



Development of Canva Application based E–Magazine on Static Fluids to Improve Student Motivation

Cahya Widya Gunawan^{1*}, Eko Risdianto², & Desy Hanisa Putri³

Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu

*Corresponding author: cahyawg2931@gmail.com

Abstrac: This study aims to test the feasibility of E-magazine learning media on static fluid materials to increase student motivation. This research method is ADDIE development model. The assessment instrument used in this study was an expert validation sheet which consisted of content aspects, presentation aspects, linguistic aspects, media aspects and motivational aspects and student perception sheets which consisted of several aspects, namely, material aspects, language aspects, and media aspects. Based on the results of expert validation from. Based on the results of the product validation test, the validator gets an overall average percentage of 86.92% with a very decent category. Based on the results of students' perceptions of the E-magazine, it can be said to be very good in the three Schools, with an overall average percentage of 87.22%. So it can be concluded that learning media products based on E-magazines on static fluid material to increase student learning motivation are very feasible to use.

Keywords: Development, E-Magazine, Learning Media.

Pengembangan E-Magazine Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Fluida Statis untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan terhadap media pembelajaran *E-magazine* pada materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Instrumen penilaian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar validasi ahli yang terdiri dari aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, aspek media dan aspek motivasi dan lembar persepsi siswa yang terdiri dari beberapa aspek yaitu; aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media. Berdasarkan dari hasil validasi ahli dari. Berdasarkan dari hasil uji validasi produk dari validator mendapatkan persentase rata-rata keseluruhan 86,92% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil persepsi siswa terhadap *e-magazine* dapat dikatakan sangat baik di tiga SMA dengan persentase rata-rata keseluruhan 87,22%. Maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *e-magazine* pada materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: *E-Magazine*, Media Pembelajaran, Pengembangan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini tidak dapat dihindari lagi dampaknya dalam dunia pendidikan (Budiman, 2017). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa generasi milenial dalam era digital yang menyongsong keterampilan pada abad 21 yakni *critical thinking, creativity, collaboration*, dan

communication (4C) (Puspito, 2017). Berdasarkan teori generasi (*generation theory*), generasi Z merupakan generasi digital yang selalu menggunakan teknologi baik dalam hal berkomunikasi, bermain, bersosialisasi dan juga termasuk dalam belajar (Helaluddin et al., 2019). Proses pembelajaran yang menggunakan bahan ajar yang mengikuti perkembangan teknologi menimbulkan minat belajar pada siswa (Nursyam, 2019). Hal inilah yang membuat mereka terlibat penuh dalam kegiatan proses pembelajaran (Cholily et al., 2019). Hakikatnya saat ini pada abad 21 sumber belajar ialah apapun yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran sehingga mengalami proses belajar. Proses pembelajaran didukung oleh beberapa aspek, salah satunya sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang berisi informasi yang disusun secara sistematis dan berdasarkan kurikulum sesuai dengan karakteristik siswa (Erwin et al., 2020). Motivasi merupakan salah satu faktor pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini sangat penting jika motivasi yang baik menimbulkan keinginan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa yang termotivasi mencari bahan belajar tidak hanya dari guru tetapi juga dari berbagai saluran media yang tersedia (Simamora et al., 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Puspitarini & Hanif, 2019).

Media adalah salah satu penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar peserta didik (Melianti et al., 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting (Haryadi et al., 2019). Dalam proses belajar mengajar pada saat penyampaian materi dari guru ke peserta didik serta berperan sebagai sumber belajar (Arief et al., 2021). Perkembangan media pembelajaran generasi sekarang ialah media pembelajaran interaktif (Ghofur et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan ialah salah satu solusi untuk mengembangkan media pembelajaran guru (Suwarti et al., 2019). Pembelajaran fisika di sekolah mempunyai peran sentral dalam mempersiapkan keterampilan abad 21 terhadap siswa (Jayadi et al., 2020). Materi fluida statis ini lebih baik menggunakan ilustrasi gambar agar lebih mudah menjelaskannya (Rohim et al., 2020). Olehnya itu, materi fluida memuaskan ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing dalam bentuk *e-magazine*. Hal ini berdasarkan pada analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran berupa lingkungan belajar, yang dapat ditemukan pada saat menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran siswa. Sumber data analisis kebutuhan yang digunakan dalam penelitian ini didapat dari 4 guru fisika dan 139 siswa kelas XI, ditinjau dari berbagai aspek yaitu aspek *attention*, aspek *confidence* dan aspek *relevance* dengan indikator berfokus pada sarana dan prasarana, lalu proses pembelajaran dan kebijakan sekolah. Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan dengan ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek *attention*, aspek *confidence*, dan aspek *relavance* dengan indikator berfokus pada sarana dan prasarana seperti jaringan yang tersedia, fasilitas apa saja yang tersedia, lalu media pembelajaran, serta proses pembelajaran dan kebijakan sekolah dalam membawa *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket yang telah dilakukan di tiga SMAN Kota Bengkulu didapatkan permasalahan yang sama yaitu dalam sarana dan prasarana yang tersedia cukup memadai baik dalam segi fasilitas, jaringan, dan bahan ajar, lalu dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan selama ini guru selalu menjadi pusat perhatian utama dimana rata-rata siswa mendapatkan informasi lebih itu dari guru dibandingkan informasi dari siswa itu sendiri dan juga guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku cetak, *power point*, dan video animasi dalam menyampaikan materi sehingga

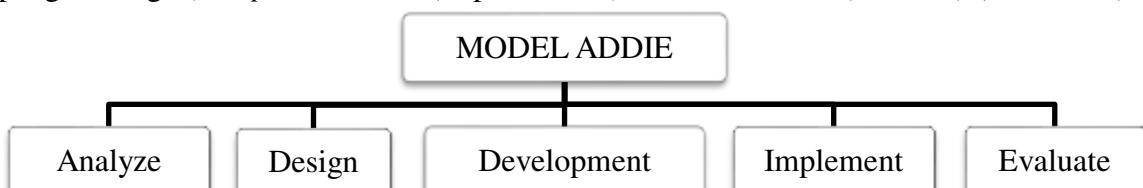
mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dimana siswa cenderung kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut dan juga berdasarkan kebijakan sekolah siswa diperbolehkan membawa *smartphone* untuk hal-hal pembelajaran tertentu apabila dieperbolehkan oleh gurunya. Maka berdasarkan wawancara bersama guru fisika kelas X, XI, XII didapatkan permasalahan kurangnya media pembelajaran yang tersedia untuk belajar fisika khususnya materi fluida statis oleh karena itu salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan ialah *e-magazine* berbasis aplikasi *canva* yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

E-magazine atau majalah elektronik merupakan bahan kajian yang memuat sumber belajar yang disajikan secara menarik. *Canva* merupakan media desain grafis untuk memfasilitasi pengguna agar dapat mendesain secara kreatif dan berani diakses. Desain yang dapat dirancang adalah poster, brosur, infografis, dan presentasi. *Canva* dapat diakses menggunakan *smartphone android* maupun *ios* atau komputer yang menyediakan berbagai macam fitur-fitur yang bagus dan menarik sehingga sangat membantu membuat desain yang praktis dan menarik (Andriyanto et al., 2022). Lalu berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan bahwa siswa sangat setuju dengan media pembelajaran berbasis *e-magazine*, hal ini ditunjukkan dengan besarnya persentase yang diperoleh sebesar 85,07%. Menurut tabel interpretasi skala likert untuk data dengan persentase 76%-100% dikategorikan sangat setuju. Penelitian ini sejalan dari hasil analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil sebesar 76%-100% yang menunjukkan bahwa siswa sangat setuju (Latifah et al., 2020). Salah satu kajian pengembangan majalah elektronik penelitian sebelumnya yang berjudul "Pengembangan *e-magazine* berbasis *Android* pada pelajaran sekolah kelas V Basis" menyatakan bahwa *e-magazine* berbasis *Android* *ini user-friendly* dan memudahkan penggunaan peserta siswa untuk memahami materi (Rohmah et al., 2020). Lebih lanjut penelitian dan pengembangan sebelumnya dengan judul "Pengembangan majalah pembelajaran yang inspiratif Kelas IPA V Semester Ganjil 2016/2017 Tahun Pelajaran di SD Negeri 2 Kaliuntu", hasil penelitian menunjukkan buku harian yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Kelas V (Antara et al., 2018).

Media Pembelajaran *e-magazine* membantu siswa berpikir optimal. *E-magazine* dapat digunakan sebagai media pendidikan karena memberikan manfaat praktis dalam media pendidikan dalam proses belajar mengajar di kelas. (Arief et al., 2021). Berdasarkan penjelasan di atas, penulis akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran *e-magazine* berbasis aplikasi *canva* pada materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN Kota Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dibagi menjadi 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain atau perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Sari, 2017).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE
(Sugihartini et al., 2018)

Langkah pertama dalam model ADDIE adalah langkah analisis. Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis masalah atau kebutuhan. Tahap kedua adalah tahap desain produk yang akan diproduksi. Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, yaitu pelaksanaan rencana pengembangan yang telah disusun diolah terlebih dahulu menjadi produk nyata, yang kemudian diuji. Langkah keempat adalah implementasi. Produk yang diuji dilakukan penyelesaian pembelajaran di kelas XI dengan menggunakan media pembelajaran *e-Magazine*. Langkah kelima adalah evaluasi yaitu langkah perbaikan produk yang akan dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di tiga SMA yakni SMAN 1 Kota Bengkulu, SMAN 6 Kota Bengkulu dan SMAN 7 PLUS Kota Bengkulu pada bulan Juli–Oktober 2022. Pada tahap *analysis* yaitu elemen pengumpulan data mengenai apa saja keperluan yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dengan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data observasi, wawancara, dan data angket. Tahapan pelaksanaan penelitian ini dimulai dari menentukan subjek penelitian yaitu kelas XI IPA semester ganjil tahun ajaran 2022 yang berjumlah 139 orang peserta didik serta 4 orang guru fisika kelas X, XI, XII. Kemudian peneliti menyusun instrumen berupa lembar observasi dan lembar wawancara serta angket kebutuhan guru dan peserta didik. Langkah terakhir yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis data. Setiap butir angket dinilai menggunakan penilaian skala likert poin 1 sampai 4 (Sugiyono, 2017) dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala likert penilaian

Alternatif Jawaban	Bobot Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Penilaian responden disesuaikan dengan bobot skor. Setelah itu, perhitungan persentase skor dihitung dengan menggunakan persamaan (1).

$$\frac{\Sigma x}{\Sigma y} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

Σx = Jumlah keseluruhan jawaban responden

Σy = jumlah skor maksimal

(Indah et al., 2019).

Langkah selanjutnya adalah menganalisis persentase. Kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran *e-magazine* yang digunakan dalam persentase penilaian (Latifah et al., 2020) dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria penilaian

Persentase (%)	Interpretasi
0 - 25	Sangat Tidak Setuju
26 - 50	Setuju
52 - 75	Tidak Setuju
76 - 100	Sangat Tidak Setuju

Pada tahap *design* (desain), ditentukan sub komponen materi apa saja yang akan dimasukan dan juga menentukan media grafis apa yang akan digunakan dalam merancang pengembangan produk *e-Magazine*. Pada tahap *design* ini, aplikasi yang akan digunakan dalam mengedit materi dan mendesign segala kebutuhan dalam perancangan produk yaitu menggunakan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang telah tersedia untuk pengguna di seluruh dunia. *Canva* merupakan pilihan terbaik yang dapat membantu membuat atau mendesain sesuatu, dan fiturnya tidak terbatas (Jumami, 2021).

Tahap *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan media pembelajaran *e-magazine* yang dapat diakses melalui website atau link canva serta tersedia video materi dan video contoh soal yang ditampilkan secara langsung dapat diakses dan terhubung dengan akun youtube. Selanjutnya uji validasi ahli dengan beberapa aspek yaitu aspek isi, aspek media, aspek kebahasaan dan aspek motivasi mengenai kelayakan produk. Selanjutnya dilakukan revisi berdasarkan hasil dari validasi ahli oleh validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data yang diperoleh selama pengujian dengan alat penilaian dianalisis secara statistik. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Angket kelayakan divalidasi oleh dosen kurikulum fisika Universitas Bengkulu dan guru fisika dari tiga sekolah menengah di Kota Bengkulu, dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti isi, penyajian, media, bahasa dan motivasi. Setelah didapat persentase skor tiap pertanyaan dengan menggunakan rumus (2), maka diperoleh persentase kelayakan yang didapat dari interpretasi dalam kategori kelayakan berdasarkan Tabel 3.

Tabel 3. Interpretasi Skor Penilaian

Percentase (%)	Kriteria
0 - 20	Sangat Kurang Layak
21 - 40	Kurang Layak
41 - 60	Cukup Layak
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media pembelajaran *e-magazine* dapat dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 60\%$ dari semua aspek yang ada. Apabila persentasenya $\geq 81\%$ maka dapat dikatakan sangat layak (Anesia et al., 2018).

Tahap *implementasi* adalah hasil dari produk yang telah diperbaiki berdasarkan saran-saran dari validator ahli dan dilakukan uji persepsi siswa. Angket persepsi siswa diisi oleh siswa kelas XI dari tiga SMAN Kota Bengkulu. Setelah didapat persentase skor tiap pertanyaan, maka diperoleh persentase kelayakan yang didapat dari interpretasi dalam kategori kelayakan berdasarkan Tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi Skor Penilaian Persepsi

Percentase (%)	Kriteria
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang

Berdasarkan kriteria tersebut, maka media pembelajaran *e-magazine* dapat dikatakan baik apabila persentasenya $\geq 61\%$ dari semua aspek yang ada (Nursafiah., 2015). Apabila persentasenya $\geq 81\%$ dapat dikatakan sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan pengembangan *e-magazine* berbasis aplikasi canva pada materi fluida statis untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa. Adapun deskripsi tahapan model ADDIE sebagai berikut:

1. Tahap *analysis*

Tahap analisis dilaksanakan untuk memperoleh data sebagai langkah awal pengembangan. Pengumpulan data informasi didapat dari *survey* lapangan, dan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan ditinjau dari beberapa aspek yaitu aspek *attention*, aspek *confidence*, dan aspek *relavance* dengan indikator berfokus pada sarana dan prasarana seperti jaringan yang tersedia, fasilitas apa saja yang tersedia, lalu media pembelajaran, serta proses pembelajaran dan kebijakan sekolah dalam membawa smartphone. Survei lapangan dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan di 3 SMA yaitu SMAN 1 Kota Bengkulu, SMAN 6 Kota Bengkulu, dan SMAN 7 Kota Bengkulu. Hasil dari observasi, wawancara dan angket kebutuhan diperoleh hasil analisis kebutuhan siswa dan guru yaitu :1). Pada saat proses pembelajaran media yang digunakan guru untuk proses pembelajaran yaitu buku cetak, modul, ppt, LKPD. 2). Sistem pembelajaran yang kurang menarik siswa sulit untuk memahami materi pembelajaran. 3). Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa untuk belajar serta dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui *smartpone*. Untuk itu, kelanjutan dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan cara penelitian dan pengembangan *e-Magazine* yang dapat diakses dan dioperasionalkan atau dibuka melalui *handphone* android sehingga siswa dapat lebih mudah dalam mengakses dan melakukan pembelajaran dengan menggunakan *e-Magazine* dalam pembelajaran (Jariati & Yenti, 2020). Maka dari itu ketiga sekolah tersebut dapat dikategorikan sangat setuju dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *e-magazine* pada materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah mendefinisikan masalah dan kebutuhan pada tahap analisis, langkah selanjutnya adalah merancang produk yang akan digunakan dalam penelitian. Rancangan produk yang diselesaikan dalam karya pengembangan penelitian adalah media pembelajaran *e-magazine* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa pada materi fluida statis. Media pembelajaran *e-Magazine* menggunakan Canva yang membantu mendemonstrasikan pembelajaran nyata dan memiliki banyak manfaat. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi program *design online* yang menyediakan berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah (Supradaka, 2022). Media pembelajaran didesain semenarik mungkin supaya peserta didik termotivasi membaca dan mempelajarinya. Rancangan pengembangan media pembelajaran *e-magazine* akan diakses melalui *smartphone* dan komputer. Penyusunan rancangan Media Pembelajaran *e-magazine* berisi halaman depan, redaktur, kata pengantar, daftar isi materi, kreativitas, daftar rujukan, dan profil (Jariati & Yenti, 2020). Secara garis besar, adapun pengembangan rancangan media pembelajaran *e-Magazine* yang akan dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yaitu sampul depan, kata pengantar, daftar isi, kompetensi dasar, deskripsi singkat materi, alokasi waktu, info

fisika, materi fluida statis, video materi, video latihan soal, eksperimen fisika, teka-teki silang, artikel fisika, glosarium, daftar pustaka, dan sampul belakang. Hal tersebut dikembangkan karena ada beberapa hal yang harus ditambahkan agar media pembelajaran tersebut menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berbagai isi *e-magazine* yang tersedia secara langsung, dapat diakses melalui *smartphone android* maupun *ios* sehingga siswa dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja.

3. Tahap *Development*

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk. Berdasarkan dari hasil persentase rata-rata uji validasi kelayakan dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media yang dilakukan oleh 5 orang *judgement ahli*, maka dapat disimpulkan bahwa *e-magazine* materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Percentase Tiap Aspek (%)					Rata – rata (%)	Kriteria
	V1	V2	V3	V4	V5		
Aspek Isi	32,0	28,0	32,0	27,0	28,0	91,8	Sangat Layak
Aspek Penyajian	8,0	7,0	8,0	7,0	6,0	90,0	Sangat Layak
Aspek Kebahasaan	18,0	18,0	15,0	18,0	15,0	84,0	Sangat Layak
Aspek Media	51,0	56,0	53,0	54,0	46,0	81,2	Sangat Layak
Aspek Motivasi	15,0	15,0	16,0	12,0	12,0	87,5	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan					86,9	Sangat Layak	

Tabel 5 menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-magazine* telah memenuhi setiap aspek kelayakan yaitu aspek isi 91,8%, aspek penyajian 90,0%, aspek kebahasaan 84,0%, aspek media 81,2% dan aspek motivasi 87,5% dengan total keseluruhan 86,9%. Dari hasil uji kelayakan yang telah diberikan oleh validator pada media pembelajaran *e-magazine* dapat dikategorikan sangat layak dengan adanya revisi kecil pada produk.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan penelitian setelah validasi ahli. Tahap implementasi dilakukan untuk menguji persepsi siswa terhadap pengembangan *e-magazine* berbasis aplikasi canva pada materi fluida statis untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa yang dilakukan di tiga sekolah. Adapun hasil uji coba sebagaimana ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Persepsi Siswa

Persepsi siswa	Jumlah yang diperoleh	Skor maksimal	Rata – rata (%)	Kriteria
SMAN 7 Kota Bengkulu	2282	2640	86,4	Sangat Baik
SMAN 1 Kota Bengkulu	1415	1680	84,2	Sangat Baik
SMAN 6 Kota Bengkulu	2112	2320	91,0	Sangat Baik
Rata – rata keseluruhan		2320	87,2	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji persepsi siswa, diperoleh persentase rata-rata 87,2% atau dikategorikan sangat baik. Adapun sekolah yang menunjukkan persepsi siswa yang tinggi yaitu di SMAN 6 Kota Bengkulu dengan rata-rata 91,0%.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini berdasarkan dari data hasil yang telah diperoleh dalam lembar validasi dan uji persepsi yaitu sudah layak dan sudah baik namun perlu adanya revisi. Adapun revisi berupa segi tulisan, kualitas gambar, dan kualitas video. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan didapatkan hasil persentase rata-rata uji validasi kelayakan dari aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media yang dilakukan oleh 5 orang *judgement ahli*. Dapat disimpulkan bahwa *e-magazine* materi fluida statis untuk memfasilitasi motivasi belajar siswa yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat layak. Artinya media pembelajaran *e-magazine* sudah memenuhi setiap aspek kelayakan yaitu aspek materi 91,87%, aspek bahasa 84%, aspek media 81,25% dan aspek motivasi 87,5%. Dari hasil uji kelayakan yang telah diberikan oleh validator pada media pembelajaran *e-magazine* dapat dikategorikan sangat layak dengan adanya revisi pada produk. Kemudian dari hasil uji persepsi siswa yang memperoleh persentase rata-rata di SMAN 1 Kota Bengkulu,

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yaitu media *e-magazine* berbasis *android* pada tahap uji coba lapangan telah memperoleh nilai tanggapan guru secara keseluruhan sebesar 87,5% dengan kriteria sangat baik. Penggunaan media *e-magazine* berbasis *android* ini *user-friendly* dan memudahkan penggunaan peserta siswa untuk memahami materi (Rohmah et al., 2020). Hasil analisis kebutuhan pengembangan *e-magazine* siswa terhadap keseluruhan isi media *e-magazine* diperoleh persentase 70% yang menyatakan sangat baik dan 30% menyatakan baik. Olehnya itu, *e-magazine* berbasis aplikasi *canva* pada materi fluida statis sangat baik diterapkan dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan uji kelayakan dari aspek isi, aspek penyajian, aspek kebahasaan, aspek media dan aspek motivasi mendapatkan persentase rata-rata 91,8%, 90,0%, 84,0%, 81,20% dan 87,5% dan total persentase keseluruhan yaitu 87,2% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil persepsi siswa terhadap *e-magazine* dapat dikatakan sangat baik di tiga SMA dengan rata-rata persentase 84,2%, 91,0% dan 86,4%. Olehnya itu, *E-Magazine* berbasis aplikasi *canva* pada materi fluida statis untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini sangat baik untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2022). Canva As A Media For Exploration Of Indonesian Tourism Knowledge In Bipa Learning . *Proceedings Of The International Joint Conference On Arts And Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618(Ijcah), 190–194.
- Anesia, R., Anggoro, B. S., & Gunawan, I. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 01(1), 53–57.
- Antara, I. M. J., Tegeh, I. M., & Parmiti, D. P. (2018). Pengembangan Majalah Pembelajaran Inspiratif pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2016/2017 di SD Negeri 2 Kaliuntu. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6, 1–8.

- Arief, M. D., Auliah, A., & Hardin, H. (2021). Pengembangan E-Magazine Reaksi Reduksi dan Oksidasi Sebagai Media Pembelajaran Kimia Kelas X SMA/MA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(2).
- Budiman, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Sains-Teknologi-Masyarakat dalam Meningkatkan Literasi Sains dan Teknologi Ditinjau dari Gaya Kognitif Siswa. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgiarohmah, P. A. (2019). Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019 UMT*, 1–6.
- Erwin, Y., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2020). Pemanfaatan Information and Communications Technology sebagai Sumber Belajar di Era Digital. *Jmksp (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1).
- Ghofur, Abd., Youhanita, & Ety. (2020). Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 3(1).
- Haryadi, R., Vita, M., Utami, I. S., Ihsanudin, I., Setiani, Y., & Suherman, A. (2019). Briquettes Production as Teaching Aids Physics For Improving Science Process Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3).
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa Bagi Generasi Z: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2).
- Indah, S., Eko, R., & Henny, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip pdf Professional pada Materi Alat-Alat Optik di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152.
- Jariati, E., & Yenti, E. (2020). *Pengembangan E-Magazine Berbasis Multipel Representasi untuk Pembelajaran Kimia di SMA pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit*. 3(2), 138–150.
- Jayadi, A., Putri, D. H., & Johan, H. (2020). Identifikasi Pembekalan Keterampilan Abad 21 pada Aspek Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa SMA Kota Bengkulu dalam Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 25–32.
- Jumami, M. F. (2021). Using Canva in Teaching Writing to EFL Classroom Students. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (Best) Conference 2021*, 60–65.
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16.
- Melianti, E., Risdianto, E., & Swistoro, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director pada Materi Usaha dan Energi Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation In Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- Puspito, D. W. (2017). Implementasi Literasi Digital dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Konferensi Bahasa dan Sastra (International Conference on Language, Literature, and Teaching) II*, 3(2), 304–399.
- Rohim, Muhammad, A., Yulianti, & Dwi. (2020). Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 149–157.
- Rohmah, A., Saputra, H. J., & Listyarini, I. (2020). Pengembangan E-Magazine berbasis

- Android dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *Elementary School*, 7.
- Simamora, T., Aharapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2).
- Sugihartini, Nyoman, Yudiana, & Kadek. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan Research & Development (R&D). Bandung: Alfabeta.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Suwarti, S., Restu, R., & Hidayat, H. (2019). Interactive Multimedia Development in Social Sciences Subject of Disaster Material at Grade IV SDN. *Budapest International Research and Critics In Linguistics and Education (BIRLE) Journal*, 2(1), 216–232.