

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA FITUR *WEBSITE* PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 2
TELUK KERAMAT**

SKRIPSI

**OLEH
NURHIDAYAH
F1072181021**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA CANVA FITUR *WEBSITE* PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 2
TELUK KERAMAT**

SKRIPSI

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

OLEH
NURHIDAYAH
F1072181021



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA *CANVA* FITUR *WEBSITE* PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 2 TELUK
KERAMAT**

NURHIDAYAH

F1072181021

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Syamswisna, M.Si
NIP 196509091991022001

Pembimbing II



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

Penguji I



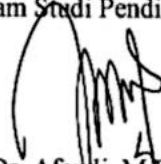
Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd
NIP 196703191991012001

Penguji II



Laili Fitri Yeni, M.Si
NIP 197410082005012002

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Biologi



Dr. Afandi, M.Pd
NIP 198705282008121002

**PENGEMBANGAN MEDIA *CANVA* FITUR *WEBSITE* PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 2 TELUK
KERAMAT**

NURHIDAYAH

F1072181021

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Syamswisna, M.Si
NIP 196509091991022001

Pembimbing II



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

Penguji I



Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd
NIP 196703191991012001

Penguji II



Laili Fitri Yeni, M.Si
NIP 197410082005012002

Mengetahui
Ketua Jurusan PMIPA



Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd
NIP 196703191991012001

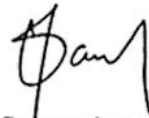
**PENGEMBANGAN MEDIA *CANVA* FITUR *WEBSITE* PADA
MATERI VIRUS KELAS X SMA NEGERI 2 TELUK
KERAMAT**

NURHIDAYAH

F1072181021

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dra. Syamswisna, M.Si
NIP 196509091991022001

Pembimbing II



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



Disahkan
Dekan



Dr. Ahmad Yani T., M.Pd
NIP 19604011991021001

Lulus tanggal: 30 Juli 2024

LEMBAR PENGESAHAN

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED WEBSITE MEDIA ON CLASS X FOR VIRUS TOPIC IN BIOLOGY EDUCATION

ARTIKEL PENELITIAN

NURHIDAYAH

F1072181021

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Dra. Syamswisna, M.Si
NIP 196509091991022001

Pembimbing II

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

Mengetahui



Dekan NIP Universitas Tanjungpura

Dr. Khmad Yani T., M.Pd
NIP 196604011991021001

Ketua Jurusan PMIPA

Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd
NIP 196703191991012001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nurhidayah

NIM : F1072181021

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan/Prodi : PMIPA/ Pendidikan Biologi

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

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

Pontianak, 29 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Nurhidayah

NIM F1072181021

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini memiliki peran penting dalam bidang pendidikan. Hal tersebut tentu saja memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yaitu pemanfaatan media *Canva* fitur *website* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang menggunakan metode *ADDIE*. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi dan angket respon peserta didik yang diujikan dalam kelompok kecil. Hasil analisis validasi Aiken's V media *Canva* fitur *website* materi virus diperoleh 0.89 berada pada kategori valid, sedangkan untuk nilai reliabilitas yaitu 0.97 berada pada kategori reliabilitas sangat baik. Adapun hasil analisis angket respon didapatkan rata-rata 83.82% yaitu kategori sangat kuat. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *Canva* fitur *website* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi virus kelas X.

Kata kunci: *Website, Canva, Kelayakan, Respon, Virus*

ABSTRACT

Technological advances today have an important role in the field of education. This of course provides new innovations in the learning process. One form of innovation is the use of Canva media website features as learning media. This study aims to determine the feasibility and response of students to the Canva learning media website features on class X SMA virus material. This research is a Research and Development (R&D) research that uses the ADDIE method. The instruments used are validation sheets and student response questionnaires which are tested in small groups. The results of the Aiken's V validation analysis of Canva media features of the virus material website obtained 0.89 are in the valid category, while the reliability value is 0.97 which is in the very good reliability category. The results of the response questionnaire analysis obtained an average of 83.82%, which is a very strong category. From the results obtained, it can be concluded that the Canva media website features are suitable for use as learning media on class X virus material.

Keywords: Website, Canva, Feasibility, Student Respons, Virus

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Canva* Fitur *Website* Pada Materi Virus Kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat”.

Tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dra. Syamswisna, M.Si selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
2. Titin, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua dan sekaligus dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Kurnia Ningsih, M.Pd selaku penguji pertama yang telah memberikan saran dan selaku Ketua Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
4. Laili Fitri Yeni, M.Si selaku dosen penguji kedua yang telah memberikan saran.
5. Herman, S.Hut selaku guru biologi SMA Negeri 2 Teluk Keramat yang telah membantu dan bekerjasama selama penelitian.
6. Marja Sutarja, S.Pd selaku Kepala SMA Negeri 2 Teluk Keramat yang telah memberikan izin untuk dilakukannya penelitian.
7. Dr. Afandi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

8. Dr. Ahmad Yani T., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
9. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan motivasi, doa, dan dukungan selama penyusunan skripsi.
10. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik untuk memperbaiki skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Pontianak, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan	8
F. Terminologi	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
B. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Storyboard</i> media <i>Canva</i> fitur <i>website</i>	36
Tabel 2 Kisi-kisi validasi instrumen lembar validasi media pembelajaran	43
Tabel 3 Kisi-kisi validasi instrumen angket respon peserta didik	43
Tabel 4 Kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran.....	44
Tabel 5 Nilai <i>Aiken's V</i>	46
Tabel 6 Kisi-kisi angket respon peserta didik.....	47
Tabel 7 Kriteria kategori respon peserta didik.....	48
Tabel 8 Persentase dan kriteria respon peserta didik	49
Tabel 9 Hasil validasi media <i>Canva</i> fitur <i>website</i> materi virus kelas X	51
Tabel 10 Hasil analisis reliabilitas menggunakan <i>ICC</i>	53
Tabel 11 Hasil analisis respon peserta didik.....	54
Tabel 12 Revisi media pada aspek isi dan tujuan	65
Tabel 13 Revisi media pada aspek kualitas teknis.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka berpikir.....	30
Gambar 2 Tahap dalam prosedur pengembangan ADDIE	31
Gambar 3 Diagram pengembangan media <i>Canva</i> fitur <i>website</i>	32
Gambar 4 <i>Flowchart</i> pengembangan media <i>Canva</i> fitur <i>website</i>	35
Gambar 5 Grafik hasil validasi media <i>Canva</i> fitur <i>website</i>	64
Gambar 6 Grafik hasil analisis respon peserta didik.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru.....	85
Lampiran 2 Survei Awal Prariset Kelas X MIPA SMAN 2 Teluk Keramat	87
Lampiran 3 Alur Tujuan Pembelajaran Materi Virus	89
Lampiran 4 Modul Ajar Materi Virus.....	91
Lampiran 5 Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas X MIPA 1 Tahun Ajaran 2022/2023	96
Lampiran 6 Hasil Analisis Kelayakan Media	98
Lampiran 7 Hasil Analisis Reliabilitas ICC.....	101
Lampiran 8 Hasil Analisis Respon Peserta Didik	102
Lampiran 9 Hasil Validasi Instrumen	104
Lampiran 10 Hasil Validasi Media	114
Lampiran 11 Hasil Respon Peserta Didik	119
Lampiran 12 Lembar Kerja Peserta Didik	123
Lampiran 13 Dokumentasi.....	125
Lampiran 14 Media Pembelajaran <i>Canva</i> Fitur <i>Website</i>	127
Lampiran 15 Surat Izin Riset	129
Lampiran 16 Surat Tugas	130
Lampiran 17 Surat Telah Melakukan Riset	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hingga saat ini terus mengalami perkembangan sehingga memunculkan berbagai bentuk inovasi menarik dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali bagi bidang pendidikan (Rilanty & Juwitaningsih, 2020). Adanya perkembangan dalam bidang TIK pada dasarnya bertujuan untuk peradaban kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Adapun pengaplikasian kemajuan TIK dalam proses pembelajaran yaitu sebagai salah satu bentuk inovasi dalam bidang pendidikan. Inovasi perlu dilakukan untuk mengimbangi dan mengikuti perkembangan zaman (Gazali & Pransisca, 2021).

Salah satu hal yang menjadi perhatian dalam pendidikan adalah yang berkaitan dengan kualitas pendidikan, terkhusus dalam kualitas pembelajaran. Dari berbagai potensi dan kondisi, maka upaya peningkatan kualitas pendidikan yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi. Dalam hal ini yang menjadi perhatian oleh pendidik adalah proses pembelajaran yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran dan bagaimana proses pembelajaran yang dapat menarik minat, perhatian, dan motivasi peserta didik dengan menggunakan bantuan teknologi pendidikan. Adanya teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih luas, lebih banyak, dan lebih bervariasi (Saputra & Gunawan, 2021).

Inovasi yang muncul akibat perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tentunya memberikan banyak gaya baru pada proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Adanya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membantu para guru untuk meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Rilanty & Juwitaningsih, 2020). Pada dasarnya media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi dalam belajar. Terdapat enam kategori dasar media yang digunakan dalam belajar, yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang (Shalmadino, Lowter, & Russel, 2011).

Berdasarkan wawancara dengan guru bidang studi biologi di SMA Negeri 2 Teluk Keramat. Kurangnya variasi media pembelajaran menjadikan proses pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik. Materi virus sering kali sulit bagi peserta didik karena konsep-konsep yang terkait dengan virus sangat abstrak dan kompleks. Salah satu konsep yang sulit dipahami adalah perbedaan antara organisme hidup dan non-hidup, karena virus tidak memenuhi semua kriteria organisme hidup, tetapi juga tidak sepenuhnya dianggap sebagai benda mati. Selain itu, pemahaman tentang bagaimana virus menginfeksi sel dan memperbanyak diri juga bisa membingungkan, karena melibatkan proses biologi yang sangat mendetail dan mikroskopis, yang sulit divisualisasikan tanpa alat yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi virus. Materi virus juga memiliki

nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan materi lain pada semester ganjil di kelas X. Hal tersebut dibuktikan dengan daftar nilai rata-rata hasil ulangan harian materi virus yang tergolong rendah (Lampiran 5).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan media pembelajaran visual yang menarik untuk memfasilitasi proses pembelajaran pada materi virus. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu penggunaan media *Canva*. *Canva* adalah program desain *online* yang menyediakan berbagai macam fitur desain dan *template* (Sakti, Idamayanti, & Agussalim, 2022). *Canva* merupakan tempat desain grafis dengan proses pembuatan yang lebih sederhana. Sehingga akan memudahkan pengguna yang belum terlalu mahir untuk membuat desain grafis. *Canva* dapat diakses melalui *browser website* atau aplikasi yang dapat di *download* pada *android* atau *iOS* (Edwards, 2021). *Canva* menyediakan berbagai fitur desain, salah satunya yaitu fitur *website*.

Website bisa diartikan sebagai beberapa halaman yang dapat menampilkan berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar bergerak maupun diam, animasi, audio, video, dan atau gabungan dari seluruh bentuk informasi yang ada (Irawan, Maria, & Mursyid, 2018). Pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan media *website* yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik melalui jaringan internet. Pembelajaran yang di dalamnya memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu bentuk penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*) (Rusman, 2013).

Media pembelajaran *Canva* fitur *website* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran karena adanya dukungan sarana dan prasarana di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil survei awal di SMAN 2 Teluk Keramat, peserta didik kelas X MIPA 100% memiliki perangkat *smartphone* pribadi dan mengetahui cara untuk *browsing* di internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik SMAN 2 Teluk Keramat sudah mampu untuk dapat mengakses *website* mengenai materi virus melalui *smartphone* yang mereka miliki. Selain itu, di SMAN 2 Teluk Keramat mengizinkan peserta didik untuk membawa *smartphone* pribadi ke sekolah dan jaringan internet sebagian besar di sekolah tersebut sudah 4G (Lampiran 2). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi berupa *website* yang dikelola langsung oleh guru agar sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi.

Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan media *website* menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik. Pada penelitian (Rilanty & Juwitaningsih, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia” hasil belajar siswa pada materi keseimbangan kimia yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *power point*. Media *website* memperoleh rata-rata nilai 89,41 dengan gain 0,85 sedangkan media *powerpoint* 84,56 dengan gain 0,79. Pada penelitian (Panjaitan, Ridwan, & Aprilia, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19” diperoleh persentase rata-rata untuk aspek motivasi belajar yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebesar 95,48% dan termasuk kedalam kategori tinggi.

Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan *Canva* menunjukkan hasil validitas yang baik. Pada penelitian yang dilakukan (Analicia & Yogica, 2021) dengan judul “Media Pembelajaran Visual Menggunakan *Canva* pada Materi Sistem Gerak” di kelas XI MIA SMA Pertiwi 2 Padang memperoleh hasil validitas 89,68% dengan kriteria valid. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (Agustini, Wijayanti, Rahmawati, Praharani, & Cahyani, 2021) dengan judul “Pemanfaatan *Canva* sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs” memperoleh hasil validasi pada aspek materi 76,67%, aspek media 90%, dan aspek bahasa 83,33% sehingga memperoleh kategori layak dengan predikat sangat baik.

Dalam penelitian ini, *Canva* digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *website* yang diutamakan agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang dirasakan sulit untuk dipahami. Alasan dipilihnya *website* berbasis *Canva* karena membangun *website* menggunakan *Canva* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan membangun *website* menggunakan *Canva* diantara terdapat banyak *template* desain, terdapat banyak animasi maupun foto, terdapat banyak jenis teks, mudah digunakan tanpa perlu *coding* sehingga cocok bagi orang yang belum pernah belajar *coding* sama sekali, terdapat *domain* gratis, *website* dapat

diproteksi menggunakan *password* apabila *website* tidak ingin diakses sembarang orang, serta kompatibel diakses menggunakan *smartphone* berbasis *android* ataupun *iOS*, komputer, laptop, dan *tablet*.

Media pembelajaran *Canva* fitur *website* ini ditujukan bagi peserta didik agar mereka dapat mempelajari materi pembelajaran kapan saja dan dimana saja. Adanya penggunaan media pembelajaran *Canva* fitur *website* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih variatif dan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi virus. Selain itu, media pembelajaran *Canva* fitur *website* diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukan media yang diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik dan mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yaitu berupa media *Canva* fitur *website*. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Canva* fitur *Website* pada Materi Virus Kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah umum adalah “Bagaimana mengembangkan media berbasis *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat?”

Dengan sub masalah:

1. Bagaimanakah kelayakan media *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat?
2. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap media *Canva* fitur *website* materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan desain media *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media *Canva* fitur *website* pada materi virus kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya dan menambah kajian ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi virus serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam belajar dengan memanfaatkan teknologi.

- b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran dan membantu guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dalam meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran dalam penelitian yang dapat diterima oleh peneliti. Sehingga asumsi yang dimaksud yaitu anggapan dasar yang dimiliki oleh peneliti tentang hasil pengembangan media pembelajaran biologi. Adapun asumsi dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Dalam pembelajaran biologi dapat memanfaatkan kemajuan bidang teknologi secara optimal.
- b. Media pembelajaran biologi menjadi lebih variatif dengan adanya media pembelajaran *Canva* fitur *website*
- c. Media pembelajaran *website* berbasis *Canva* dapat menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran biologi.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan yaitu:

- a. Subjek penelitian terbatas, hanya di kelas X SMA Negeri 2 Teluk Keramat.
- b. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu virus.
- c. Media pembelajaran ini hanya bisa diakses apabila terhubung dengan internet.
- d. Pengembangan media *Canva* fitur *website* didesain khusus untuk diakses menggunakan *smartphone*.

F. Terminologi

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan makna yang dimaksud istilah berikut.

1. Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Kurniawan, 2020) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Adapun yang dimaksud media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu alat bantu berupa media *website* berbasis *Canva* yang digunakan untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran.

2. Kelayakan

Menurut Wijatno (2009) kelayakan merupakan kriteria penentuan bagi suatu produk serta ide yang layak untuk direalisasikan dan dikembangkan. Adapun yang dimaksud kelayakan dalam penelitian ini yaitu penilaian dari

tim penilai yang ditinjau berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran *website* untuk kemudian direalisasikan dan dikembangkan. Adapun kriteria kelayakan media terdiri dari aspek kualitas dan isi, instruksional, dan teknis.

3. *Canva*

Menurut Tanjung dan Faiza (2019) *Canva* merupakan aplikasi/*website* desain yang diakses secara *online* melalui *smartphone* ataupun laptop yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai macam desain. Adapun *Canva* dalam penelitian ini yaitu aplikasi/*website* yang dimanfaatkan untuk membuat desain *website* materi virus.

4. *Website*

Menurut Irawan, Maria, dan Mursyid (2018) *website* bisa diartikan sebagai beberapa halaman yang dapat menampilkan berbagai bentuk informasi seperti teks, gambar bergerak maupun diam, animasi, audio, video, dan atau gabungan dari seluruh bentuk informasi yang ada. Adapun yang dimaksud dengan *website* dalam penelitian ini yaitu suatu kumpulan halaman *web* yang menampilkan informasi berupa teks, animasi, dan video. Halaman *web* terdiri dari beranda, capaian pembelajaran, materi, kuis, dan tentang *website*. *Website* ini bermuatan tentang materi virus yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru.

5. Media *Canva* Fitur *Website*

Adapun yang dimaksud dengan media *Canva* fitur *website* dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi *Canva* fitur *website*.

6. Respon Peserta Didik

Dalam KBBI kata respon artinya tanggapan, reaksi, atau jawaban. Respon peserta didik dalam penelitian ini adalah tanggapan atau reaksi peserta didik. Respon yang dimaksud dalam penelitian ini ialah respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Canva* fitur *website* pada materi virus. Adapun respon tersebut meliputi aspek kognisi, afeksi, dan konasi.

7. Materi Virus

Materi virus merupakan salah satu materi di kelas X Sekolah Menengah Atas pada semester I (satu). Dalam materi ini terdapat pembahasan mengenai ciri-ciri virus, struktur virus, reproduksi virus, klasifikasi virus, dan peran virus dalam kehidupan.