

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian Pengembangan Media

Penelitian ini berpusat pada penciptaan media pembelajaran berbasis Canva untuk materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja bagi siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Media ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas dan memperkaya perangkat ajar yang membantu guru mengelola proses pembelajaran secara lebih efektif.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, yang dikembangkan dari modul yang sudah ada. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pengembangan dilakukan melalui lima tahapan sesuai model ADDIE, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi.

4.1.1 *Analyze* (Analisis)

Pada tahap analisis, penelitian ini melakukan identifikasi menyeluruh terhadap kebutuhan dan karakteristik yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Hasil analisis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

1. Kesenjangan Pengetahuan dan Keterampilan

Ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Gunungsitoli memiliki pemahaman dasar tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), namun masih kurang dalam aplikasi praktis dan pemahaman mendalam tentang prosedur keselamatan spesifik di lingkungan kerja.

2. Gaya Belajar

Observasi awal dan wawancara dengan siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap media pembelajaran yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Siswa merasa lebih mudah memahami konsep kompleks melalui gambar, video, dan aktivitas langsung.

3. Motivasi Belajar

Tingkat motivasi siswa terhadap materi K3 konvensional cenderung bervariasi. Ada indikasi bahwa media yang lebih modern dan relevan dengan kehidupan sehari-hari atau minat mereka (seperti penggunaan aplikasi digital) dapat meningkatkan motivasi belajar.

b. Analisis Kebutuhan Guru

1. Keterbatasan Media Ajar

Guru mata pelajaran K3 di SMK Negeri 2 Gunungsitoli menyatakan adanya keterbatasan media ajar yang inovatif dan menarik untuk materi K3. Media yang ada cenderung monoton dan kurang memfasilitasi pembelajaran aktif.

2. Efektivitas Pengelolaan Kelas

Guru membutuhkan perangkat ajar yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu mereka mengelola aktivitas kelas secara lebih efektif, mendorong partisipasi siswa, dan memfasilitasi pemahaman konsep K3 yang kompleks.

3. Peningkatan Kompetensi Digital

Guru juga menunjukkan minat untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, namun terkadang terkendala oleh ketersediaan media yang siap pakai dan sesuai dengan karakteristik siswa.

c. Analisis Materi Pembelajaran K3

1. Kesesuaian Kurikulum

Materi K3 yang akan dikembangkan dalam modul telah dianalisis dan disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) kurikulum yang berlaku untuk kelas X DPIB. Fokus pada "Gaya Batang pada Rangka Sederhana" (sesuai konteks sebelumnya) atau "Keselamatan dan Kesehatan Kerja" (sesuai konteks terbaru) akan memastikan relevansi materi.

2. Kompleksitas Materi

Materi K3 memiliki beberapa konsep yang memerlukan visualisasi dan contoh nyata agar mudah dipahami siswa, seperti identifikasi bahaya, penggunaan APD, dan prosedur darurat.

d. Analisis Lingkungan dan Sumber Daya

1. Ketersediaan Infrastruktur

SMK Negeri 2 Gunungsitoli memiliki fasilitas komputer/laptop dan akses internet yang memadai, memungkinkan penggunaan media berbasis digital seperti Canva.

2. Dukungan Sekolah

Terdapat dukungan dari pihak sekolah untuk inovasi dalam pembelajaran dan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil analisis ini, disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang jelas dan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja bagi siswa kelas X DPIB. Media ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media ajar yang ada, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif. Hasil analisis ini menjadi dasar kuat untuk melanjutkan ke tahap perancangan dalam model ADDIE.

4.1.2 Design (Perencanaan)

Setelah menganalisis apa yang dibutuhkan siswa dan guru, tahap desain adalah langkah awal yang sangat penting dalam membuat media pembelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) menggunakan Canva. Di tahap ini, kita menetapkan tujuan belajar yang jelas dan bisa diukur, memastikan setiap bagian dari media ini akan membantu siswa mencapai tujuan tersebut. Bersamaan dengan itu, materi K3 diatur secara teratur, seringkali dibuat dalam bentuk gambaran atau *storyboard* yang menunjukkan tampilan dan cara kerja setiap halaman atau *slide* di Canva.

Selanjutnya, di tahap perancangan ini, kita juga menentukan cara terbaik untuk menyampaikan materi K3 melalui media. Kita akan memanfaatkan fitur-fitur visual dan interaktif di Canva agar konsep-konsep K3 yang kadang sulit bisa lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Ini akan membuat proses belajar jadi lebih aktif dan siswa bisa terlibat langsung dengan materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja.

Terakhir, tahap desain juga mencakup persiapan awal untuk menilai atau mengevaluasi media ini. Kita akan menyiapkan alat untuk memvalidasi (memastikan kebenarannya) oleh ahli materi dan ahli desain, kuesioner untuk mengetahui kemudahan pakai dari guru dan siswa, serta soal untuk mengukur seberapa efektif media ini

meningkatkan pemahaman K3. Semua rencana ini akan menjadi panduan utama saat kita masuk ke tahap pembuatan media selanjutnya.

4.1.3 Development (Pengembangan)

Setelah semua rencana dan rancangan selesai di tahap desain, tahap pengembangan adalah saatnya untuk mewujudkan ide-ide tersebut menjadi bentuk media yang nyata. Di sinilah media pembelajaran K3 berbasis Canva mulai dibuat sesuai dengan semua detail yang sudah disiapkan.

Pada tahap ini, semua materi K3 yang sudah diatur akan dimasukkan ke dalam *platform* Canva. Desainer akan mulai membuat visual, seperti gambar, infografis, dan diagram, yang menarik dan mudah dipahami. Teks akan ditulis dengan bahasa yang jelas dan singkat. Selain itu, fitur-fitur interaktif yang ada di Canva, seperti tombol navigasi atau elemen yang bisa diklik, akan ditambahkan agar siswa bisa berinteraksi langsung dengan media. Jika ada video pendek atau elemen multimedia lainnya, ini juga akan diintegrasikan.

Setelah draf awal media selesai dibuat, pada tahap pengembangan ini juga dilakukan validasi. Media akan dinilai oleh para ahli, seperti ahli materi K3 dan ahli media/desain pembelajaran, untuk memastikan bahwa isinya benar, akurat, dan sesuai, serta desainnya menarik dan mudah digunakan. Masukan dari para ahli ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media. Setelah media divalidasi dan diperbaiki, draf akhir media pembelajaran K3 berbasis Canva ini akan siap untuk diuji kepraktisan dan keefektifannya pada tahap selanjutnya.

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi oleh Bapak Ir. Dermawan Zebua, S.T., M.T., PII sebagai salah satu dosen Teknik Sipil Fakultas Sains dan

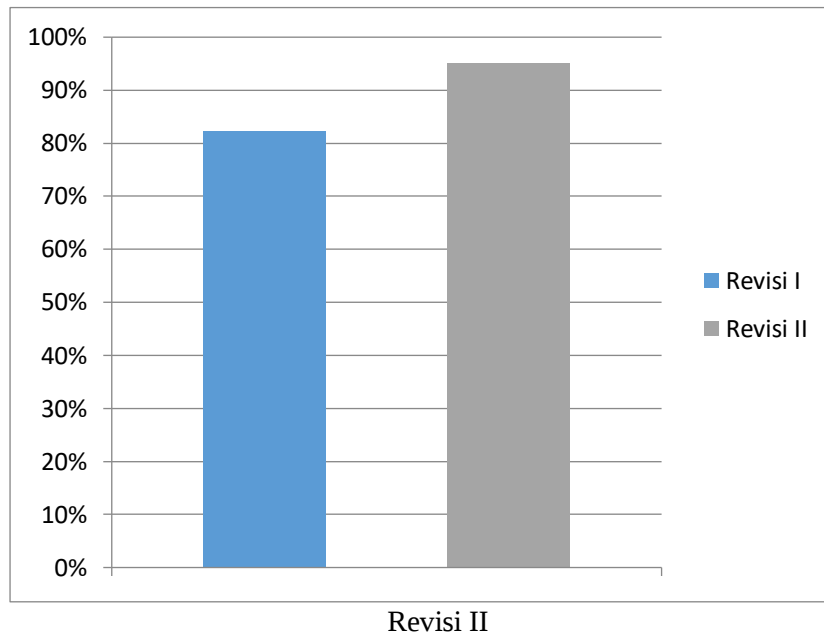
Teknologi Universitas Nias. Hasil validasi yang didapatkan dari angket yang diberikan sebanyak 2 kali revisi adalah seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.1 Data Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Revisi I	Revisi II
Aspek Pembelajaran			
1	Relevansi Materi dengan Tujuan Pembelajaran	4	5
2	Materi yang disajikan sistematis	4	5
3	Ketepatan struktur Kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami	4	5
Aspek Isi Materi			
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa		
5	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	5
6	Kejelasan uarain materi Alat Perlindungan Diri	5	5
7	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4	5
8	Materi jelas dan spesifik	4	5
9	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi	4	5
Jumlah Skor		37	45
Tingkat Pencapaian		82.22%	100.00%
Kriteria		Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh materi pada revisi I dengan tingkat pencapaian 82.22% tergolong valid. Kemudian pada hasil revisi II dengan tingkat pencapaian 100% tergolong sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi dari revisi I sampai II dapat dilihat dari grafik berikut.

Grafik 4.1 Persentase hasil validasi ahli materi dari Revisi I sampai



Terdapat beberapa saran perbaikan oleh validator materi yakni foto materi lebih diperbesar/diperjelas.

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan oleh validasi materi untuk mengetahui kelayakan produk media, oleh karena itu peneliti telah memperbaiki revisi yang dimaksud.

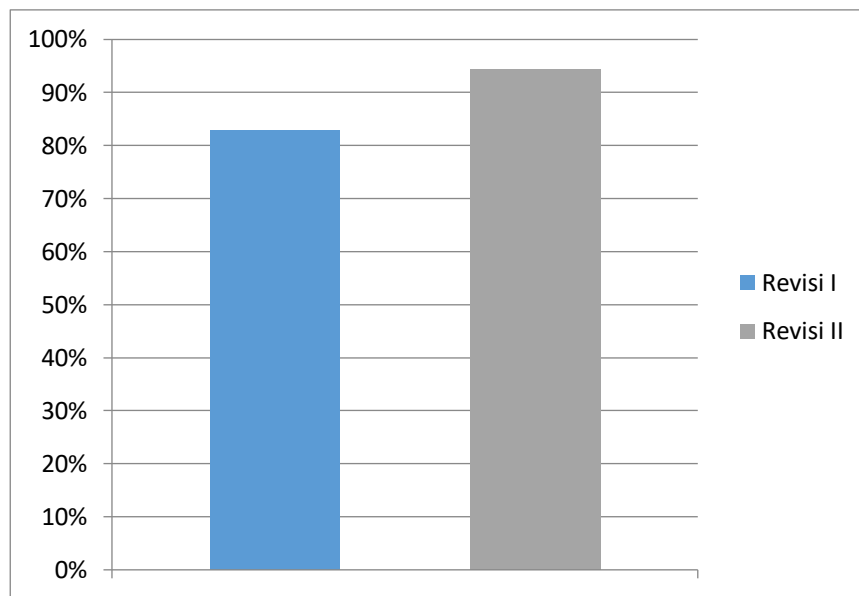
b. Data Hasil Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa oleh Bapak Iman Sudi, S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias. Hasil validasi yang didapatkan dari angket yang diberikan sebanyak 2 kali revisi adalah seperti pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Data Validasi Ahli Bahasa

No	Pertanyaan	Revisi I	Revisi II
Aspek Kebahasaan			
1	Bahasa yang digunakan dalam media jelas	4	5
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik.	4	5
3	Pesan yang disampaikan mudah dipahami peserta didik.	4	4
4	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	5	5
5	Istilah yang dipakai sesuai dengan KBBI	5	5
6	Penggunaan bahasa yang mampu menjelaskan materi.	5	5
7	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD	4	4
Jumlah Skor		30	33
Tingkat Pencapaian		85.71%	94.29%
Kriteria		Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh bahasa pada revisi I dengan tingkat pencapaian 85,71% tergolong valid. Kemudian pada hasil revisi II dengan tingkat pencapaian 94,29% tergolong sangat valid. Hasil validasi oleh ahli bahasa dari revisi I sampai II dapat dilihat dari grafik berikut.



Grafik 4.2 Persentase hasil validasi ahli bahasa dari Revisi I sampai Revisi II

Terdapat beberapa saran perbaikan dari validator bahasa yaitu memperbaiki kata-kata atau kalimat yang tidak sesuai.

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan oleh validasi bahasa untuk mengetahui kelayakan produk media, oleh karena itu peneliti telah memperbaiki revisi yang dimaksud.

c. Data Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain oleh Bapak Desman Zebua, S.Pd sebagai salah satu guru yang mengajar di SMK Negeri 1 Gunungsitoli Barat. Hasil validasi yang didapatkan dari angket yang diberikan sebanyak 2 kali revisi adalah seperti pada tabel berikut.

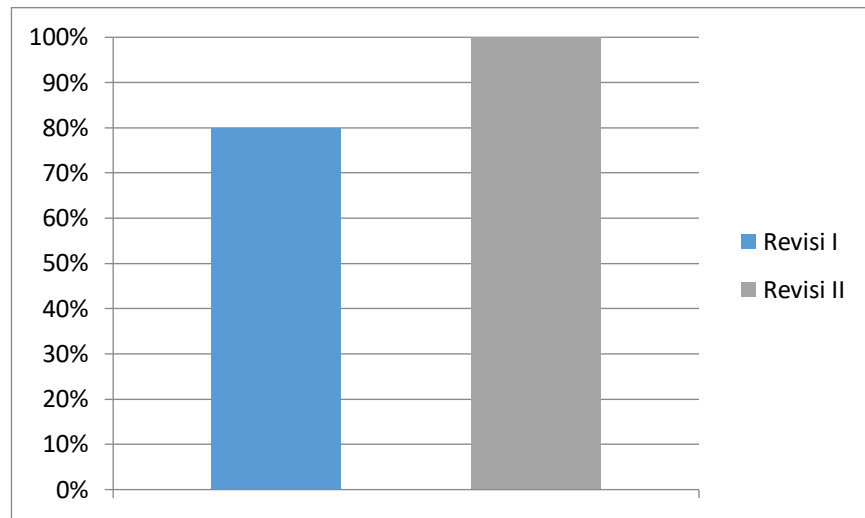
Tabel 4.3 Data Validasi Ahli Desain

No	Pertanyaan	Revisi I	Revisi II
Aspek Kebahasaan			

1	Video pembelajaran yang digunakan dapat digunakan dengan jelas.	4	5
2	Video pembelajaran mudah saat digunakan dan rapi mencakup penyajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar.	4	5
3	Penyajian imedia pembelajaran dengan warna yang menarik sehingga meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan	4	5
4	Kesesuaian video pembelajaran dengan karakteristik siswa.	4	5
5	Video pembelajaran yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan.	4	5
6	Media yang digunakan praktis dalam penggunaanya	4	5
7	Media yang digunakan dapat digunakan secara berulang-ulang	4	5
8	Video pembelajaran yang digunakan memiliki kualitas baik penyajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar	4	5
9	Video pembelajaran mudah disimpan	4	5
Jumlah Skor		36	45
Tingkat Pencapaian		80.00%	100.00%
Kriteria		Valid	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi oleh desain pada revisi I dengan tingkat pencapaian 80% tergolong valid. Kemudian pada hasil revisi II dengan tingkat pencapaian 100% tergolong sangat valid.

Hasil validasi oleh ahli desain dari revisi I sampai II dapat dilihat dari grafik berikut.



Grafik 4.3 Persentase hasil validasi ahli desain dari Revisi I sampai Revisi II

Terdapat saran perbaikan dari validator desain yaitu memperbaiki desain ukuran foto dalam canva, durasi video, dan memperjelas bagian-bagaian penting materi.

Berdasarkan hasil revisi yang telah dilakukan oleh validasi desain untuk mengetahui kelayakan produk media, oleh karena itu peneliti telah memperbaiki revisi yang dimaksud.

4.1.4 Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan dan melalui proses revisi oleh validator serta pembimbing. Uji coba ini dilaksanakan di kelas X DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan total peserta sebanyak 11 siswa.

Tujuan utama dari implementasi ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana produk media berbasis canva yang telah dikembangkan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, modul digunakan selama sesi

pembelajaran, mulai dari tahap persiapan hingga penyelesaian kegiatan pembelajaran, guna menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam mendukung proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

4.1.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana produk yang telah dikembangkan memberikan dampak berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan sebelumnya. Evaluasi ini merupakan langkah terakhir dalam rangkaian pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, dilakukan penyebaran angket untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa, serta diberikan latihan dalam bentuk soal yang dibagikan kepada seluruh peserta didik kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli.

Melalui evaluasi ini, diharapkan dapat diketahui apakah media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan sudah memenuhi standar kelayakan dan efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Evaluasi juga dilakukan berdasarkan saran dan rekomendasi yang diberikan oleh validator, untuk memastikan bahwa produk tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Uji Kelayakan Produk

Uji kelayakan media pembelajaran berbasis canva yang dilakukan oleh ketiga validator yakni validator materi, validator bahasa, dan validator desain menunjukkan bahwa:

a. Hasil Uji Validasi Materi

Berdasarkan hasil validasi dari tabel 4.1 data tabel oleh validasi materi, diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis canva pada validasi pertama

menunjukkan persentase 82.22% dengan kriteria valid, maka selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan persentase 100% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian dapat dikatakan layak/valid, sehingga media pembelajaran berbasis canva layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Anggi Arista (2022), kriteria 81%-100% merupakan tingkat validitas yang sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran berbasis ini masuk pada tingkat sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi tabel 4.1 dari ahli materi, media pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase sebesar 82.22% pada validasi pertama, yang termasuk dalam kriteria valid. Persentase ini mengacu pada penelitian Anggi Arista (2022) yang menyatakan bahwa tingkat validitas 81% hingga 100% dikategorikan sangat valid.

Oleh karena itu, meskipun sudah dinyatakan valid, media ini dikonsultasikan kembali untuk dilakukan revisi agar mendapatkan persentase 100% dan mencapai kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva ini sudah layak dan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Hasil Uji Validasi Bahasa

Berdasarkan hasil validasi dari tabel 4.2 data tabel oleh validasi bahasa, diketahui bahwa penilaian oleh ahli bahasa terhadap media pembelajaran pada validasi pertama menunjukkan persentase 85,71% dengan kriteria valid, maka selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan persentase 94.29% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian dapat dikatakan layak/valid, sehingga media pembelajaran berbasis canva layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Anggi Arista (2022), kriteria 81%-100% merupakan tingkat validitas yang sangat valid. Dengan demikian produk ini masuk pada tingkat sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi tabel 4.2 dari ahli bahasa, media pembelajaran berbasis Canva memperoleh persentase 85,71% pada validasi pertama, yang tergolong valid. Persentase ini mengacu pada penelitian Anggi Arista (2022) yang menyatakan bahwa tingkat validitas 81% hingga 100% dikategorikan sangat valid.

Meskipun sudah valid, media ini kembali dikonsultasikan dan direvisi untuk meningkatkan persentasenya menjadi 94,29% dan mencapai kriteria sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat dikatakan sangat layak dan valid dari segi kebahasaan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Hasil Uji Validasi Desain

Berdasarkan hasil validasi dari tabel 4.3 data tabel oleh validasi desain, diketahui bahwa penilaian oleh ahli desain terhadap media pembelajaran pada validasi pertama menunjukkan persentase 80.00% dengan kriteria valid, maka selanjutnya dikonsultasikan kembali untuk direvisi/diperbaiki dan mendapatkan persentase 100.00% dengan kriteria sangat valid. Dengan demikian dapat dikatakan layak/valid, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Anggi Arista (2022), kriteria 81%-100% merupakan tingkat validitas yang sangat valid. Dengan demikian produk ini masuk pada tingkat sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi tabel 4.3 dari ahli desain, media pembelajaran memperoleh persentase 80% pada validasi pertama, yang tergolong valid. Namun, mengacu pada kriteria Anggi Arista (2022) yang menyatakan bahwa tingkat validitas 81% hingga 100% dikategorikan sangat valid, maka media ini dikonsultasikan dan direvisi kembali.

Setelah direvisi, persentase validasi desain meningkat menjadi 100% sehingga mencapai kriteria sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak dan valid dari segi desain untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.2 Hasil Uji Praktisitas

Pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran berbasis canva ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan. Berikut pembahasan hasil uji coba produk:

a. Hasil Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis canva yang dikembangkan, maka dinilai dari beberapa aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan dan penggunaan media pembelajaran. Adapun penilaian yang dilakukan kepada siswa di kelas X DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli pada materi keselamatan dan kesehatan kerja yaitu sebagai berikut:

1) Uji Kelompok Kecil

Dari hasil skor angket yang diperoleh dari 11 siswa dengan jumlah soal adalah 15 butir, maka jumlah skor yang diperoleh adalah 796 dengan skor maksimal adalah 825. Maka dapat dihitung persentase sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{796}{825} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 96.48\%$$

Dari hasil persentase yang diperoleh, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva bagi peserta didik dikategorikan **sangat praktis** dan dapat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Anggi Arista (2022), kriteria 81%-100% merupakan tingkat kepraktisan yang sangat praktis. Dengan demikian produk ini masuk pada tingkat sangat praktis.

4.2.3 Hasil Uji Efektifitas Media Pembelajaran

Peneliti melakukan tes butir soal untuk mengetahui tingkat efektifitas dari pengembangan modul pembelajaran. Dari hasil tes diperoleh skor siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil belajar siswa

No	Nama Siswa	Skor
1	Responden 1	80
2	Responden 2	85
3	Responden 3	85
4	Responden 4	85
5	Responden 5	85
6	Responden 6	75
7	Responden 7	85
8	Responden 8	90
9	Responden 9	90
10	Responden 10	80
11	Responden 11	85
Total		925

Peneliti menggunakan rumus tertentu untuk menghitung tingkat efektivitas LKPD tersebut, yaitu:

$$KB = \frac{T}{T_1} \times 100\%$$

$$KB = \frac{925}{1100} \times 100\%$$

$$= 84,09\%$$

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

T1 : Jumlah skor total

Dari hasil perhitungan skor perolehan siswa menggunakan rumus tersebut maka produk yang dikembangkan berkategori “**efektif**”.