

## **BAHAN AJAR ELEKTRONIK CANVA VIRUS (BAKCRUS) DI ERA KURIKULUM MERDEKA**

**Putri Utari<sup>1</sup>**

Pendidikan Biologi /FKIP Universitas Muslim Maros, Corresponding Author:  
[putari526@gmail.com](mailto:putari526@gmail.com)

**\*Hikmah Rusdi<sup>2</sup>**

Pendidikan Biologi /FKIP Universitas Muslim Maros, [hyrusme07@umma.ac.id](mailto:hyrusme07@umma.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar elektronik canva virus sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 11 Maros. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yakni pada kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 11 Maros tahun pelajaran 2023/2024. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 30 item. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum perlakuan yang rata-rata = 28,74 dan hasil belajar sesudah perlakuan = 73,24. Berdasarkan uji hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $24,021 > 2,034$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik canva virus di era kurikulum merdeka.

### **Abstract**

*This study is a Quasi Experimental study that aims to determine the effectiveness of the use of electronic teaching materials canva virus before and after treatment in class X<sub>3</sub> of SMA Negeri 11 Maros. Sampling was carried out by purposive sampling, namely in class X<sub>3</sub> of SMA Negeri 11 Maros in the 2023/2024 academic year. The research instrument used was a multiple-choice test of 30 items. The data of this study were analyzed descriptively and inferentially. The results of the data analysis showed that there was a difference between student learning outcomes before treatment which averaged = 28.74 and learning outcomes after treatment = 73.24. Based on the hypothesis test obtained  $t_{count} > t_{table}$  ( $24.021 > 2.034$ ). The results of the study indicate that electronic teaching materials canva virus the era of the independent curriculum.*

**Kata kunci:** Bahan ajar, canva virus, *bakcrus*, kurikulum merdeka

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan biologi adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pemahaman tentang kehidupan, struktur, fungsi, pertumbuhan, evolusi, dan interaksi organisme (Safrida et.al., 2023). Melalui pembelajaran biologi pendidik

sangat mengharapkan umpan balik dari siswa terkait ilmu lainnya yang dikembangkan, seperti genetika, anatomi, dan ekologi.

Pendidik biologi yang efektif, yaitu pendidik yang mampu memainkan perannya sebagai fasilitator dalam

merancang pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Pendidik bukan hanya bertugas dalam menyampaikan fakta-fakta ilmiah, tetapi juga mampu membimbing siswa untuk mengaitkan konsep-konsep dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari (Astuti, 2019).

Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menyajikan konsep-konsep biologi secara visual dan interaktif, membantu siswa memahami materi yang lebih baik. Pendidik yang terampil mengintegrasikan multimedia, simulasi, dan perangkat lunak pembelajaran ke dalam pengajarannya, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan memikat dan demonstrasi langsung dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Media pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar namun, peningkatan hasil belajar peserta didik juga terlihat secara signifikan dengan adanya penggunaan media pembelajaran (Rahmila et. al., 2022). Melalui media interaktif dalam pembelajaran biologi yang disajikan dengan menarik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif (Tri Wulandari et.al., 2022). Dengan memanfaatkan media interaktif, pendidik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung (Sumarsono et.al., 2019).

Proses belajar mengajar yang diharapkan oleh tenaga pengajar yakni media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik yang masih menemui kesulitan dalam memahami materi terutama pada mata pelajaran biologi. Salah satu media yang banyak digunakan dan berkembang di tengah-tengah era digitalisasi adalah bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik merupakan alat pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam konteks pengintegrasian media interaktif dalam pembelajaran biologi (Ramadhani et.al., 2023).

Teknologi semacam ini dapat menciptakan kemauan peserta didik belajar secara mandiri, dan mengeksplorasi dengan cara yang lebih menarik (Suminar, 2019).

Dalam era digital, bahan ajar elektronik tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga pintu gerbang menuju pembelajaran yang lebih interaktif. Penggunaan aplikasi berbasis elektronik menjadi salah satu acuan dalam menunjang proses pembelajaran yang terkesan monoton. Oleh karena itu,

aplikasi Canva dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam meningkatkan interaktivitas buku elektronik dalam konteks pembelajaran biologi.

Pemanfaatan canva dalam meningkatkan produktivitas bahan ajar elektronik sangat sesuai dengan konsep kurikulum merdeka. Dalam konteks pembelajaran biologi, penggunaan canva memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih adaptif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan memanfaatkan canva sebagai media interaktif, integrasi ini menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan semangat kemandirian dan kebebasan dalam kurikulum merdeka (Dewi et.al., 2023).

Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga diberikan kesempatan untuk terlibat secara langsung, merangsang minat mereka dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih relevan dan menarik sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum yang bersifat merdeka dan mandiri. Perlunya media pembelajaran elektronik yang tidak monoton inilah yang menjadi alasan penulis melakukan penelitian dengan judul “Bahan Ajar Elektronik Virus (BAKCRUS): di Era Kurikulum Merdeka”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dengan bentuk desain penelitian *One Group Pretest Posttest*, pendekatan analisis data menggunakan analisis data kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar elektronik canva virus (BAKCRUS): di era kurikulum merdeka.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 11 Maros, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa X sebanyak 207 siswa dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas X<sub>3</sub> sebanyak 32 siswa. Pengambilan sampel dipilih berdasarkan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* atau pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penentuan dan waktu penelitian, dilakukan pada bulan maret hingga april 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: tes hasil belajar. Analisis data pada penelitian ini yaitu: analisis deskriptif dan inferensial.

Analisis deskriptif yang digunakan yakni *N-Gain* untuk menguji efektivitas penggunaan bahan ajar elektronik canva virus. Sedangkan analisis inferensial bertujuan untuk menganalisa data sampel dan hasilnya dapat disimpulkan sebagai populasi (Sugiyono, 2019). Pada analisis

inferensial ini, peneliti menggunakan 3 uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Deskripsi hasil penelitian ini menggambarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan bahan ajar elektronik canva virus. Hasil analisis deskriptifnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Uji *n-Gain*

	<i>Shapiro Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	.944	34	.082
<i>Posttest</i>	.964	34	.327

Pada tabel 1 dapat dilihat bahwa mean *pretest* sebesar 28,74 termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai *N-Gain* score minimal 12% dan maksimal 54%. Sedangkan mean *posttest* sebesar 73,24 termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai *N-Gain* score minimal 57% dan maksimal 87%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diberikan *treatment* bahan ajar elektronik canva virus.

Selanjutnya untuk analisis inferensial menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah hasil belajar

peserta didik pada saat *pretest & posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikansi 5% dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>
<i>Pretest</i>	34	28.74	12	54
<i>Posttest</i>	34	73.24	57	87

Berdasarkan tabel output di atas, diketahui nilai signifikansi *Shapiro Wilk* untuk variabel *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 ( $\text{Sig.} > 0,05$ ), yaitu ( $0,082 > 0,05$  dan  $0,327 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini hasil belajar *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah pengujian normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kelompok sampel memiliki varians yang sama atau berbeda. Data uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	<i>Test of Homogeneity of Variance</i>		
	<i>Levene Statistic</i>	<i>Sig.</i>	
<i>Prepost</i>	<i>Based on mean</i>	.434	.513
	<i>Based on median</i>	.521	.473
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.521	.473
	<i>Based on trimmed mean</i>	.450	.505

Dalam pengujian suatu data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05. Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) *prepost* adalah sebesar 0,513. Karena nilai signifikansi  $0,513 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

Uji terakhir yaitu uji hipotesis untuk mengetahui hasil tes peserta didik dari hasil eksperimen. Penelitian uji hipotesis dapat menggunakan uji “t” (*Paired Sample T-Test*).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

	T	df	Sig. (2-tailed)
Pre-post	-24.021	33	>.001

*Paired Samples Statistics*

Pada tabel 4 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*Mean*) dari nilai *pretest* adalah sebesar 28,7353 dan nilai simpangan baku/ standar deviasi (*Std. Deviation*) adalah sebesar 9,77104. Sedangkan rata-rata (*mean*) pada nilai *posttest* adalah sebesar 73,2353 dan nilai simpangan baku/ standar deviasi (*Std. Deviation*) adalah sebesar 7,82017. Karena nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest*  $28,7353 < posttest 73,2353$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang terdapat pada rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya, dilanjutkan dengan menguji data dengan uji *Paired Sample T-*

*Test* untuk mengetahui terdapat efektivitas penggunaan bahan ajar elektronik canva virus.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre	28.7353	9.77104	1.67572
Post	73.2353	7.82017	1.34115

*Paired Samples Test*

Berdasarkan tabel 5, dapat diketahui bahwa  $t_{hitung}$  bernilai negatif, yaitu sebesar -24,021. Nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah dari pada *posttest* yang menyebabkan  $t_{hitung}$  bernilai negatif. Dalam konteks kasus seperti ini maka nilai  $t_{hitung}$  negatif bermakna positif. Sehingga nilai  $t_{hitung}$  menjadi 24,021. Selanjutnya, tahap untuk menentukan nilai  $t_{tabel}$ , dimana  $t_{tabel}$  dicari berdasarkan hasil nilai df (*degree of freedom* atau derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Berdasarkan tabel hasil output *Paired Sample T-Test*, diketahui bahwa nilai df 33 dan nilai signifikansi  $0,05/2 = 0,025$ . Nilai inilah yang akan digunakan sebagai acuan dalam mencari nilai  $t_{tabel}$  pada kolom distribusi nilai  $t_{tabel}$  statistik. Maka ditemukan bahwa nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,034.

Dengan demikian, karena  $t_{hitung} 24,021 > t_{tabel} 2,034$  maka dasar pengambilan keputusan terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar *posttest* dan *pretest* yang artinya penggunaan media pembelajaran bahan

ajar elektronik canva virus efektif digunakan sebagai media interaktif di era kurikulum merdeka kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 11 Maros.

Menurut Asminar Siregar (2021), pada penelitiannya disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media berbasis aplikasi canva dalam proses belajar mengajar dengan menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami, selain itu penelitian dengan media canva ini pun membuat peserta didik lebih muda memahami materi, aktif dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Dengan ini penggunaan aplikasi canva dalam menunjang proses belajar mengajar mampu membuat siswa merasa lebih senang dalam proses pembelajaran karena terciptnya suasana kelas yang tidak monoton dan siswa lebih mudah memahamin tiap-tiap sub materi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tentang bahan ajar elektronik canva virus (BAKCRUS): sebagai media interaktif di era kurikulum merdeka kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 11 Maros semester genap tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik canva virus (BAKCRUS) dapat digunakan/efektif

sebagai media interaktif di era kurikulum merdeka kelas X<sub>3</sub> SMA Negeri 11 Maros.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulid dalam menyelesaikan tulisan ini, kepada orang tua yang selalu menjadi support system terbaik. Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros, para dosen pembimbing, ketua program studi pendidikan Biologi, para staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Maros yang telah memberikan banyak kontribusi hingga penelitian ini selesai.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Asminar Siregar. 2021. Pengembangan media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linier satu variabel (SPLSV) dengan menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah menengah pertama SWASTA IRA MEDAN. *Disertasi tidak dipublikasi*. Medan: Program Sarjana Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Astuti, T. P., 2019. Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21. *Proceeding of Biology Education*, Volume 3, Nomor 1, hal. 64-73.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. 2023. Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 11, Nomor 1, hal. 138-146.
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi M., & Leny. 2022 Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bemuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar QUANTUM: *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* Volume 13, Nomor 2. hal. 188-201.
- Ramadhani, dkk. 2023. Systematic Literature Riview: Peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, Volume 1, Nomor 5, hal. 99-114.
- Safrida, S., Pandinni, G. F., Setyaningrum, S., Pangestuti, R., Sidik, E. A., Nuraliah, S., ... & Armayanti, A. K. 2023. *PENGANTAR BIOLOGI: Teori Komprehensif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Suminar, D. 2019. Penerapan teknologi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sosiologi. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Volume 2, Nomor 1, hal. 774-783.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, Volume 2, Nomor 2, hal. 81-90.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. 2019. Peluang media interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, Volume 6, Nomor 2, hal. 101.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. 2023. E-modul ajar kurikulum merdeka belajar berbasis kearifan lokal bali pada mata pelajaran IPAS Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, Volume 11, Nomor, hal 91-99.