JOURNAL SYNTAX IDEA
p–ISSN: 2723-4339 e-ISSN: 2548-1398
Vol. 8, No. 11, November 2026

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong

Nurmita* , Sahiruddin, Indri Anugrah Ramadani
Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia
Email: mnur47001@gmail.com*

Keywords:
Canva; Learning Media; Informatics; ADDIE; Media Development

ABSTRACT
The development of information technology provides opportunities for the world of education to develop learning processes that suit the needs of students. This study aimed to develop Canva-based learning media for Informatics, particularly on the topic of the Social Impacts of Information Technology, and to examine its feasibility and students' responses. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. It was conducted at SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong from April 14 to 26, 2025, involving 28 students from class X B. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and learning achievement tests. Instrument validation reached 97.5%, media validation reached 85.21%, and subject matter validation reached 90.76%. Student questionnaire responses were reported as 91.36% in the thesis, while the average test score was 86.25. These findings indicate that Canva-based learning media received positive evaluations and may serve as an alternative learning resource. Further testing is needed to establish its direct effect on learning achievement.

Kata kunci:
Canva; Media Pembelajaran; Informatika; ADDIE; Pengembangan Media

ABSTRAK
Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Dampak Sosial Teknologi Informasi, serta mengetahui kelayakan dan tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong pada 14–26 April 2025 dengan melibatkan 28 peserta didik kelas X B. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi instrumen memperoleh 97,5%, validasi ahli media 85,21%, dan validasi ahli materi 90,76%. Hasil angket tanggapan peserta didik dalam skripsi dilaporkan sebesar 91,36%, sedangkan rata-rata nilai tes peserta didik mencapai 86,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Canva memperoleh penilaian positif dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran Informatika. Namun, pengujian lebih lanjut diperlukan untuk memastikan pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru menyampaikan materi melalui teks, gambar, audio, video, dan ilustrasi. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah (Abdahamidah Putri, 2022; Arthawan, 2020; Dwiqi & Agustini, 2020; Lesmana, 2023; Safira, 2021; Syahrir, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang tercantum dalam skripsi, pembelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong masih menggunakan buku cetak dan PowerPoint sebagai media utama. Padahal, sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer, proyektor, dan jaringan Wi-Fi. Fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

Salah satu materi Informatika yang dipelajari peserta didik kelas X adalah Dampak Sosial Teknologi Informasi. Materi ini membahas pengaruh perkembangan teknologi informasi terhadap kehidupan manusia. Penyampaian materi membutuhkan contoh dan penjelasan yang mudah dipahami agar peserta didik dapat menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Agustini & Jampel, 2020; Biassari & Kurniawan, 2021; Karo-Karo S & Rohani, 2018; Kasri & Lestari, 2023; Saleh & Aziz, 2023; Triana & Ananda, 2021).

Canva merupakan aplikasi desain yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan memadukan teks, gambar, ilustrasi, video, dan unsur visual lainnya (Nasron, 2024; Nurfadhillah & Hidayati, 2021). Pengembangan media perlu dilakukan secara sistematis agar produk sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan adalah ADDIE, yang terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Fauziah & Sari, 2022; R. Rahmawati & Alwi, 2021; T. A. Rahmawati & Aini, 2022; Sapriyah, 2019; Wahid, 2018).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Dampak Sosial Teknologi Informasi, yang merupakan bagian penting dari literasi digital. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada materi Dampak Sosial Teknologi Informasi dengan model pengembangan ADDIE, serta evaluasi kelayakan yang melibatkan validasi instrumen, ahli media, ahli materi, dan tanggapan peserta didik. Pendekatan ini belum banyak diterapkan pada konteks SMA di Kabupaten Sorong, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi metodologis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran Informatika di daerah tersebut.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan media Canva, mengetahui hasil validasi ahli, serta mengetahui tanggapan peserta didik dan hasil tes setelah penggunaan media pembelajaran pada materi Dampak Sosial Teknologi Informasi. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis bagi

pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian media pembelajaran berbasis teknologi, serta kontribusi praktis bagi guru dan sekolah dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang berorientasi pada pengembangan produk. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan Canva untuk mata pelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informasi.

Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong pada 14–26 April 2025. Subjek uji coba terdiri atas 28 peserta didik kelas X B.

Prosedur Pengembangan

Analysis (Analisis). Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, penggunaan media yang tersedia, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disajikan melalui observasi dan wawancara.

Design (Desain). Merancang susunan media yang meliputi halaman pembuka, menu materi, penyajian materi, video pembelajaran, latihan atau kuis, dan halaman penutup.

Development (Pengembangan). Menyusun produk menggunakan Canva, kemudian melakukan validasi instrumen, validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar perbaikan.

Implementation (Implementasi). Menguji coba media kepada 28 peserta didik kelas X B, kemudian mengumpulkan tanggapan melalui angket dan data tes hasil belajar.

Evaluation (Evaluasi). Meninjau hasil validasi, tanggapan peserta didik, dan hasil tes sebagai bahan evaluasi dan perbaikan produk.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dan penggunaan media; wawancara untuk memperoleh informasi dari guru dan peserta didik; dokumentasi untuk mengumpulkan dokumen penelitian; angket untuk memperoleh penilaian validator dan tanggapan peserta didik; serta tes hasil belajar untuk memperoleh nilai peserta didik setelah penggunaan media.

Teknik Analisis Data

Data penilaian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal menggunakan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, f sebagai skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimal. Rata-rata hasil tes dihitung dengan membagi jumlah nilai seluruh peserta didik dengan jumlah peserta didik yang mengikuti tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan Canva dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informasi. Produk memuat halaman pembuka, menu materi, penjelasan materi, gambar atau ilustrasi, video pembelajaran, latihan atau kuis, serta halaman penutup. Pengembangan dilakukan melalui lima tahap ADDIE, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Hasil Validasi Produk

Ringkasan hasil validasi berdasarkan data yang tercantum dalam skripsi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran. Sumber: data hasil penelitian dalam skripsi.

Aspek penilaian	Skor diperoleh	Skor maksimal	Persentase	Kategori dalam skripsi
Validasi instrumen	39	40	97,5%	Sangat valid
Validasi ahli media	98	115	85,21%	Valid
Validasi ahli materi	59	65	90,76%	Sangat valid

Validasi instrumen memperoleh persentase 97,5% dari skor 39 terhadap skor maksimal 40. Validasi ahli media memperoleh skor 98 dari 115 atau 85,21%, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 59 dari 65 atau 90,76%. Berdasarkan kategori dalam skripsi, hasil tersebut menunjukkan bahwa produk memperoleh penilaian positif dari validator. Masukan ahli media, termasuk agar volume musik tidak terlalu besar dibandingkan suara penjelasan, menjadi bahan perbaikan produk.

Tanggapan Peserta Didik

Uji coba melibatkan 28 peserta didik kelas X B. Angket terdiri atas delapan pernyataan mengenai penggunaan media, ketertarikan belajar, kemudahan memahami materi, antusiasme, dan dukungan terhadap penggunaan media pada pembelajaran berikutnya.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik. Sumber: data hasil penelitian dalam skripsi.

Komponen	Hasil yang dilaporkan
Jumlah peserta didik	28
Jumlah skor	827
Skor maksimal	896
Persentase dalam skripsi	91,36%
Kategori dalam skripsi	Sangat efektif

Catatan verifikasi: skripsi melaporkan persentase 91,36%, tetapi 827 dibagi 896 dikali 100% menghasilkan sekitar 92,30%. Angka ini perlu dicocokkan dengan rekap data asli sebelum artikel dipublikasikan. Secara umum, hasil angket yang tercantum dalam skripsi menggambarkan tanggapan positif peserta didik terhadap media.

Hasil Tes Peserta Didik

Tabel 3. Ringkasan Hasil Tes Peserta Didik. Sumber: data hasil penelitian dalam skripsi.

Komponen	Hasil
Jumlah peserta didik	28
Jumlah nilai	2.415
Rata-rata nilai	86,25
KKM yang dicantumkan	75

Jumlah nilai 2.415 dari 28 peserta didik menghasilkan rata-rata 86,25. Nilai rata-rata tersebut berada di atas KKM 75 yang dicantumkan dalam skripsi. Namun, nilai setelah pembelajaran saja belum cukup untuk memastikan bahwa media menyebabkan peningkatan hasil belajar. Kesimpulan mengenai peningkatan membutuhkan data pembanding, seperti nilai sebelum dan sesudah pembelajaran atau kelompok pembanding.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Canva dapat dikembangkan melalui model ADDIE dan memperoleh penilaian positif dari ahli maupun peserta didik. Tahapan ADDIE membantu menyusun proses pengembangan secara sistematis. Hasil validasi ahli media sebesar 85,21% dan ahli materi sebesar 90,76% menunjukkan penilaian yang baik berdasarkan kriteria dalam skripsi. Tanggapan peserta didik juga menunjukkan penerimaan positif terhadap penyajian materi melalui teks, ilustrasi, dan video. Nilai rata-rata tes sebesar 86,25 berada di atas KKM yang dicantumkan. Meskipun demikian, tanpa data awal atau kelompok pembanding, hasil tersebut belum dapat memastikan besarnya pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran menggunakan Canva pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Dampak Sosial Teknologi Informasi, untuk peserta didik kelas X B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Pengembangan dilakukan melalui lima tahap ADDIE. Hasil validasi instrumen mencapai 97,5%, validasi ahli media 85,21%, dan validasi ahli materi 90,76%. Rata-rata nilai tes 28 peserta didik mencapai 86,25, sedangkan persentase tanggapan peserta didik dalam skripsi dilaporkan sebesar 91,36%. Persentase angket perlu diperiksa kembali karena terdapat ketidaksesuaian dengan perhitungan dari skor yang dicantumkan. Media Canva dapat menjadi alternatif penyajian materi Informatika; penelitian lanjutan dengan data pembanding diperlukan untuk menguji pengaruhnya terhadap hasil belajar secara lebih kuat.

REFERENSI

Abdahamidah Putri, B. A. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis Canva. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multisiplin*, *5*(1), 315–317.

Agustini, K., & Jampel. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*, 62–78.

Arthawan, I. (2020). *Pengembangan konten pembelajaran blended learning berbasis*

Edmodo pada mata pelajaran Informatika kelas X semester II di SMA Negeri 1 Banjar. Universitas Pendidikan Ganesha.

Biassari, I., & Kurniawan. (2021). Penggunaan media video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Nearpod pada materi kecepatan di sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, *4*, 62–74.

Dwiqi, G. C. S., & Agustini, I. A. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(2), 33–48.

Fauziah, Z., & Sari, A. (2022). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, *9*(1).

Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM*, *7*, 91–96.

Kasri, M. A., & Lestari, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran TIK menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal PETISI*, *4*(2), 85–94.

Lesmana, C. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada SMP Negeri 03 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, *12*, 211–224.

Nasron, N. M. (2024). Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *4*(4), 14043–14057.

Nurfadhillah, S., & Hidayati, F. (2021). Pengembangan media video pada pelajaran Matematika di SD Poris Pelawad 3. *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, *3*(2), 333–343.

Rahmawati, R., & Alwi, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, *1*, 29–38.

Rahmawati, T. A., & Aini, Z. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video dengan model POE (Predict Observe Explain) untuk melatihkan keterampilan proses IPA siswa sekolah dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, *6*, 1232–1242.

Safira, D. (2021). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video*. *2*(2), 69–77.

Saleh, M. S., & Aziz, S. I. (2023). Media pembelajaran. In S. I. Aziz (Ed.), *Media pembelajaran* (pp. 1–72). Eureka Media Aksara.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, *2*(1), 470–477.

Syahrir, A. P. (2023). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, *2*, 732–742.

Triana, P., & Ananda, H. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA pada materi keseimbangan lingkungan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, *12*(2), 163–169.

Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, *5*.