
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS VII SMP NEGERI 5 MUARA BUNGO

Sulis Mayana¹, Ahmad ridoh², Yogi irdes putra³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

E-mail: sulismayana2406@gmail.com^{1*}, ridohadriati@gmail.com², yogiip28@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika di kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo, serta mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Latar belakang penelitian ini didasari oleh Kurangnya Fokus siswa, kurangnya media pembelajaran inovatif, serta dominannya metode ceramah yang membuat siswa pasif dalam proses belajar.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo yang dipilih secara *random sampling*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa; angket praktikalitas guru dan siswa; serta tes hasil belajar (pretest dan posttest).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Canva yang dikembangkan memperoleh skor validitas rata-rata 0,89 (kategori valid). Praktikalitas media dinilai sangat praktis baik oleh guru dengan rata-rata 95%, maupun oleh siswa dengan rata-rata 98%. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, yaitu pada pretest hanya 56,67% siswa tuntas (17 orang), sedangkan pada posttest meningkat menjadi 86,67% siswa tuntas (26 orang). Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai $Z = -3.201$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.001 < 0.05, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva yang dikembangkan valid, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Informatika, 4D

Abstract

This study aims to develop Canva-based learning media for Informatics subjects in Grade VII of SMP Negeri 5 Muara Bungo and to determine its validity, practicality, and effectiveness. The background of this research is based on students' low focus, the lack of innovative learning media, and the dominance of lecture methods that make students passive during the learning process.

This research employs Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were 30 Grade VII students of SMP Negeri 5 Muara Bungo selected through random sampling. The instruments used consisted of validation sheets from material, media, and language experts; practicality

questionnaires for teachers and students; and learning achievement tests (pretest and posttest).

The results showed that the developed Canva learning media obtained an average validity score of 0.89 (valid category). The practicality test indicated that the media was categorized as very practical, with an average score of 95% from teachers and 98% from students. The effectiveness test demonstrated an improvement in student learning outcomes: in the pretest, only 56.67% of students (17 students) achieved mastery, while in the posttest the mastery increased to 86.67% (26 students). The Wilcoxon test result obtained $Z = -3.201$ with Asymp. Sig. (2-tailed) = $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the Canva-based learning media developed is valid, very practical, and effective in improving student learning outcomes in Informatics subjects.

Keywords: *Learning Media, Canva, Informatics, 4d*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga karakter dan keterampilan. Seiring kemajuan teknologi, dunia pendidikan dituntut beradaptasi dengan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan era digital. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar karena mampu mengubah materi abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Pemanfaatan media visual dan interaktif terbukti meningkatkan motivasi, daya ingat, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

Namun, hasil observasi di kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo menunjukkan adanya kendala dalam pembelajaran Informatika, seperti keterbatasan media inovatif, metode ceramah yang dominan, dan rendahnya partisipasi siswa. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan belum sepenuhnya mendorong keterampilan berpikir kritis maupun praktik langsung yang penting pada mata pelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, praktis, dan sesuai karakteristik siswa.

Pendekatan pembelajaran yang terlalu menekankan aspek teoretis tanpa diimbangi dengan praktik langsung turut memperparah kondisi tersebut. Siswa sering kali merasa jenuh ketika pembelajaran hanya berpusat pada teori, sehingga mereka kehilangan minat untuk menggali lebih dalam materi yang diajarkan. Wulandari et al. (2024) menemukan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik, terutama ketika didukung dengan media interaktif, terbukti lebih efektif dalam meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan motivasi belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penyajian materi Informatika perlu mengedepankan keseimbangan antara teori dan praktik agar siswa dapat merasakan manfaat langsung dari pembelajaran yang mereka ikuti.

Selain itu, pengalaman nyata dalam penggunaan perangkat maupun aplikasi digital sangat dibutuhkan untuk memperkuat pemahaman siswa. Tanpa adanya pengalaman kontekstual tersebut, pembelajaran Informatika berisiko hanya menjadi aktivitas pasif yang

tidak menarik bagi peserta didik. Dengan pendekatan yang berbasis pengalaman, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi keterampilan yang relevan dengan kebutuhan era digital. Susanti dan Kurniawan (2023) menegaskan bahwa keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta relevansi materi dengan kehidupan nyata merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan fokus siswa. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mendorong keterlibatan langsung, misalnya dengan melibatkan siswa dalam proyek digital, simulasi, atau eksplorasi aplikasi yang relevan dengan dunia nyata mereka.

Canva menjadi salah satu alternatif media digital yang potensial karena menyediakan beragam fitur untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan video secara menarik dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan guru menyampaikan materi secara visual dan aplikatif, sekaligus memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis Canva, diharapkan kualitas pembelajaran Informatika dapat meningkat, baik dari segi pemahaman konsep, motivasi belajar, maupun keterlibatan siswa dalam setiap tahapan kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika untuk siswa kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo. Metode R&D dipilih karena tidak hanya berfokus pada pembuatan produk, tetapi juga menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2016).

Model pengembangan yang digunakan adalah *Four-D* (4D) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ini terdiri atas empat tahap, yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Mengidentifikasi masalah pembelajaran, menganalisis kebutuhan siswa, serta merumuskan tujuan pengembangan media.

2. *Design* (Perancangan)

Merancang produk awal media pembelajaran berbasis Canva, termasuk penyusunan konten, tampilan, dan fitur interaktif.

3. *Develop* (Pengembangan)

Membuat dan memvalidasi produk melalui penilaian ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Tahap ini juga mencakup uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan dan melakukan revisi berdasarkan masukan.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Mengimplementasikan media pada skala lebih luas setelah dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Muara Bungo, Jl. Durian, Desa Talang Pantai, Kecamatan Bungo Dani, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Uji coba produk melibatkan 30 siswa kelas VII yang dipilih secara acak menggunakan teknik simple random sampling.

Pemilihan sampel dilakukan dengan aplikasi *spinner* (roda putar digital), di mana seluruh nama siswa dimasukkan dan dipilih secara acak hingga diperoleh 30 peserta.

Pengumpulan data dilakukan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan melalui beberapa instrumen berikut:

1. Angket Validitas

Digunakan untuk menilai kesesuaian isi, tampilan, dan kelayakan media Canva. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan ahli media dengan skala penilaian Likert.

2. Angket Praktikalitas

Digunakan untuk menilai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan potensi pemanfaatan media. Angket ini diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kenyamanan dalam menggunakan media.

3. Tes Efektivitas

Tes hasil belajar diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana media Canva dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi Informatika. Soal tes telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya sebelum digunakan.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media.

1. Media dikatakan valid jika rata-rata skor penilaian ahli berada pada kategori “valid” atau “sangat valid”.
2. Media dinyatakan praktis jika guru dan siswa memberikan skor pada kategori “praktis” atau “sangat praktis”.
3. Media dinyatakan efektif jika hasil tes belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validasi Media

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, disseminate*) dimana pengumpulan data validasi media Pembelajaran Canva dilakukan dengan menggunakan angket. Dalam hal ini peneliti memberikan angket kepada tiga (3) validator yang menguji validitas Aspek-Aspek yang telah dikembangkan. Berikut adalah nilai hasil validasi media oleh validator :

Tabel 1 Hasil Validasi Aspek Materi, Aspek Media, Aspek Bahasa oleh Validator

No	Validator	Nilai	Kategori
1.	Aspek Ahli Materi	0,82	Valid
2.	Aspek Ahli Media	0,91	Valid
3.	Aspek Ahli Bahasa	0,95	Valid
Rata-rata		0,89	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan nilai rata-rata uji Media Pembelajaran Canva Aspek Materi, Aspek Media, Aspek Bahasa oleh validator adalah 0,89 yang menunjukkan hasil kategori “Valid.

b. Hasil Uji Praktikalitas

Praktikalitas berkaitan dengan kemudahan penggunaan media Pembelajaran Canva yang dikembangkan. Data praktikalitas diperoleh melalui angket yang diisi oleh 2 orang Guru Mata Pelajaran Informatika.

Tabel 2 Hasil Uji Praktikalitas Berdasarkan Respon Guru

No	Aspek penilaian	Presentase nilai	Kategori	Presentase Nilai	kategori
		Guru 1		Guru 2	
1	Tampilan Media	100%	Sangat Praktis	100%	Sangat praktis
2	Kelayakan Isi	100%	Praktis	100%	praktis
3	Kegunaan Media	86%	Sangat Praktis	86,66%	Sangat praktis
4	Bahasa	80%	Praktis	80%	Sangat praktis
Rata-rata penilaian praktikalitas respons guru				95 %	Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas didapatkan rata-rata hasil uji praktikalitas media pembelajaran canva menurut guru yaitu 0,95% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 3 Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Tampilan Media	93,33%	Sangat Praktis
2	Kelayakan Isi	93,33%	Sangat Praktis
3	Kegunaan Media	94,67%	Sangat Praktis
4	Bahasa	99,67%	Sangat Praktis
Rata-Rata Praktikalitas Respon Siswa		98%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.4 hasil rata-rata uji praktikalitas berdasarkan respon peserta didik terhadap media Pembelajaran Canva adalah 98% dengan kategori “Sangat Praktis”.

c. Analisis Uji Efektifitas

Sebelum melihat hasil efektifitas dilakukan terlebih dahulu uji klasikal, yaitu untuk melihat jumlah ketuntasan berdasarkan persentase peserta didik yang mencapai nilai KKTP setelah dengan menggunakan media pembelajaran. Berikut hasil rata-rata nilai ketuntasan klasikal pretest dan posttes peserta didik pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital:

Tabel 4 Hasil Analisis Klasikal Nilai Pretest dan Posttest

Kondisi	Jumlah Siswa	Nilai Maksimum	Nilai Minimum	Rentang Nilai			
				<70 (tidak tuntas)	%	≥70 (tuntas)	%
Pretest	30	75	70	13	43,33%	17	56,67%
Posttest	30	80	70	4	13,33%	26	86,67%

Berdasarkan hasil dari analisis klasikal nilai pretest dan posttest yang diuraikan pada tabel di maka pada pretest diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 17 peserta didik (56,67%), dan setelah dilakukannya posttest diperoleh jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 peserta didik (86,67%) hal ini menunjukkan ketuntasan klasikal telah tercapai yakni melampaui 85%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva. pada mata pelajaran informatika efektif digunakan jika ditinjau dari ketuntasan klasikal.

Tabel 5 Hasil Uji Efektivitas Menggunakan Uji Wilcoxon

Test Statistics	
Preetest- Posttest	
Z	-3201
Asymp.sig.(2-tailed)	.001

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai $Z = -3.201$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = $0.001 < 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Canva berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran.

2. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Canva pada mata pelajaran Informatika Kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo dilakukan melalui empat tahap model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) sebagai berikut:

a. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini diawali dengan analisis awal-akhir yang mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, seperti kurangnya media inovatif, metode ceramah yang monoton, dan rendahnya motivasi belajar siswa. Analisis peserta didik menunjukkan perlunya media yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret. Selain itu, analisis tugas dan konsep menegaskan pentingnya media berbasis digital yang interaktif, sehingga Canva dipilih sebagai platform pengembangan. Tujuan pembelajaran difokuskan pada peningkatan minat, pemahaman, dan keterlibatan aktif siswa.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, ditetapkan jenis media berupa presentasi interaktif, video singkat, dan *infografis* digital. Format *slide* dirancang sistematis mulai dari *home*, *intro*, menu, materi, rangkuman, kuis interaktif, hingga *exit*. Desain navigasi dibuat fleksibel agar siswa dapat berinteraksi langsung dan mengakses materi sesuai kebutuhan. Berikut hasil rancangan tampilan media pembelajaran canva :

Halaman Mulai yaitu, halaman pertama ketika media dibuka. Pada halaman mulai terdapat 1 tombol untuk masuk ke menu home. Tampilan halaman mulai dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1 Tampilan Halaman Mulai

Halaman Home yaitu, halaman tampilan untuk pemilihan utama. Pada halaman home terdapat 3 menu yang terdiri dari menu, intro, exit, Tampilan halaman home dapat dilihat pada gambar berikut :



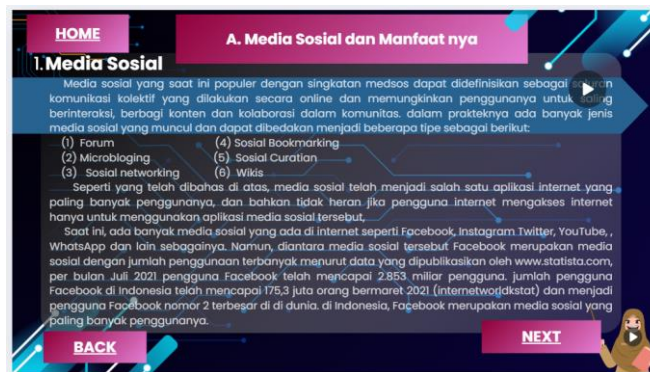
Gambar 2 Tampilan Halaman Home

Halaman menu dirancang dengan lima tombol utama, yaitu tombol Back untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol Materi 1 dan Materi 2 untuk mengakses isi pembelajaran, tombol Quiz untuk latihan soal, serta tombol Rangkuman yang berfungsi menampilkan inti materi.



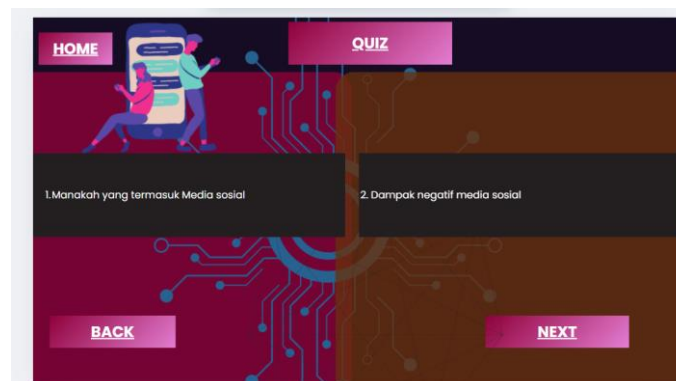
Gambar 3 Tampilan Halaman Home

Halaman materi, berupa tampilan yang berisi materi pelajaran dimana materi tersebut sebelumnya sudah dimasukkan oleh guru mata pelajaran. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4 Tampilan Halaman Materi

Bagian quiz memuat soal yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. isi pelajaran, tampilan halaman quiz dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5 Tampilan Halaman Quiz

Pada bagian rangkuman terdapat inti sari dari seluruh materi pembelajaran yang telah dipelajari. rangkuman ini disusun untuk membantu siswa memahami poin-poin penting dari materi 1 dan materi 2 secara lebih singkat, jelas, dan terstruktur sehingga memudahkan dalam mengingat kembali pelajaran. tampilan halaman rangkuman dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6 Tampilan Halaman Rangkuman

Halaman profil, merupakan tampilan yang berisikan profil dan data pembuat. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7 tampilan halaman profil

Halaman keluar, ialah halaman unuk keluar dari media pembelajaran tersebut. Tampilan halaman keluar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 8 Tampilan Halaman Keluar

c. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi:

- 1) Validasi, dilakukan oleh ahli pendidikan dan teknologi untuk menilai isi, bahasa, tampilan, dan kelayakan media.
- 2) Uji Praktikalitas, melibatkan guru dan siswa untuk menilai kemudahan penggunaan serta daya tarik media.
- 3) Uji Efektivitas, mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Canva. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Informatika.

d. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap akhir dilakukan dengan memperkenalkan media kepada guru dan siswa melalui tautan Canva yang dapat diakses secara *online* maupun diunduh dalam format PDF atau video. Penyebaran dilakukan setelah media dinyatakan layak, agar dapat dimanfaatkan lebih luas sebagai inovasi pembelajaran digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 5 Muara Bungo dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Proses pengembangan

mencakup tahap pendefinisian kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk melalui validasi ahli, serta penyebaran media agar dapat dimanfaatkan lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai sarana pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu Kicky Zandov Sirih Nanky yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas penyajian materi, mempermudah guru dalam menjelaskan konsep, serta mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Selain itu, menurut Zebua (2023, hlm. 232), berbagai fitur Canva—mulai dari penyusunan presentasi, pembuatan poster, hingga pengembangan video interaktif—menjadikan aplikasi ini sebagai solusi inovatif dalam dunia pendidikan. Kelebihan tersebut menunjukkan bahwa Canva bukan hanya alat bantu visual, tetapi juga sarana yang mampu mengintegrasikan teori dengan praktik dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan adaptif.

Dengan demikian, media pembelajaran Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran kreatif.
- Aisyah, N., dkk. (2023). Media pembelajaran sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.
- Arkadiantika, W., dkk. (2020). Model pengembangan 4-D dalam pengembangan media pembelajaran.
- Fadilah, N., & Kanya, D. (2023). Media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- Fitriani, R., dkk. (2023). Manfaat media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar.
- Fitriyani, D., & Nugroho, H. (2023). Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa.
- Hapsari, I., & Zulherman. (2021). Efektivitas video pembelajaran berbasis Canva.
- Haviz, M. (2013). Model pengembangan pembelajaran *Four-D* (4-D).
- Hidayat, A., & Marlina, S. (2022). Canva sebagai media pembelajaran visual dan audiovisual.
- Hidayat, M., & Sari, F. (2023). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- Kurniawan, D., & Dewi, R. (2017). Langkah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
- Lestari, A., & Wibowo, B. (2024). Variasi metode pembelajaran dan pengaruhnya terhadap minat siswa.
- Maydiantoro, A. (2021). Strategi disseminasi dalam pengembangan media pembelajaran.
- Muhendahafitdh, M., & Maisrilena, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva pada pelajaran tematik.
- Nugraheni, A., & Wulandari, T. (2023). Prosedur pemilihan media pembelajaran yang tepat.
- Nugroho, P., & Rahayu, S. (2023). Efisiensi penggunaan media pembelajaran
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E., & Kurniawan, T. (2023). Pengalaman belajar aktif dalam era digital.
- Trianto. (2023). Validasi media pembelajaran dan kriteria kelayakan.