

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF CANVA PADA  
MATERI SISTEM EKSKRESI BERORIENTASI ETNOSAINS DI FASE F  
KURIKULUM MERDEKA**

**Oleh**

**Putu Wulan Anggraeni, NIM 2013041016**

**Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan, Fakultas Matematika dan Ilmu**

**Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha**

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui: kebutuhan belajar biologi di fase F kurikulum merdeka, membuat rancang bangun multimedia interaktif *canva* pada materi sistem ekskresi berorientasi etnosains di fase F kurikulum merdeka, mengetahui validitas multimedia interaktif *canva*, dan mengetahui kepraktisan multimedia interaktif *canva*. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas tahapan Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahap implementasi tidak dilakukan dan tahap evaluasi dengan evaluasi formatif yaitu pengumpulan data dari setiap tahapan pengembangan karena keterbatasan penelitian. Lokasi penelitian di SMAN 6 Denpasar. Uji validitas menggunakan perhitungan Gregory dengan responden yaitu 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Dari kedua ahli tersebut didapatkan nilai KVG (Koefisien Validitas Gregory) sebesar 1 dari ahli materi dan media, sehingga dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan dilakukan oleh 3 guru Biologi di SMAN 6 Denpasar untuk uji perorangan, 12 peserta didik kelas XI untuk uji kelompok kecil, 30 peserta didik kelas XI untuk uji kelompok besar. Setelah digabung nilai kepraktisan guru dan peserta didik diperoleh nilai sebesar 90,1% (kategori sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif *canva* yang dikembangkan pada materi sistem ekskresi berorientasi etnosains sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

**Kata Kunci :** Multimedia interaktif, *ADDIE*, Sistem Ekskresi, Fase F, Kurikulum Merdeka

**DEVELOPMENT OF CANVA INTERACTIVE MULTIMEDIA ON  
ETHNOSCIENCE-ORIENTED EXCRETION SYSTEM MATERIALS IN  
PHASE F OF KURIKULUM MERDEKA**

**By**

**Putu Wulan Anggraeni, NIM 2013041016**

**Departement of Biology and Marine Fisheries, Faculty of Mathematics and  
Natural Sciences, Ganesha University of Education**

**ABSTRACT**

*The purpose of this development research is to find out: the need to learn biology in phase F of kurikulum merdeka, to design interactive multimedia canva on ethnosciences-oriented excretory system material in phase F of kurikulum merdeka, to determine the validity of interactive multimedia canva, and to determine the practicality of interactive multimedia canva. The type of research used in this study is ADDIE development research which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The implementation stage was not carried out and the evaluation stage with formative evaluation, namely data collection from each stage of development due to research limitations. The research location was SMAN 6 Denpasar. The validity test uses Gregory's calculation with respondents, namely 2 material experts and 2 media experts. From the two experts, the KVG (Gregory Validity Coefficient) value of 1 from material and media experts was obtained, so it was categorized as very valid. Practicality test was conducted by 3 Biology teachers at SMAN 6 Denpasar for individual test, 12 students of class XI for small group test, 30 students of class XI for large group test. After combining the practicality scores of teachers and students, a value of 90.1% (very practical category) was obtained. This shows that the canva interactive multimedia developed on ethnosciences-oriented excretory system material is very valid and very practical to use in the learning process at school.*

**Keyword :** *Interactive Multimedia, ADDIE, Excretory System, Phase F, Kurikulum Merdeka*