](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.7i2.638)

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membangun peradaban negeri (Saifudin, 2020). Selain itu Pendidikan juga membentuk sumberdaya manusia yang cakap, kreatif dan inovatif. Pendidikan yang pertama dan memiliki andil yang besar adalah Pendidikan dasar yang mana Pendidikan ini adalah masa anak beradaptasi dan mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya (Zainuddin et al., 2023).

Dalam dunia Pendidikan tentu ada pola kegiatan belajar mengajar yang mana dalam proses tersebut terjadi interaksi antara guru dan murid. Proses interaksi ini sangat penting dilakukan sebagai proses pertumbuhan dan pendewasaan. Siswa akan tumbuh dengan jiwa toleransi, tenggang rasa, dan berabagai pengalaman yang menjadi bekal dalam kehidupan di Masyarakat.

Dalam kesehariannya siswa akan menyesuaikan diri baik dalam lingkungan keluarga, Masyarakat maupun sekolah, siswa akan memilih model belajar sesuai dengan lingkungannya masing-masing. Belajar merupakan proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran adalah kegiatan interasi dari pendidik kepada peserta didik (Mulyo Teguh, 2017).

Hasil dari observasi yang dilakukan di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo ditemukan bahwa minat belajar siswa mengalami penurunan. Dari minat belajar yang turun akhirnya menyebabkan prestasi belajar yang turun. Hal ini disebabkan dengan ketidaksiapan siswa dalam mengdapi pembelajaran di era covid-19. Siswa yang

biasanya belajar secara luring mereka harus menyesuaikan diri dengan belajar secara daring.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah media belajar yang menarik. Apalagi pada masa covid-19 kegiatan pembelajaran dilakukan dengan daring sehingga pembelajaran tidak maksimal. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam belajar.

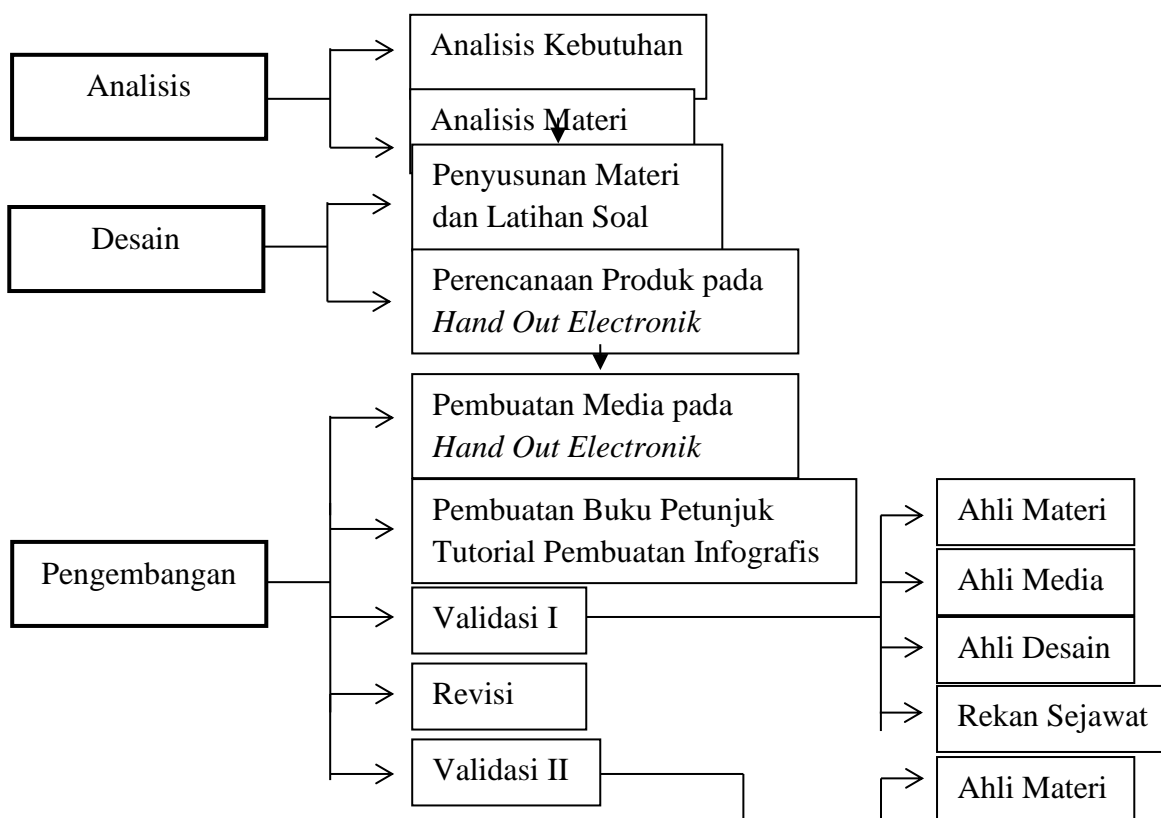
Penggunaan media belajar yang tidak tepat adalah faktor kunci seberapa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Untuk itu diperlukan adanya media pembelajaran baru guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran yang sederhana namun memiliki daya tarik secara visual yang bisa menyederhanakan materi yang diajarkan guru sehingga menimbulkan kesan dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam pembelajaran juga terdapat bahan ajar sebagai pendukung dari materi yang disampaikan.

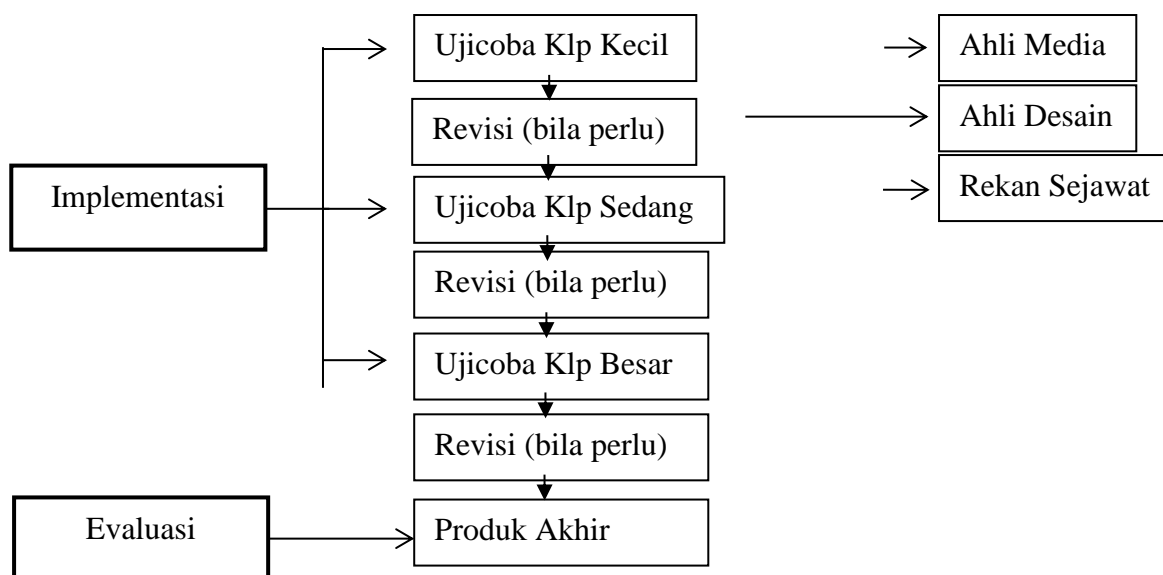
Bahan ajar ini juga bukanlah suatu bahan ajar yang mahal melainkan ekonomis dan praktis sehingga tidak memberatkan orangtua mereka. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka penulis perlu melakukan penelitian pengembangan media hand out elektronik berupa infografis melalui aplikasi canva for education. Hal tersebut menurut peneliti penting untuk dikembangkan agar guru dan peserta didik tidak bosan pada suatu media yang telah ketinggalan jaman. Tentu saja, hal ini harus didukung dengan penggunaan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman yang dialami siswa.

### METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Model ini digunakan untuk menggambarkan sebuah pendekatan yang sistematis, terstruktur dan instruksional (Nirmayani & Dewi, 2021). Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk dari proses pengembangan (Nirmayani & Dewi, 2021). Adapun metode ini memuat tiga komponen utama yaitu model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba produk. pengembangan.

Adapun Deskripsi prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut:





**Gambar 1**  
**Tahapan *Flowchart* Metodologi Penelitian**

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan seperti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn dan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan terkait media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education* yang akan dikembangkan dan dipetakan berdasar sumber bacaan yang terkait dengan materi PPKn. Beberapa yang akan peneliti lakukan pada tahapan ini antara lain sebagai berikut.

- a. Mengkumpulkan bahan bacaan
- b. Mengumpulkan foto dan gambar
- c. Merancang tampilan media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education*
- d. Membuat draf materi PPKn
- e. Pembuatan grafis yang akan dimasukkan ke dalam produk media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education*
- f. Hasil pengembangan produk media pembelajaran *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education*

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education* yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran PPKn. Untuk menghasilkan produk media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education* yang bersifat visual, langkah pertama yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan, selanjutnya membuat draf materi dan membuat infografis menggunakan aplikasi *Canva For Education*. Langkah selanjutnya yaitu penggabungan hasil ke dalam aplikasi *Penggabungan Pdf secara online*. Setelah produk dihasilkan, maka dilanjutkan pada tahap validasi produk. Validasi produk yaitu kegiatan untuk menilai rancangan produk media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education* pada mata pelajaran PPKn SMA Kelas XI dengan materi "semester 4" KD 3.4 sampai dengan 3.6. Validasi produk dilakukan untuk mengisi angket yang bertujuan mengetahui kelayakan dari media pembelajaran

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini media pembelajaran telah divalidasi dan dinyatakan layak untuk digunakan dan selanjutnya akan dilakukan uji praktis. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan uji ini akan menggunakan angket.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi dan revisi produk yang telah digunakan untuk lebih sempurna dan tepat dalam penggunaan.

**Rancangan Uji Produk**

Validasi produk terdiri dari:

1. **Subjek Uji**

Subyek uji coba dalam pengembangan alat ukur terdiri atas ahli materi dan ahli media.

**Jenis Data dan Instrumentasi**

a. Jenis Data

1) Data Kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap media pembelajaran. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education*.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli dan peserta didik terhadap pengembangan media *Hand Out Elektronik Berupa Infografis Aplikasi Canva For Education* dalam pembelajaran sesuai dengan penilaian yang diberikan.

**Analisis Data**

a) Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas instrument penelitian dianalisis berdasarkan hasil validasi pakar dan praktisi, serta hasil uji coba. Hasil validasi pakar dan praktisi digunakan untuk menguji validitas isi dari model penilaian logika matematika yang dikembangkan. Pada penelitian ini menggunakan dua cara untuk mengestimasi validitas instrumen yang dikembangkan, yaitu: validitas isi dilakukan melalui pengujian *expert judgment* (penilaian ahli). Untuk mengetahui kesepakatan para ahli, maka dapat digunakan indeks validitas *Aiken's V*. Dengan

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

indeks validitas <0.4 (kurang valid), 0.4-0.8 (sedang) dan ≥ 0.8 (sangat valid)

Menurut Retnawati (2019) indeks validitas *Aiken's V* dapat dirumuskan sebagai berikut:

Keterangan :

- V = indeks kesepakatan rater mengenai validitas butir
- s = r - l<sub>o</sub>
- r = Skor kategori pilihan rater
- l<sub>o</sub> = Skor terendah dalam kategori penyekoran
- n = Banyaknya rater
- c = Banyaknya kategori yang dapat dipilih rater.

Yang kedua validitas konstruk yang dilakukan dengan menggunakan analisis faktor berupa *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Menurut Retnawati (2016) muatan faktor (λ) ini memiliki arti (*meaningful*) atau valid jika besarnya tidak kurang dari 0.4 dan signifikan ditunjukkan nilai T tidak berwarna merah (untuk taraf signifikansi 0.05, nilai kurang dari 1.96).

Estimasi reliabilitas dilakukan dengan menggunakan data empiris hasil uji coba penilaian logika matematika. Reliabilitas diuji dengan menggunakan Rumus Alpha dari Cronbach. Rumus perhitungan reliabilitas menggunakan Alpha dari Cronbach (Retnawati, 2016).

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- α = koefisien reliabilitas instrumen
- k = banyak butir pertanyaan dalam instrumen

$$\sum \sigma_i^2 = \text{jumlah varians butir instrumen}$$

$$\sigma^2_t = \text{variens skor total}$$

Kriteria reliabilitas *Cronbach's Alpha* untuk mengestimasi reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1** Kriteria Reliabilitas

| Nilai <i>Cronbach's Alpha</i> | Tingkat Keandalan |
|-------------------------------|-------------------|
| 0.0-0.20                      | Kurang Andal      |
| >0.20-0.40                    | Agak Andal        |
| >0.40-0.60                    | Cukup Andal       |
| >0.60-0.80                    | Andal             |
| >0.80-1.00                    | Sangat Andal      |

b) Analisis keterlaksanaan penilaian media hand out elektronik

Keterlaksanaan model dievaluasi melalui lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik dalam proses penilaian. Lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik menggunakan Skala Linkert dengan lima skala, yaitu sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB), dan tidak baik (TB). Hasil observasi dianalisis keterlaksanaannya dengan menghitung persentase keterlaksanaan model penilaian kinerja. Adapun formula yang digunakan dalam menghitung persentase keterlaksanaan penilaian logika matematika adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

- P = persentase keterlaksanaan  
 $\sum x$  = jumlah skor  
 $\sum y$  = jumlah skor maksimal

Adapun kategori dari persentase keterlaksanaan model penilaian kinerja sebagai berikut.

**Tabel 2** Kriteria Keterlaksanaan Model Penelian

| Persentase | Kategori    |
|------------|-------------|
| 81-100 %   | Sangat Baik |
| 61-80 %    | Baik        |
| 41-60 %    | Cukup Baik  |
| 21-40 %    | Kurang Baik |
| 0-20 %     | Tidak Baik  |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Penyajian Data

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Pengembangan media hand out elektronik dengan cara pembuatan infografis di XI di SMA Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. Pengembangan media hand out elektronik dengan cara pembuatan infografis aplikasi canva yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut hasil pengembangan produk yang disusun berdasarkan tahapan dalam model pengembangan ADDIE.

1. Tahap Analysis

Tahap analisis bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai hal yang dibutuhkan dalam pembuatan bahan ajar. Tahap ini terdiri atas dua kegiatan analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini disusun berdasarkan kegiatan wawancara yang dilakukan kepada 1 orang guru matematika dan pengisian angket kuesioner melalui google form oleh siswa kelas di XI di SMA Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo.

b. Analisis Materi

Media pembelajaran melibatkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip media pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan handout elektronik dengan cara pembuatan infografis. Konsep media pembelajaran meliputi media audio-visual, media komunikasi, media cetak, dan media elektronik. Prinsip media pembelajaran meliputi prinsip efektivitas, efisiensi, fleksibilitas, motivasi, dan kepuasan. Pendekatan infografis melibatkan konsep dan teori mengenai infografis, yaitu bentuk representasi visual informasi yang disajikan dalam bentuk grafis atau gambar. Infografis memanfaatkan konsep visualisasi data, desain grafis, dan teknik penyajian informasi yang dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih mudah dan cepat.

Pendekatan aplikasi Canva for Education melibatkan penggunaan aplikasi Canva yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan. Canva for Education menyediakan berbagai macam template dan alat desain yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat infografis dan media pembelajaran lainnya. Dalam melakukan analisis materi, peneliti dapat menggunakan teori-teori tersebut sebagai dasar dalam memahami konsep dan prinsip pembuatan handout elektronik dengan cara pembuatan infografis. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan handout elektronik yang efektif, efisien, fleksibel, dan dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan peserta didik dalam belajar. Selain itu, peneliti juga dapat mengaplikasikan teknik-teknik visualisasi data dan desain grafis dalam pembuatan infografis sehingga dapat memberikan informasi yang mudah dipahami dan menarik untuk dilihat.

Hasil analisis materi dari skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan adanya handout elektronik berupa infografis yang menarik dan mudah dipahami, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta memberikan kemudahan dan efisiensi bagi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Tahap perancangan bertujuan untuk menciptakan desain awal sebuah produk bahan ajar yang dirancang berdasarkan hasil dari tahapan analisis (analisis). Pada tahap ini, Dalam tahap desain materi, peneliti dapat menggunakan teori-teori tersebut untuk merancang infografis yang menarik dan mudah dipahami. Peneliti dapat memilih jenis teks, komposisi, warna, dan bentuk yang sesuai dengan konteks pembelajaran dan target peserta didik. Selain itu, peneliti juga dapat memilih jenis grafik yang sesuai dengan data yang ingin disajikan, menggunakan skala yang mudah dipahami, dan memilih warna yang dapat membedakan antara data yang satu dengan yang lain. Dengan menggunakan teori desain grafis dan visualisasi data dalam tahap desain materi, diharapkan infografis yang dihasilkan dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, desain infografis yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar.

a. Menetapkan Penyusunan Materi

Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah atau permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahap ini, peneliti harus menemukan masalah yang cukup signifikan dan memiliki kaitan dengan pengembangan media hand out elektronik dengan cara pembuatan infografis menggunakan aplikasi Canva for Education.

1. menentukan tujuan dan sasaran media hand out elektronik yang akan dibuat. Hal ini akan membantu dalam menentukan jenis informasi apa yang perlu disajikan pada media hand out elektronik tersebut.

2. Membuat sketsa konsep desain untuk media hand out elektronik dengan cara pembuatan infografis. Sketsa konsep ini berisi ide-ide visualisasi dan organisasi informasi yang ingin disajikan pada media hand out elektronik.

3. Memilih template yang sesuai pada aplikasi Canva for Education untuk membuat desain media hand out elektronik. Template tersebut akan memudahkan dalam menempatkan elemen-elemen visual dan teks pada media hand out elektronik.

4. Menambahkan elemen visual dan teks yang diperlukan pada template yang telah dipilih. Elemen visual seperti gambar, ikon, atau grafik akan membantu siswa memahami informasi secara visual, sedangkan teks dapat memberikan penjelasan lebih detail.

5. Menggunakan warna yang menarik dan konsisten dalam media hand out elektronik. Hal ini akan membantu siswa membedakan informasi yang berbeda dan memudahkan mereka dalam memahami informasi.

6. Kemudian mengaatur tata letak dengan baik pada media hand out elektronik. Tata letak yang baik akan membuat media hand out elektronik mudah dibaca dan memudahkan siswa dalam memahami informasi yang disajikan.

b. Latihan

1) Evaluasi dan revisi media hand out elektronik yang telah dibuat. Lakukan evaluasi terhadap media hand out elektronik yang telah dibuat dan lakukan revisi jika diperlukan.

2) Bagikan media hand out elektronik kepada siswa. Media hand out elektronik dapat dibagikan melalui platform pembelajaran online atau dapat diunduh oleh siswa melalui link yang telah diberikan.

3) Berikan arahan dan bimbingan kepada siswa dalam menggunakan media hand out elektronik. Siswa perlu diberikan arahan dan bimbingan dalam menggunakan media hand out elektronik agar mereka dapat memanfaatkannya dengan baik dalam proses pembelajaran.

c. Perencanaan produk pada Hand Out

1) Menyusun Tes

Penyusunan tes dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan kebutuhan media berupa instrumen kelayakan hand-out berbasis pembuatan infografis aplikasi canva. Instrumen yang digunakan dalam penyusunan tes berupa angket dengan skala likert untuk menghitung kelayakan bahan ajar hand-out berbasis pembuatan infografis aplikasi canva.

2) Memilih media

Peneliti memilih media berdasarkan permasalahan dan analisis kebutuhan adalah handout berbasis infografis.. Menggunakan infografis dengan menggunakan aplikasi canva untuk penulisan materi dalam hand-out. Atur tata letak dan format hand out elektronik dengan baik. Pastikan tata letak dan format hand out elektronik mudah dibaca dan menarik bagi target kepada siswa. Gunakan format yang konsisten dan hindari tampilan yang terlalu berlebihan.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

a. Pembuatan Media Hand Out Elektronik

Tahap ini merupakan kegiatan awal untuk menghasilkan suatu rancangan produk berupa bahan ajar handout. Kegiatan yang dilakukan membuat rancangan handout. Rancangan handout yang dikembangkan berdasarkan standar minimal pembuatan handout berbasis infografis aplikasi canva, tahapan model pembelajaran pembangkit argumen, dan hasil analisis dari tahapan Define (pendefinisian). Rancangan awal handout yang dibuat terdiri dari desain sampul, dan peta konsep utama.

Pemilihan warna dipadukan dengan jenis huruf tulisan agar terlihat menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya menyatukan desain sampul yang sudah dibuat ke dalam Aplikasi Canva. Desain sampul kemudian disatukan dengan petunjuk membuat desain pertama aplikasi canva.

Selanjutnya pembuatan petunjuk penggunaan handout. Adanya petunjuk penggunaan handout bertujuan sebagai pengarah bagi peserta didik sebelum memulai pembelajaran.

b. Pembuatan Tutorial Hand-Out Infografis

Handout ini terdiri dari tujuh kegiatan pembelajaran. Setiap pembelajarannya terdapat infografis, sampul tiap pembelajaran,. Pembuatan handout menggunakan aplikasi Canva. Diawali dengan pembuatan infografis yang dipadukan dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mengetahui cara pembuatan infografis yang menarik lewat aplikasi canva.

Selanjutnya, pembuatan desain infografis materi pembelajaran. Adanya tutorial ini diharapkan peserta didik memiliki gambaran terhadap materi yang akan dipelajari di pembelajaran tersebut. Selanjutnya terdapat implemementasi dari tahapan memperbaiki desain infografis. Disajikan dalam bentuk ringkasan materi yang sudah diberikan guru/fasilitator dalam memperbaiki desain infografis, peserta didik yang sudah dibuat di tahapan sebelumnya.

Selanjutnya disajikan contoh dan latihan membuat desain infografis. Mengacu pada materi yang diajarkan serta menggunakan kemampuan berpikir logis dan kreatif. Selanjutnya terdapat ruang untuk refleksi membuat infografis sebagai penanda akhir satu pembelajaran. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan pengetahuan ataupun materi yang sudah didapatkan di tiap pembelajaran.

c. Validasi Bahan Ajar Hand-Out

Pengembangan handout berdasarkan saran dan komentar para validator. Validasi bahan ajar handout divalidasi oleh ahli yang terdiri dari 3 orang dosen ( 1 dosen sebagai ahli media, 1 dosen sebagai ahli materi, dan 1 dosen sebagai ahli desain. Ahli Materi dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. I Wayan Arsana, M.Pd sebagai ahli materi dengan pertimbangan beliau adalah Dosen Pengajar S1 PPKn Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ahli Media dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Retno Danu Rusmawati, M.Pd sebagai ahli media dengan pertimbangan beliau adalah Dosen Pengajar S2 Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ahli Desain dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd. sebagai ahli desain dengan pertimbangan beliau adalah Dosen Pengajar S2 Teknologi Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Setiap validator diberikan angket yang berisi pernyataan dan kolom saran/komentar. Aspek yang dinilai meliputi isi, Teknik penyajian, Bahasa. Adapun hasil komentar/saran dari validator sebagai berikut.

**Tabel 3 Lembar instrumen Validator**

| Aspek | Validator   | Komentar/Saran   |
|-------|-------------|--|
| Isi   | Validator 1 | Tidak ada  |
|       | Validator 2 | Tidak ada  |
|       | Validator 3 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertanyaan saja: mengapa menggunakan istilah “hand out” secara teoritik apa perbedaannya dengan bahan ajar yang lain?</li> <li>2. Argument menurut kamus adalah alasan yang dapat dipakai untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan. Dalam handout 1 di hal 5 adalah siswa diminta untuk melakukan praktek pembuatan infografis.</li> <li>3. Pada aspek konten, butir-butir instrumennya kurang mengeksplorasi kaitan antara bahan ajar dan model pembelajaran pembangkit argument dan kemampuan berpikir logis</li> <li>4. Indikator yang ada kurang kuat dalam mendukung KD.</li> <li>5. Pada butir instrument, jangan menyatakan indikator dengan kata adanya. Karena hanya bisa dinilai dengan “ada” dan “tidak”.</li> </ol> |
|       | Validator 4 | Tidak Ada  |
|       | Validator 5 | Tidak ada  |

|                  |             |   |
|------------------|-------------|---|
| Teknik Penyajian | Validator 1 | 1. Literatur yang digunakan diperbanyak, diusahakan literatur ada pada akhir subbab.<br>2. Dibuatkan ringkasan pada setiap akhir bab<br>3. Soal harus lebih bervariasi                                    |
|                  | Validator 2 | 1. Pada pembelajaran 1 tahap mengidentifikasi akan lebih baik jika disajikan terlebih dahulu tutorial menggunakan aplikasi canva yang ada di kehidupan sebelum masuk ke identifikasi pembuatan infografis |
| Bahasa           | Validator 3 | 1. Perhatikan dan cek ulang kembali kata-kata/kalimat yang salah ketik.<br>2. Memang boleh memakai Bahasa santai, tetapi hindari kata yuk, lebih baik pakai kata ayo.                                     |
|                  | Validator 4 | Tidak Ada   |
|                  | Validator 5 | Tidak Ada   |

d. Revisi Bahan Ajar Handout

Setelah melakukan validasi dari para validator, terdapat saran yang harus diperbaiki pada handout tersebut. Perbaikan tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4 Lembar Revisi Bahan Ajar Handout Berbasis Infografis  
Revisi Bahan Ajar Handout

| No | Komentar  | Sebelum dan Sesudah Revisi  |
|----|---|---|
| 1. | Literatur yang digunakan diperbanyak, diusahakan literatur ada pada akhir subbab  | Penulis menambahkan literatur pada daftar Pustaka. Literatur ditambahkan pada bagian daftar pustaka sesuai dengan literatur yang digunakan oleh Penulis dalam membuat bahan ajar handout  |
| 2  | Dibuatkan ringkasan pada setiap akhir bab   | Pada komentar ini, tidak dilakukan revisi oleh Penulis. Karena Penulis sudah menyediakan kolom kesimpulan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik menyimpulkan terhadap pembelajaran yang sudah didapatkan.  |
| 3  | Soal harus bervariasi   | 1. Desain Infografis yang diterapkan sebelum direvisi dan sesudah direvisi  |
|    | Argument menurut kamus adalah alasan yang dapat dipakai untuk memperkuat atau menolak suatu pendapat, pendirian, atau gagasan. Dalam handout siswa diminta untuk mempraktekkan hasil desain infografis yang telah diajarkan. Berdasarkan pengertian argumen sesuai kamus tersebut, maka contoh di hal. 5 tersebut tidak sesuai jika disebut sebagai argument. |   |
| 4. | Pada aspek konten, butir-butir instrumennya kurang mengeksplorasi kaitan antara bahan ajar dan model pembelajaran pembangkit argument dan kemampuan berpikir logis  | Penulis sangat menyadari dengan butir-butir instrumen yang kurang mengeksplorasi kaitan antara bahan ajar handout, model pembuatan infografis dengan memakai aplikasi canva. Validasi bahan ajar dilakukan oleh ahli. Solusi terhadap komentar, maka Penulis memasukkannya sebagai keterbatasan penelitian. |

## B. Analisis Data

Pembahasan ini berdasarkan analisis yang telah dilakukan, mulai dari validitas bahan ajar sampai uji coba terbatas. Pada kali ini pembahasannya mengenai layak atau tidaknya bahan ajar dan respons peserta didik terhadap bahan ajar. Adapun pembahasan diuraikan sebagai berikut ini.

### 1. Validitas Bahan Ajar oleh Ahli

Pada hal ini bertujuan untuk menganalisis hasil data yang telah melewati tahap validasi oleh para ahli.

Tabel 5 Hasil Validasi Bahan Ajar oleh Ahli

| No | Aspek                      | Persentase (%) | Kriteria |
|----|----------------------------|----------------|----------|
| 1  | Kelayakan Isi              | 74,46          | Baik     |
| 2  | Kelayakan Teknik Penyajian | 80,00          | Baik     |
|    | Penelitian keseluruhan     | 80,07          | Baik     |

#### a. Kelayakan Isi

Aspek kelayakan isi mendapatkan persentase sebesar 74,46% dengan kriteria layak. Mendapatkan persentase paling kecil, disebabkan isi yang ada pada handout kurang maksimal. Aspek kelayakan isi terdiri dari dua indikator, yaitu kesesuaian dan kelengkapan. Indikator kesesuaian mendapatkan persentase sebesar 83,20% dengan kriteria baik. Dapat disimpulkan bahwa isi bahan ajar handout ini sesuai dengan KI dan KD yang mengacu pada Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016. Kemudian, pada indikator kelengkapan mendapatkan persentase sebesar 69,00% dengan kriteria baik. Aspek kelengkapan mendapatkan nilai lebih rendah dikarenakan ada beberapa butir pernyataan yang kurang tepat menurut validator, sehingga tidak mendapatkan skor dari validator. Peneliti menjadikan hal tersebut sebagai keterbatasan penelitian pada penelitian kali ini. Hasil validasi aspek kelayakan isi dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Aspek Kelayakan Isi

| No | Indikator              | Persentase (%) | Kriteria |
|----|------------------------|----------------|----------|
| 1  | Kesesuaian             | 83,20          | Baik     |
| 2  | Kelengkapan            | 69,00          | Baik     |
|    | Penelitian keseluruhan | 74,46          | Baik     |

#### b. Kelayakan Teknik Penyajian

Pada aspek kelayakan Teknik penyajian terdiri dari empat indikator yaitu sistematika penyajian, keruntutan konsep, dan komponen penyajian. Adapun hasil validasi kelayakan Teknik penyajian mendapatkan persentase sebesar 80,00% dengan kriteria baik. Ketiga indikator mendapatkan persentase sebesar 80,00% dengan kriteria baik. Maka dengan ini sistematika penyajian yang ada pada handout, keruntutan konsep yang ada pada handout siswa dan juga komponen penyajian handout sudah sesuai dengan model pembelajaran yang diberikan. Kemampuan yang diukur sudah sesuai dengan model pembelajaran infografi dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil validasi aspek kelayakan teknik penyajian dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

Tabel 7 Hasil Validasi Kelayakan Teknik Penyajian

| No | Indikator              | Persentase (%) | Kriteria |
|----|------------------------|----------------|----------|
| 1  | Sistematika Penyajian  | 83,20          | Baik     |
| 2  | Keruntutan Konsep      | 82,00          | Baik     |
| 3  | Konsep penyajian       | 80,00          | Baik     |
|    | Penelitian keseluruhan | 80,00          | Baik     |

### 2. Respon Peserta Didik terhadap Bahan Ajar Handout Elektronik

Uji coba terbatas pada kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap bahan ajar handout elektronik berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva. Angket respons peserta didik menggunakan rating scale dengan 5

alternatif jawaban dan terdiri dari 16 pertanyaan. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo Hasil analisis respons peserta didik dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8 Hasil Validasi Kelayakan Teknik Penyajian

| No | Indikator            | Persentase (%) | Kriteria |
|----|----------------------|----------------|----------|
| 1  | Materi               | 88,20          | Baik     |
| 2  | Bahasa               | 89,00          | Baik     |
| 3  | Ketertarikan         | 87,00          | Baik     |
|    | Penelian keseluruhan | 88,00          | Baik     |

Berdasarkan hasil data pada tabel 8 diperoleh secara keseluruhan dari 3 aspek. Nilai keseluruhan tersebut dikonversi berdasarkan kriteria penilaian pada tabel 3.5 dan menunjukkan hasil bahwa bahan ajar handout termasuk pada kriteria sangat baik dengan persentase 88,00%. Peserta didik memahami maksud permasalahan yang disajikan. Kemudian peserta didik juga tidak mengalami kesulitan dalam memahami Bahasa yang digunakan dalam handout Serta peserta didik tertarik untuk mempelajari pembelajaran yang ada di handout. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar handout elektronik berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik.

#### C. Verifikasi Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini berupa bahan ajar handout elektronik dengan cara pembuatan infografis aplikasi canva. Handout ini melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Infografis XI di SMA Negeri 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. Melewati rangkaian validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Dinyatakan layak dengan revisi berdasarkan saran para ahli. Setelah dilakukan uji coba pada peserta didik skala kecil dan menghasilkan respons yang sangat baik dalam aspek materi, Bahasa, dan ketertarikan. Artinya, bahan ajar handout yang dibuat bisa menambah motivasi siswa dalam belajar sesuai dengan penelitian milik Qurrotul Uyun, dkk bahwa handout pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dan dimanfaatkan sebagai salah satu suplemen pembelajaran. (Qurrotul Uyun, 2017).

Produk akhir handout ini berisi sampul, kata pengantar, daftar isi, peta konsep utama, dan terdiri dari 7 pembelajaran. Setiap pembelajaran terdapat sampul pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, kegiatan belajar dengan menggunakan tahapan model pembelajaran handout elektronik berbasis infografis, Pada tahapan ini, yang terdiri dari mengidentifikasi, membuat instrumen, mempresentasikan bahan soal infografis

Berdasarkan jawaban responden sebagaimana tertulis pada tabel di atas diketahui bahwa menurut seluruh responden (100%), sebagian besar dari mereka sudah mengetahui aplikasi Canva, dalam kata lain hanya sedikit dari mereka yang belum mengetahui aplikasi Canva. Handout elektronik berbasis infografis canva yang dikembangkan ini praktis digunakan dan berpotensi dalam meningkatkan skill peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Dengan demikian maka media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran PPKn dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membantu mengerjakan tugasnya. Berdasarkan hasil validasi, bahan ajar handout mendapatkan kriteria baik dengan perolehan persentase 80,07% dari aspek kelayakan isi, teknik penyajian, kelayakan. Hasil uji coba terbatas, memperoleh kriteria sangat baik dengan perolehan persentase 88% dari aspek materi, dan ketertarikan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa bahan ajar ini dikembangkan dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahapan, yaitu 1) Tahap Analyze atau analisis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada guru pengampu mata pelajaran matematika dan pemberian angket kepada siswa, 2) Tahap Design atau perancangan. Peneliti

melakukan empat tahapan dalam proses perancangan, yaitu a) penetapan tujuan pembelajaran, b) perancangan skenario pembelajaran dengan strategi handout berbasis infografis aplikasi canva, c) penyusunan materi handout elektronik berbasis aplikasi canva, d) perancangan instrumen yang akan digunakan pada proses validasi ahli dan pengguna (siswa) untuk mengetahui tingkat kelayakan handout, 3) Tahap Development atau pengembangan. Peneliti melakukan tiga tahapan dalam mengembangkan bahan ajar, yaitu a) pembuatan bahan ajar, b) validasi bahan ajar oleh ahli, dan c) revisi bahan ajar berdasarkan komentar dan saran dari validator, 4) Tahap Implementation atau implementasi. Peneliti melakukan uji coba terbatas kepada beberapa siswa terhadap bahan ajar yang sudah direvisi sesuai komentar dan saran dari validator serta pengisian angket respon siswa terhadap bahan ajar, 5) Tahap Evaluation atau evaluasi. Peneliti melakukan dua bentuk evaluasi, yaitu a) evaluasi formatif pada setiap proses dari analisis, perancangan, pengembangan dan b) evaluasi sumatif pada proses implementasi.

Aplikasi Canva menjadi alternatif handout elektronik berbasis canva yang bisa dikenalkan kepada peserta didik untuk membuat desain pembelajaran dengan lebih mudah, bahkan bagi pengguna pemula. Penggunaannya sangat efektif dan bisa untuk pembelajaran luring maupun secara daring. Berdasarkan jawaban responden sebagaimana tertulis pada tabel di atas diketahui bahwa menurut seluruh responden (100%), sebagian besar dari mereka sudah mengetahui aplikasi Canva, dalam kata lain hanya sedikit dari mereka yang belum mengetahui aplikasi Canva. Handout elektronik berbasis infografis canva yang dikembangkan ini praktis digunakan dan berpotensi dalam meningkatkan skill peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan. Dengan demikian maka media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan dalam proses pembelajaran PPKn dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk membantu mengerjakan tugasnya. Berdasarkan hasil validasi, bahan ajar handout mendapatkan kriteria baik dengan perolehan persentase 80,07% dari aspek kelayakan isi, teknik penyajian, kelayakan. Hasil uji coba terbatas, memperoleh kriteria sangat baik dengan perolehan persentase 88% dari aspek materi, dan ketertarikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mulyo Teguh. (2017). Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudhi Pekerti. *Prosiding Seminar Nasional*, 18–26.
- Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Sesuai Pembelajaran Abad 21 Bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 378. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39891>
- Retnawati, H. (2016). *ANALISIS KUANTITATIF INSTRUMEN PENELITIAN (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian)*. Parama Publishing.
- Saifudin, A. (2020). *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris*. 5.
- Zainuddin, M., Saifudin, A., Lestariningsih, L., & Nahdiyah, U. (2023). Developing of Literacy Skills in Writing Stories for Elementary School by Using Big Book. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 197–205. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.59419>