

Perancangan *E-Book* Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Menggunakan *Canva* di SMPN 1 Lembah Melintang

Yenni Mardiah¹, Hari Antoni Musril^{1*}, Riri Okra¹, Sarwo Derta¹

¹Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer; Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi; Jl. Gurun Aua, Kubang Putih, Aur Birugo Tigo Baleh, Bukittinggi; (0752) 33136; e-mail: yennimardiah2519045@gmail.com, hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id, ririokra@uinbukittinggi.ac.id, sarwoderta75@gmail.com

*Korespondensi: Hari Antoni Musril. e-mail: hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id
NoTelp: 082386617231

Diterima: 11 September 2023 ; Review: 20 September 2023; Disetujui: 20 Desember 2023

Cara sitasi: Mardiah Y, Musril HA, Okra R, Derta S. 2023. Perancangan E-Book Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Menggunakan Canva di Smpn 1 Lembah Melintang. Information Management for Educators and Professionals. Vol 8(2): 111-120

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama guru mapel informatika kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang yang bernama ibu Nenni Elfitria, S, Kom pada tanggal 15 Januari 2023 dan 30 orang peserta didik kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang. Dari hasil wawancara penulis mengidentifikasi masalah yang didapat bahwa dalam mata pelajaran informatika masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku LKS dan papan tulis, media yang digunakan masih menggunakan power point sederhana. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk praktek langsung disertai penjelasan dari guru mata pelajaran. Hal kurang efektif dalam pelaksanaannya. Dengan demikian tujuan penelitian untuk merancang media pembelajaran informatika berupa perancangan e-book menggunakan canva agar dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Peneliti merancang e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva di SMPN 1 Lembah Melintang menggunakan metode pengembangan ataupun Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan Planning, Production, and Evaluation (PPE). Pengembangan media menggunakan model PPE terdiri dari (1) Planning ataupun perencanaan berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat, (2) Production ataupun produksi, yaitu kegiatan membuat produk berdasar rancangan yang telah dibuat, (3) evaluation ataupun evaluasi merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Uji produk yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan rumus statistik Aiken's V, uji praktikalitas dengan menggunakan moment kappa dan uji efektifitas dengan menggunakan rumus statistik Richard R. Hake (G-Score). Berdasarkan hasil penelitian, penulis berhasil merancang sebuah media pembelajaran berupa e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva. E-book ini digunakan oleh pengajar dan peserta didik pada mata pelajaran informatika. Hasil uji validitas yang diperoleh oleh tiga orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,83 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari 3 orang penguji diperoleh nilai rata-rata 0,97 dengan kriteria praktis, dan hasil efektifitas dari 1 orang guru mata pelajaran dan 28 orang siswa dengan nilai rata-rata 0,95 dengan kriteria efektifitas tinggi.

Kata kunci: Media Pembelajaran; E-Book; Informatika; Kurikulum Merdeka; Canva

Abstract: The background of this research is the results of interviews that the researchers conducted with an informatics class VII teacher at SMPN 1 Lembah Melintang named Ms. Nenni Elfitria, S, Kom on January 15, 2023 and 30 class VII students at SMPN 1 Lembah Melintang. From the results of the interviews, the authors identified the problem that in informatics subjects they still used the lecture method with the help of worksheets and whiteboards, the media used still used simple power point. The learning process is carried out in the form of direct practice accompanied by an explanation from the subject teacher. It is less effective in its implementation. Thus the research objective is to design informatics learning

media in the form of designing an e-book using Canva in order to increase the effectiveness of the learning process. Researchers designed an independent curriculum-based informatics e-book using Canva at SMPN 1 Lembah Melintang using the development method or Research and Development (R&D) using the Planning, Production, and Evaluation (PPE) development model. Media development using the PPE model consists of (1) Planning or planning means the activity of making a product plan to be made, (2) Production or production, namely the activity of making a product based on the design that has been made, (3) evaluation or evaluation is an activity of testing and assessing how high the product made has met the specifications that have been determined. The product test used in this research is the validity test using the Aiken's V statistical formula, the practicality test using the Kappa moment and the effectiveness test using the Richard R.Hake statistical formula (G-Score). Based on the research results, the authors succeeded in designing a learning media in the form of an independent curriculum-based informatics e-book using Canva. This e-book is used by teachers and students in informatics subjects. The results of the validity test obtained by three validators obtained an average value of 0.83 with valid criteria, the practicality results obtained from 3 testers obtained an average value of 0.97 with practical criteria, and the results of the effectiveness of 1 subject teacher and 28 students with an average value of 0.95 with high effectiveness criteria.

Keywords: *Instructional Media; E-Books; Informatics; Independent Curriculum; Canva*

1. Pendahuluan

Pendidikan ialah usaha terencana untuk menjadikan manusia yang bertanggung jawab seta mempunyai potensi tertentu sebagai penerus kebudayaan [1]. pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan watak dan kecerdasan seseorang [2]. Mukhtar dan Iskandar menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dengan terencana dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan mutu dan kualitas manusia, salah satu usaha supaya meningkatkan mutu dan sumber daya manusia adalah dari proses belajar di sekolah [3]. Dari penafsiran di atas dapat diklasifikasikan bahwa untuk mencapai fungsi pendidikan seharusnya siswa akan melewati suatu proses ialah belajar.

Belajar sangat penting untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan memberi kekuatan supaya manusia dapat melaksanakan banyak hal. Al-Quran supaya pendidikan Islam menjadi dasar normatifnya, oleh sebab itu konsep belajar dan pembelajaran akan ditemukan dalam pokok Al-Qur'an sendiri. Berikut ini merupakan ayat dari Al-Qur'an yang berhubungan dengan instruksi tentang pentingnya belajar dan pembelajaran diantara bahan-bahan pembelajaran yaitu: QS. al-Nahl :78. Proses tentang kekuatan pada diri manusia yang harus digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran [4]. Belajar bisa dilakukan di sekolah dengan menjalani semua rangkaian proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik sangat berperan sehingga terselenggaranya proses pendidikan yang bermutu. Undang-undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru serta Dosen khususnya pasal 20 poin a serta b menyatakan: a. merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni [5],[6]. Berdasarkan undang-undang tersebut seseorang guru mempunyai tugas serta peran supaya terselenggaranya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memanfaatkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media dalam pembelajaran merupakan suatu alat perantara atau pegantar yang berperan sebagai menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa supaya daya serta efisiensi proses pembelajaran sesuai tujuan [7],[8]. Kurikulum merdeka diterbitkan oleh Mendikburistek yang mulai dioperasikan sejak pada tahun 2021 sebagai suatu program merdeka belajar supaya meningkatkan mutu pembelajaran. Kurikulum merdeka tertuju pada materi yang esensial serta pengembangan karakter profil pelajar pancasila. Proyek penguatan profil pelajar pancasila dilaksanakan untuk melatih siswa supaya mendasari isu nyata di lingkungan sekitar dan berkolaborasi untuk memecahkan

masalah tersebut. Oleh sebab itu, rentang waktu tersendiri sangat dibutuhkan supaya bisa memastikan proyek penguatan profil pelajar pancasila bisa berjalan dengan lancar dan tanpa terkendali [9]. Guru mempunyai wewenang supaya memilih berbagai bahan ajar sehingga pembelajaran bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Maka supaya proses pembelajaran pada kurikulum merdeka berjalan dengan lancar maka butuh inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam bentuk media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Nenni Elfitria, S.Kom selaku guru pengampu mata pelajaran informatika di kelas VII pada tanggal 15 Januari 2023 bahwa proses pembelajaran informatika mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media pembelajaran dari internet seperti media Powerpoint dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Namun dalam proses pembelajaran dengan mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa merasa bosan dan susah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penulis juga telah mewawancarai tiga puluh orang siswa SMPN 1 Lembah Melintang pada tanggal 15 Januari 2023. Penulis menyimpulkan bahwa siswa masih cukup sulit dalam memahami materi pembelajaran. Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang baru diterapkan di SMPN 1 Lembah Melintang. Jadi lumayan sulit bagi siswa untuk memahaminya walaupun menurut mereka pelajaran informatika merupakan pelajaran yang seru dan menyenangkan karena merupakan pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan teknologi saat ini. Harapan siswa supaya adanya media pembelajaran informatika yang lebih bagus dan menarik karena siswa merasa jenuh saat membaca dan membolak balik halaman buku pelajaran.

Media pembelajaran pada penelitian ini berbentuk E-book dengan menggunakan aplikasi Canva. E-book ialah sebuah publikasi yang terdiri dari gambar, teks, suara maupun video dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer, smartphone ataupun perangkat elektronik lainnya, seperti android, atau tablet. Fungsi e-book ialah sebagai alternatif sumber belajar, e-book berbeda dengan buku cetak karena dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan[10]. E-book sangat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran karena dapat diakses di smartphone siswa, sehingga siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun. Canva adalah aplikasi online dengan menyediakan desain menarik berbentuk template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang bermacam-macam serta menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Canva dapat diakses menggunakan android sehingga pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja [11],[12]. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan hasil wawancara dengan ibu Nenni Elfitria, S.Kom selaku guru pengampu mata pelajaran informatika di kelas VII pada tanggal 15 Januari 2023 bahwa proses pembelajaran informatika mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan media pembelajaran dari internet seperti media Powerpoint dengan menggunakan bantuan LCD proyektor. Namun dalam proses pembelajaran dengan mengandalkan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) siswa merasa bosan dan susah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penulis juga telah mewawancarai tiga puluh orang siswa SMPN 1 Lembah Melintang pada tanggal 15 Januari 2023. Penulis menyimpulkan bahwa siswa masih cukup sulit dalam memahami materi pembelajaran. Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran yang baru diterapkan di SMPN 1 Lembah Melintang. Jadi lumayan sulit bagi siswa untuk memahaminya walaupun menurut mereka pelajaran informatika merupakan pelajaran yang seru dan menyenangkan karena merupakan pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan teknologi saat ini. Harapan siswa supaya adanya media pembelajaran informatika yang lebih bagus dan menarik karena siswa merasa jenuh saat membaca dan membolak balik halaman buku pelajaran.

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan media pembelajaran informatika berupa e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva untuk kelas VII semester 2 di SMPN 1 Lembah Melintang yang valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan E-book Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Menggunakan Canva di SMPN 1 Lembah Melintang”.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran [13].

Diantara model-model pengembangan yang ada saat ini, model pengembangan yang dipakai adalah model pengembangan Richey dan Klein, yaitu PPE (Planning, Production, and Evaluation) [14]. Pengembangan media menggunakan model PPE terdiri dari (1) planning atau perencanaan berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat, (2) production atau memproduksi, yaitu kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat, (3) evaluation atau evaluasi merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk yang dibuat telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan [15].

Berikut tahapan pengembangan model PPE:

Planning Tahapan perancangan berisi kegiatan dalam membuat rencana produk, mulai dari penentuan kelas, penentuan materi, penentuan tujuan pembelajaran, hingga desain produk. Sehingga desain media yang dikembangkan dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik dan lebih sesuai sekaligus relevan dengan sasaran. Agar tujuan – tujuan tersebut tercapai, maka kegiatan perancangan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui studi literatur dan studi lapangan [15]. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun sumber–sumber yang digunakan penulis adalah jurnal penelitian, buku penelitian, buku tentang media pembelajaran, dan yang berkaitan, buku pelajaran informatika, serta sumber–sumber lain yang relevan dengan penelitian ini. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik, kesulitan belajar peserta didik.

Production Setelah tahap perencanaan terlaksana, maka selanjutnya adalah tahapan produksi. Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap ini antara lain, pembuatan e-book, pembuatan video tutorial yang berkaitan dengan analisis data, dan menguji e-book tersebut di smartphone. Maka hasil dari pada tahapan ini adalah berupa e-book yang bisa diakses di smartphone peserta didik.

Evaluation Tahap evaluasi terdiri dari beberapa kegiatan, antara lain : Testing, Tahapan testing menggunakan black box testing. Black box testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengujian pada spesifikasi fungsional program. Black box testing cenderung untuk menemukan fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antarmuka (interface errors), kesalahan pada struktur data dan akses basis data, kesalahan performansi (performance errors), dan kesalahan inisialisasi dan terminasi [16]. Uji Validitas, Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ini melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk memvalidasi dan memberikan masukan terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan ini menggunakan instrumen angket validitas. Uji Praktikalitas, Tahapan ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari guru informatika dan praktisi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh guru dan praktisi terhadap pertanyaan yang diajukan dalam

angket. Uji Efektivitas, Produk e-book yang telah dilakukan uji validitas dan praktikalitas oleh para ahli kemudian diujicobakan secara terbatas kepada guru mata pelajaran informatika dan peserta didik kelas VII semester genap di SMPN 1 Lembah Melintang yang bertindak sebagai responden. Penilaian oleh responden dilakukan dengan cara mengisi angket efektivitas yang telah disusun sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan saran dari responden terhadap penggunaan media pembelajaran. Saran dari responden tersebut akan digunakan untuk memperbaiki produk sehingga didapatkan produk yang layak digunakan.

Teknik Analisis Data 1. Uji Validitas Produk, Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator-indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk [17]. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Uji validitas diolah dengan mengacu rumus statistik Aiken's V.

2. Uji Praktikalitas Produk, Uji Praktikalitas Produk Uji praktikalitas diperoleh dari hasil penilaian melalui angket terhadap e-book kurikulum merdeka pada mata pelajaran informatika di SMPN 1 Lembah Melintang. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan dari praktisi untuk menentukan kepraktisan media yang dibuat. Kepraktisan media ditentukan dengan cara mengambil kesimpulan dari tanggapan yang diberikan oleh responden terhadap pertanyaan yang ditampilkan dalam angket.

3. Uji Efektivitas Produk, Analisis efektivitas dari perancangan e-book kurikulum merdeka pada mata pelajaran informatika di SMPN 1 Lembah Melintang ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru dan siswa. Hasil angket uji efektivitas dianalisis dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa e-book Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka menggunakan Canva di SMPN 1 Lembah Melintang.

1. Planning (Rencana)

Tahapan ini berisi tentang kegiatan perencanaan produk yang akan dibuat. Produk yang akan dibuat yaitu berupa E-book informatika berbasis kurikulum merdeka di SMPN 1 Lembah Melintang, materi yang akan dibuat media yaitu tentang analisis data yang bisa diakses oleh peserta didik melalui smartphone.

Penelitian Awal

Studi Literatur

Sumber referensi yang buat dalam penyusunan penulisan penelitian ini berdasar dari buku atau jurnal yang terkait dengan topik penelitian, selain dari buku dan jurnal, sumber referensi, teori dan konsep yang ditelaah adalah yang berhubungan dengan perancangan E-book informatika berbasis kurikulum merdeka.

Studi Lapangan

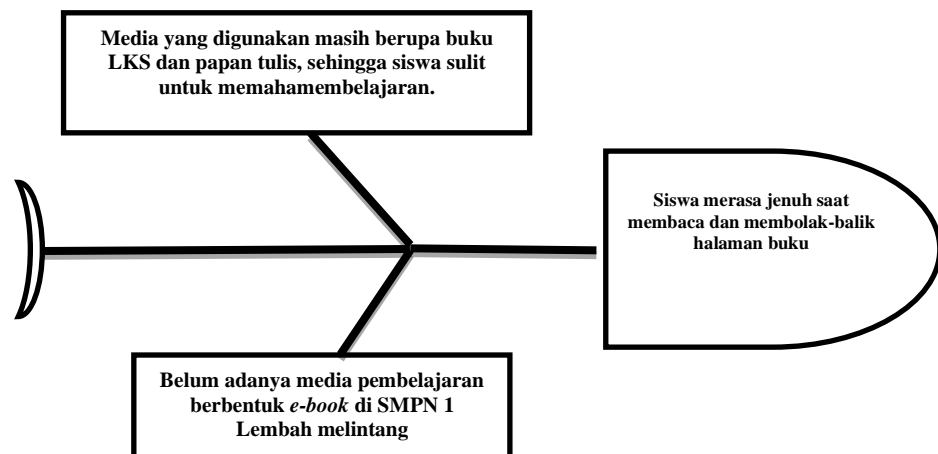
Penelitian ini melakukan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan agar pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru informatika SMPN 1 Lembah Melintang.

Hasil dari observasi dan wawancara penulis dapat menyatakan bahwa media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan LKS dan media presentasi power point

sederhana. Oleh karena itu perlu adanya media yang diharapkan dapat mengatasi kejenuhan pada saat belajar dan membangkitkan minat belajar siswa. Sehingga e-book informatika berbasis kurikulum merdeka ini mendapatkan tanggapan baik dari guru dan juga siswa. Perancangan e-book informatika ini menggunakan canva sebagai software utama dan didukung software heyzine flipbooks.

Untuk menghasilkan produk yang sempurna dalam pembuatan media ini perlu dianalisis terlebih dahulu. Analisis yang dipergunakan dalam pembuatan e-book ini ialah fishbone diagram agar dimunculkan hasil yang baik dalam pembuatan sebuah media.

Analisis yang digunakan dalam pembuatan e-book ini ialah fishbone diagram. Fishbone Diagram pertama kali dikembangkan oleh perancangannya yaitu Kaoru Ishikawa, seorang warga negara Jepang sebagai teknik pembelajaran, fishbone diagram dikenal dengan diagram sebab akibat atau diagram Ishikawa[16]. Fishbone diagram bisa digunakan untuk mengidentifikasi dan mengorganisir sebab-sebab yang mungkin muncul dari efek-efek khusus, lalu memisahkan akar penyebabnya dan menyebutkan beberapa kasus yang timbul[16]. Setiap peserta didik yang kait dalam kegiatan dengan menggunakan cara ini mampu memberikan kontribusinya dengan cara memberi masukan ataupun petunjuk yang mungkin saja menjadi penyebab dari kasus terjadinya. Metode analisis fishbone diagram dipergunakan dalam membuat e-book informatika, analisis yang dibuat sebagai berikut :



Gambar 1. Fishbone Diagram

Berdasarkan gambar 3.1 di atas dapat dijelaskan bahwa siswa merasa jenuh saat membaca dan membolak-balik halaman buku karena terlalu kebanyakan teori dalam buku yang mengakibatkan minat siswa dalam belajar berkurang, penyebabnya adalah Media yang digunakan masih berupa buku LKS dan papan tulis, sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran dan belum adanya media pembelajaran berbentuk e-book di SMPN 1 Lembah Melintang. Hal tersebut menuntut penulis untuk menemukan solusi dari permasalahan yaitu menemukan media pembelajaran baru yang dianggap dapat menarik minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Desain

Perancangan Navigasi Menu

Struktur navigasi menu merupakan alur menu yang digunakan dalam perancangan e-book informatika berbasis kurikulum merdeka. Struktur navigasi menu perancangan e-book dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

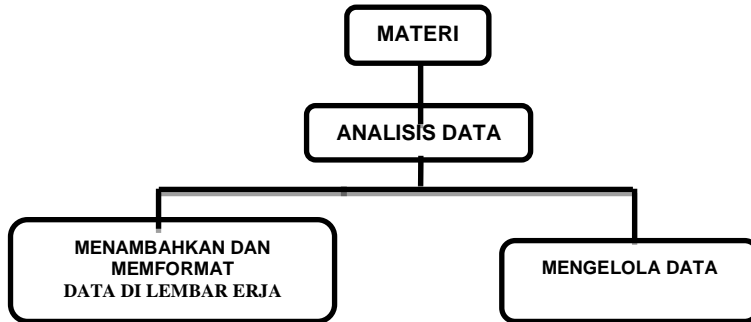


Gambar 2. Struktur Navigasi Menu

Gambar 2. menjelaskan struktur navigasi setelah diklik link e-book maka akan muncul tampilan sampul buku, di lembar selanjutnya akan muncul materi yang akan dibahas dalam e-book, halaman selanjutnya akan muncul tujuan pembelajaran dan kata kunci, selanjutnya ada materi serta vidio tutorial.

Struktur Navigasi Materi

Struktur navigasi materi merupakan alur materi yang dimuat dalam e-book. Struktur navigasi e-book informatika dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Struktur Navigasi Materi

Gambar 3 menjelaskan struktur navigasi materi yaitu dimulai membalik perlembar e-book dengan menekan tanda panah atau membalik dengan menggeser posisi e-book sama halnya seperti membalik buku biasa

Perancangan Storyboard

Gambaran dari scene, bentuk dari perancangan, audio, keterangan pada perancangan storyboard. Hasil dari perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan e-book. Perancangan storyboard. Secara ringkas untuk scene dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Scane	Keterangan
Scane 1	Sampul E-book
Scane 2	Profil Pelajar Pancasila
Scane 3	Tujuan Pembelajaran
Scane 4	Materi
Scane 5	Vidio Tutorial

Sumber: Hasil Penelitian (2023)

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu :

Scane 1 – Sampul E-book, yaitu halaman pertama dari e-book, yang berisi informatika fase D, fase D maksudnya di peruntukkan untuk jenjang SMP/MTs, Scane 2 – Profil Pelajar Pancasila, merupakan tampilan profil pelajar pancasila yang harus di terapkan dalam materi analisis data, Scane 3 – Tujuan Pembelajaran, ialah tujuan yang harus di capai dalam satu semester, Scane 4 – Materi, merupakan halaman materi analisis data. Materi yang dibahas yaitu mengenal MS Excel, Menambahkan dan memformat data di lembar kerja, dan mengolah data Scane 5 – Vidio tutorial, merupakan penjelasan berupa vidio dari setiap materi yang dibahas.

Perancangan Tampilan (Interface)

E-book ini dibuat untuk tingkat SMP/MTs sederajat, maka desain yang digunakan terdapat unsur animasi supaya peserta didik tertarik untuk menggunakan e-book ini. Berikut ialah rancangan antar muka dari e-book informatika.

Tabel 1. Rancangan Antar Muka

Scene	Visual	Image	Audio
1	E-BOOK Informatika	Background, Animasi	Suara Bawaan

Scene	Visual	Image	Audio
2	Fase – D	<i>Background, Animasi</i>	Suara Bawaan
	mengenal MS Excel		
	Menambahkan dan memformat data di lembar kerja		
3	Mengolah data	<i>Background, Animasi</i>	<i>Voiceover</i>
	Vidio Tutorial		
4	Profil Penulis	<i>Voiceover</i>	Suara Bawaan

Sumber: Hasil penelitian (2023)

Production (Produksi)

Pembuatan Background dan Objek, penginputan Materi, Pembuatan Vidio Tutorial, Upload Rancangan E-book dari Canva ke Heyzine Flipbooks, Upload vidio di heyzine flipbooks

2. Evaluation

Testing

Testing merupakan tahapan pengujian e-book yang sudah siap. jika terjadi sesuatu kerusakan, maka media akan diperbaiki kembali, dan kalau sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap berikutnya ialah penyebaran media. Tahap testing dilaksanakan setelah tahap pembuatan dan semua data telah dimasukkan. Pada tahap pengujian e-book di uji dengan metode blackbox. Pengujian dengan menggunakan metode backbox merupakan pengujian yang dilaksanakan antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilaksanakan untuk menggambarkan bahwasanya fungsi-fungsi bekerja dengan baik dalam antrian masukan diterima dengan benar-benar tepat, pengintegrasian dapat berjalan dengan baik.

Uji Validasi Produk

Hasil validasi dari penyebaran e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva di SMPN 1 Lembah Melintang ini dilaksanakan dengan tiga angket yaitu yang pertama angket validasi perancangan e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva di SMPN 1 Lembah Melintang dilakukan oleh satu dosen pakar komputer, kedua angket validasi kebahasaan perancangan e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva di SMPN 1 Lembah Melintang dilakukan oleh satu guru bahasa Indonesia dan ketiga angket validasi aspek materi perancangan e-book informatika berbasis kurikulum merdeka menggunakan canva di SMPN 1 Lembah Melintang dilakukan oleh seorang dosen pakar pendidikan. Hasil lembaran angket validasi ahli media yaitu bapak Dr. Supratman Zakir dengan nilai 0,75, angket validasi kebahasaan yaitu ibu Juliana, S.Pd, dengan nilai 0,93, dan angket validasi aspek materi yaitu Riri Okra, M.Kom dengan nilai 0,80, didapatkan nilai akhir 0,83 dengan rumus Statistik Aiken's, maka nilai dari video pembelajaran ini dinyatakan valid.

Uji Praktikalitas

Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian diberikan kepada tiga orang guru informatika. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktikalitasan dari salah seorang guru informatika yaitu ibu Misrawita S.Pd dengan nilai 0,96, kemudian dengan ibu Rita Amelia S.Kom dengan nilai 0,98. Setelah diterapkan menggunakan moment kappa mendapatkan nilai 0,97 dengan kepraktisan tersebut berada pada interval 0,81 – 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

Uji Efektifitas

Uji Efektifitas Untuk uji efektifitas produk di tujukan kepada 1 orang guru mata pelajaran informatika yaitu Ibu Nenni Elfitria S.Kom dan 28 orang siswa. Setelah melakukan proses perhitungan lembar efektifitas dari 1 orang guru dan 28 siswa tersebut didapatkan nilai akhir 0,95 dengan kategori efektifitas tinggi.

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa e-book informatika berbasis kurikulum merdeka untuk kelas VII SMPN 1 Lembah Melintang menggunakan Aplikasi Canva. E-book informatika berbasis kurikulum merdeka dibuat sebagai pendukung dalam mata pelajaran

informatika di SMPN 1 Lembah Melintang. Diharapkan dengan adanya e-book informatika bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran informatika dan bisa menarik minat siswa dalam pembelajaran yang dilakukan.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran informarika e-book telah berhasil dirancang menggunakan canva dengan aplikasi pendukung heyzine flipbooks. Media ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama siswa pada pelajajaan informatika SMPN 1 Lembah Melintang dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran informatika, dan dengan adanya media ini telah menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk belajar, begitu juga dengan guru informatika sangat terbantu dengan adanya media yang telah penulis rancang.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

Referensi

- [1] Z. Sesmiarni, "Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning," *Kalam*, vol. 9, no. 2, pp. 233–252, 2017, doi: 10.24042/klm.v9i2.330.
- [2] S. Rani, M. Hari, Antoni, O. Riri, and D. Sarwo, "Perancangan Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas X Menggunakan Aplikasi Educandy Di SMKN 4 Payakumbuh," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2023.
- [3] F. Mulyani, "Konsep Kompetensi Guru dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)," *J. Pendidik. Univ. Garut*, vol. 03, no. 01, pp. 1–8, 2015.
- [4] A. Wakka, "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, Media dan Teknologi Pembelajaran)," *Educ. Learn. J.*, vol. 1, no. 1, pp. 83–84, 2020.
- [5] C. Triatna, "Evaluasi Kinerja Guru dan Upaya Penjaminan Mutu Sekolah," *J. Adm. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 52–66, 2007.
- [6] P. Sari, R. Okra, H. A. Musril, and Sarwoderta, "Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Mtsn 6 Agam," *J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 13382–13391, 2023.
- [7] H. A. Musril, J. Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 83–95, 2020, doi: 10.23887/janapati.v9i1.23215.
- [8] S. Nofri Yanti, Z. Sesmiarni, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator 3 Di Mtsn 6 Agam," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 687–692, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6490.
- [9] S. Lestari, "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Satuan Pendidikan Jenjang SMP," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 1349–1358, 2022.
- [10] A. Haling, Pattaufi, and J. O. S. Masiku, "Pengembangan Bahan Ajar Digital E-Book Mata Kuliah Rancangan Pembelajaran Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar," *J. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–14, 2022.
- [11] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Semin. Nas. Has. Pengabd. 2021*, vol. 3, pp. 1085–1092, 2021, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>.
- [12] H. Rahmi, S. Derta, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Smp N 7 Bukittinggi," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 707–711, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6502.
- [13] M. Fikri and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Di SMKN 1 Bukittinggi," *J. Inform. Upgris*, vol. 7, no. 2, pp. 59–63, 2021.
- [14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- [15] F. Fajri, *Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan 3D Display System*

- [16] *Berbasis Hologram*. Jakarta: Univesitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020.
C. E. Widyahening, "Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa," *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, p. 11, 2018, doi: 10.32585/jkp.v2i1.59.