

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika Materi Analisis Data Kelas XA di MA Al Fattahiyyah

Nik Matun Nur Aissyah<sup>a\*</sup>, Bian Dwi Pamungkas<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Received : 19-11-2025

Revised : 28-11-2025

Accepted : 05-12-2025

**Keywords:** ADDIE, Canva, Data Analysis, Informatics, Learning Media, MA Al Fattahiyyah

**Kata Kunci:** ADDIE, Analisis Data, Canva, Informatika, MA Al Fattahiyyah, Media Pembelajaran

Corresponding Author:

[aisyahnikmah30@gmail.com](mailto:aisyahnikmah30@gmail.com)\*

DOI: <https://doi.org/10.62335>

### ABSTRACT

*This study aims to develop Canva based instructional media to enhance students' interest and learning outcomes in the Data Analysis topic of the Informatics subject for class XA at MA Al Fattahiyyah. Initial observations showed that only 37% of students scored above the Minimum Competency Criteria (KKM) and demonstrated passive and unenthusiastic behavior during lessons. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The developed product is an interactive video slide that includes learning objectives, motivation, core material delivery, and practice quizzes. Validation results revealed that the media is highly valid with scores of 95% from content experts and 88.75% from media experts. Student trials yielded 91.86% (small group) and 89.47% (large group), categorized as highly appropriate. These findings indicate that Canva-based instructional media is effective and feasible for enhancing Informatics learning, particularly in the Data Analysis topic.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi Analisis Data mata pelajaran Informatika kelas XA di MA Al Fattahiyyah. Berdasarkan observasi awal, hanya 37% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), serta menunjukkan sikap pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan berupa video slide interaktif dengan elemen tujuan pembelajaran, apersepsi,

penyampaian materi, dan latihan soal. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong sangat valid dengan skor 95% dari ahli materi dan 88,75% dari ahli media. Uji coba kepada siswa menghasilkan skor 91,86% (kelompok kecil) dan 89,47% (kelompok besar), yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva efektif dan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Analisis Data.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Mutu pendidikan yang baik mencerminkan kemajuan sumber daya manusia yang unggul, sementara rendahnya mutu pendidikan dapat berkontribusi terhadap keterbelakangan suatu negara (Zulwiddi *et al*, 2022; Kurniawan *et al*, 2021). Kurikulum merdeka hadir untuk menjawab tantangan tersebut melalui pendekatan pembelajaran yang fleksibel, berbasis proyek, dan digital (Kemendikbudristek, 2022). Mata pelajaran Informatika, khususnya materi Analisis Data, menjadi bagian penting dalam membentuk literasi digital peserta didik. Namun, hasil observasi awal di kelas XA MA Al Fattahiyyah menunjukkan bahwa hanya 37 persen siswa mencapai nilai di atas KKM, sementara sebagian besar siswa terlihat pasif, mudah bosan, dan tidak aktif bertanya. Pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan minim pemanfaatan media digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan Kurikulum Merdeka dan praktik di lapangan. Padahal, menurut (Mayer, 2009), Pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan pemahaman hingga 75 persen dibandingkan ceramah. Canva sebagai platform desain daring menyediakan berbagai fitur visual, interaktif, dan mudah digunakan, yang sangat potensial sebagai media pembelajaran digital (Fitria, 2022). Penelitian terdahulu (Wahyuni, 2022) telah menunjukkan dampak positif canva terhadap keterlibatan siswa, namun belum banyak yang meneliti pada konteks pembelajaran Informatika tingkat MA, khususnya materi Analisis Data. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis canva untuk materi Analisis Data kelas XA dan mengetahui tingkat kelayakannya sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran digital memfasilitasi proses belajar melalui penyajian informasi yang menarik dan interaktif (Arsyad, 2011). Media modern seperti edukatif dan platform daring terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Heinich *et al.*, 2002; Smaldino *et al.*, 2015). Canva adalah aplikasi desain daring yang mendukung pembuatan media ajar visual dan kolaboratif. Penelitian (Pratiwi, 2021) menyebutkan canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan penyampaian materi kompleks. Dalam konteks pembelajaran Informatika, terutama Analisis Data, penggunaan media visual penting untuk menjelaskan konsep siklus data (Nursanti *et. al*,

2024). (Studi Zamira; Charona, 2023) menunjukkan bahwa literasi digital yang baik berhubungan signifikan dengan penguasaan keterampilan kunci abad ke-21 di kalangan mahasiswa, termasuk kemampuan berfikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi yang semuanya sangat relevan dalam pengembangan pembelajaran berbasis media digital seperti canva. Meski canva telah banyak digunakan dipendidikan dasar dan menengah, kajian spesifik pada pembelajaran Informatika di MA masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan fokus pada pengembangan media canva untuk materi Analisis Data di tingkat MA.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung proses belajar yang berfungsi menyampaikan informasi secara efektif sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Arsyad, 2011). Pemanfaatan media digital yang memadukan unsur visual dan audio terbukti mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Smaldino *et al.*, 2015).

Canva adalah platform desain daring yang menyediakan berbagai template visual dan fitur interaktif yang mudah digunakan oleh guru. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran memungkinkan penyajian materi secara menarik, sistematis, dan komunikatif, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Pratiwi, 2021; Wahyuni, 2022). Dalam pembelajaran Informatika, khususnya materi Analisis Data, media visual sangat dibutuhkan untuk menjelaskan konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berbasis multimedia dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks (Mayer, 2009). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Informatika di tingkat MA.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, hipotesis penelitian ini dirumuskan bahwa Media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dalam pembelajaran Informatika materi Analisis Data kelas XA di MA Al Fattahiyyah.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis canva pada materi Analisis Data mata pelajaran Informatika kelas XA. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk mengembangkan produk edukatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran nyata (Sugiyono, 2018). Model pengembanganyang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dianggap efektif karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam pengembangan media pembelajaran digital (Branch, 2009). Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi terhadap kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan guru di kelas

XA MA Al Fattahiyyah. Hasil observasi menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa serta minimnya media visual dalam proses template canva, dan penyusunan storyboard berdasarkan hasil analisis.

Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan media berupa slide interaktif dan video pembelajaran menggunakan platform canva, yang dikemas secara visual, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah pedagogis. Setelah itu, pada tahap implementasi, media diuji cobakan secara terbatas di kelas target untuk melihat respons dan keterlibatan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi, dilakukan secara formatif dan sumatif untuk menilai kelayakan media melalui masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XA MA Al Fattahiyyah, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran berbasis canva. Untuk mengumpulkan data, digunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket validasi yang disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima tingkat penilaian. Validasi dilakukan oleh dua ahli, masing-masing ahli materi dan ahli media. Data dari hasil validasi dan angket siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dengan rumus umum:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dimana skor angket ahli media dan materi divalidasi menjadi bentuk persentase dan diinterpretasikan menurut kategori: Valid (81-100%), Valid (61-80%), Cukup Valid (41-60%), Tidak Valid (21-40%), Sangat Tidak Valid (0-20%) (Arikunto S, 2013) dan (Widoyoko, 2012). Sedangkan angket uji coba pengguna dikonversi ke skala likert 5 point, lalu diinterpretasikan menjadi kategori: Sangat Layak (5), Layak (4), Cukup Layak (3), Kurang Layak (2), Sangat Kurang Layak (1) (Sugiyono, 2018; Riduwan, 2012). Seluruh prosedur dilaksanakan sesuai urutan tahapan ADDIE secara faktual dan berorientasi pada peningkatan kualitas pembelajaran Informatika. Dengan pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan dapat direplikasi dan digunakan oleh guru di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berbasis platform canva, yang digunakan dalam proses pembelajaran informatika, khususnya materi Analisis Data, di kelas XA MA Al Fattahiyyah. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat partisipasi dan hasil belajar siswa pada topik tersebut. Proses pengembangan media pembelajaran ini berbasis canva ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan,

Implementasi, dan Evaluasi. Berikut langkah-langkah yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini:

### **Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam medel pengembangan ADDIE.pada tahap analisis ini, dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kurikulum guna memastikan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, dan karakteristik peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah aktual dalam proses pembelajaran dan menilai kelayakan penggunaan canva sebagai media pembelajaran.

Hasil analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara dengan guru informatika kelas XA MA Al Fattahiyah, yang mengungkapkan bahwa bahan ajar masih terbatas pada buku cetak dan LKS yang kurang mendalam serta sulit dipahami siswa. Guru juga belum pernah menggunakan media berbasis canva dalam proses pembelajaran digital secara optimal. Permasalahan ini menegaskan perlunya inovasi dalam bentuk media visual yang lebih interaktif dan menarik untuk menunjang proses pembelajaran, terutama pada materi Analisis Data yang bersifat konseptual dan membutuhkan pemahaman bertahap.

Dalam menentukan jenis media yang akan dikembangkan, dilakukan analisis terhadap karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Canva dipilih karena memenuhi beberapa kriteria penting yaitu mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis, mendorong interaktivitas dan keterlibatan siswa, mudah diakses melalui perangkat digital, serta mendukung guru dalam menyampaikan materi tanpa memerlukan perangkat keahlian teknis tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis canva, dinilai sesuai sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Informatika di kelas XA.

### **Hasil Tahap Desain (*Design*)**

Tahap desain merupakan fase lanjutan dalam proses pengembangan media, di mana disusun rancangan awal dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada penelitian ini, media yang dirancang adalah media pembelajaran berbasis canva untuk materi Analisis Data dalam mata pelajaran Informatika kelas XA. Proses perancangan melibatkan beberapa langkah sistematis agar media dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Langkah pertama adalah pemilihan media yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Canva dipilih sebagai *platform* utama karena kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual, menarik dan mudah dioperasikan. Selain canva, media ini didukung oleh buku paket Informatika sebagai acuan konten, serta perangkat pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan Laboratorium Komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya adalah

perancangan penyajian isi materi yang disusun berdasarkan buku cetak resmi yang digunakan di sekolah dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Materi disusun dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada kurikulum merdeka, agar konten yang ditampilkan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran. Materi tersebut kemudian dikemas dalam bentuk visual melalui canva, menggunakan kombinasi teks, gambar, dan elemen desain yang komunatif.

Pada tahap rancangan awal, Perancangan dilakukan dengan menyusun peta konsep materi, alur penyampaian, *storyboard*, serta desain visual yang akan digunakan dalam Canva. Materi mencakup pengantar analisis data, fakta dan opini, serta latihan soal yang dikemas dalam format presentasi interaktif dan video pendek. Perancangan ini mencakup alur penyajian materi, tata letak visual, serta jenis interaksi yang akan ditampilkan dalam media. Tujuannya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mendukung proses berpikir analitis siswa. Selain itu, lembar angket untuk uji coba pengguna disiapkan untuk mengukur respon siswa setelah menggunakan media. Indikator-indikator dari masing-masing instrumen disusun secara sistematis. Dengan tahapan perancangan ini, diperoleh rancangan media yang siap dikembangkan lebih lanjut dalam tahap produksi dan uji coba untuk memastikan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran Informatika berbasis digital.

### **Hasil Tahap Pengembangan (*Developmention*)**

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desai media ke dalam bentuk prosuk yang siap digunakan. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi canva dan disusun menjadi video interaktif berisi materi Analisis Data. Pembuatan media dimulai dengan merancang slide yang terdiri dari bagian pembuka, Tujuan Pembelajaran, Apersepsi, materi inti, soal, dan penutup. Setiap slide didesain dengan elemen visual animasi, narasi suara, dan musik latar untuk menarik minat belajar siswa.

Materi disusun berdasarkan buku paket resmi, disesuaikan dengan kurikulum, dan dikembangkan dalam bentuk visual yang komunikatif. Pada bagian pembukaan sajian intri, sapaan tujuan pembelajaran dan apersepsi. Materi inti mencakup definisi, tujuan, dan langkah- langkah analisis data, disertai ilustrasi dan cuplikan video kontekstual. Bagian soal disisipkan di akhir video dengan kunci jawaban sebagai umpan balik pembelajaran.

Media kemudian diekspor dalam format video (.mp4) agar dapat diakses secara fleksibel, validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran Informatika di kelas XA.

### **Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan fase penting dalam pengembangan media pembelajaran, di mana produk diuji dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya

untuk menilai kelayakan dan efektivitasnya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis Canva diterapkan kepada siswa kelas XA MA Al Fattahiyah melalui dua tahap uji coba: kelompok kecil dan kelompok besar. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan siswa serta sejauh mana media mendukung ketercapaian hasil belajar.

a. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil melibatkan lima siswa kelas XA. Instrumen yang digunakan adalah angket berbasis skala Likert dengan lima tingkat penilaian: sangat layak hingga tidak layak. Penilaian mencakup tiga aspek yaitu visual audio, isi materi, serta bahasa dan tulisan. Hasil analisis menunjukkan persentase kelayakan 91,86%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai menarik, mudah dipahami, serta mendukung pembelajaran mandiri. Menurut (Mayer, 2009), penggunaan media multimedia yang menggabungkan teks, visual, dan audio secara terpadu dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.

b. Uji coba kelompok besar

Tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang melibatkan 23 siswa sebagai subjek utama. Penilaian dilakukan dengan instrumen yang sama dan menghasilkan persentase kelayakan sebesar 89,47 persen, juga dikategorikan sangat layak. Respon siswa menunjukkan bahwa media memiliki tampilan menarik, materi mudah dipahami, serta penyampaian bahasanya jelas dan sesuai. Penilaian ini mendukung temuan (Maulida; Hudaidah, 2023) yang menyebutkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk mendukung evaluasi efektivitas media, dilakukan pula tes hasil belajar setelah penggunaan media. Dari 28 peserta didik, sebanyak 22 siswa mencapai nilai  $\geq 75$  sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ini berarti tingkat ketuntasan klasikal mencapai 78,57 persen, melebihi batas minimal 75 persen yang disyaratkan oleh standar pembelajaran (Kemendikbudristek, 2022). Menurut (Daryanto, 2010), menyatakan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, di mana media yang digunakan dapat dianggap efektif apabila sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya layak digunakan dari segi desain dan isi, tetapi juga efektif dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa pada materi Analisis Data.

### **Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan setelah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Evaluasi ini dilaksanakan di kelas XA MA Al Fattahiyah melalui validasi oleh ahli serta

uji coba terbatas kepada peserta didik. Penilaian difokuskan pada aspek visual-audio, isi materi, dan kebahasaan, guna memastikan bahwa media mendukung pemahaman siswa terhadap materi Analisis Data.

Validasi ahli media menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,75 persen, yang termasuk kategori sangat valid. Meskipun begitu, beberapa catatan diberikan seperti peningkatan konsistensi desain dan integrasi visual dengan konten. Dari aspek audio, narasi dinilai jelas, namun disarankan perbaikan pada variasi intonasi dan keseimbangan volume. Validasi oleh ahli materi memperoleh nilai 95%, menandakan bahwa konten sudah sangat relevan dengan capaian pembelajaran. Namun, disarankan untuk menambah kedalaman materi dan elemen visual pendukung agar pemahaman siswa lebih optimal.

Uji coba kepada pengguna dilakukan dalam dua tahap. Kelompok kecil melibatkan lima siswa, dengan hasil kelayakan 91,86 persen. Sementara kelompok besar yang terdiri dari 23 siswa menghasilkan nilai 89,47 persen. Kedua hasil ini menunjukkan bahwa media diterima dengan sangat baik oleh siswa, dinilai mudah dipahami, menarik secara visual, dan mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif.

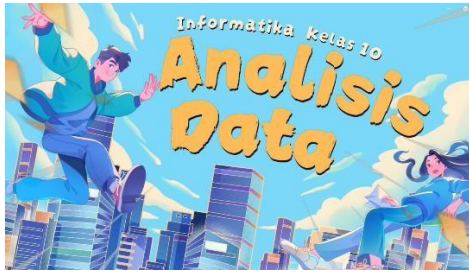
Secara keseluruhan, rekapitulasi hasil validasi dan uji coba menunjukkan rerata persentase kelayakan sebesar 90 persen, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini sejalan dengan prinsip (Mayer, 2009) bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara signifikan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Informatika.

## Lampiran

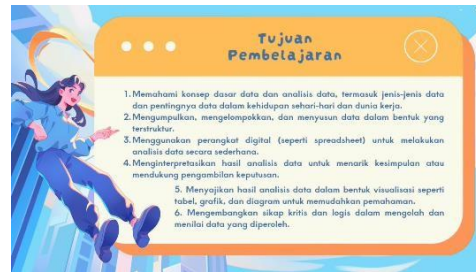
**Tabel 1.** Rekap Hasil Validasi Ahli dan Angket Siswa

No	Responden	Skor yang didapat	Skor Maksimum	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	142	160	88,75%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	76	80	95%	Sangat Valid
3	Kelompok Kecil	689	750	91,86%	Sangat Layak
4	Kelompok Besar	3087	3450	89,47%	Sangat Layak
	<b>RERATA</b>	999	1110	90%	Sangat Layak

## 1. Tampilan Produk Media Pembelajaran



(Tampilan Cover Video Pembelajaran)



(Tampilan Tujuan Pembelajaran)



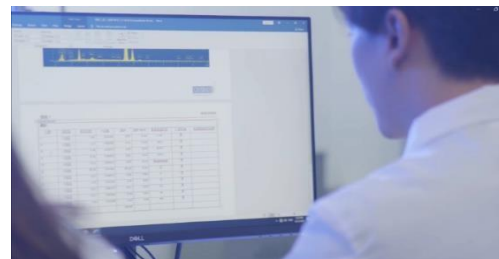
(Tampilan Apersepsi)



(Tampilan Cover Materi)



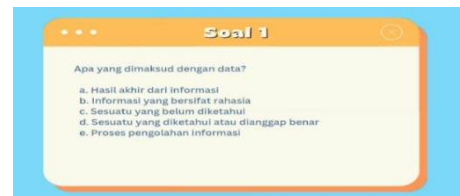
(Tampilan Materi Inti)



(Tampilan Video Kontektual)



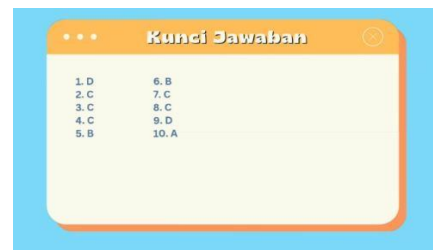
(Tampilan Cover Soal)



(Tampilan Soal)



(Tampilan Cover Soal)



(Tampilan Soal)

## **SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika materi Analisis Data kelas XA di MA Al Fattahiyyah dikembangkan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan merancang media yang sesuai. Media kemudian dibuat dalam bentuk video menggunakan Canva, divalidasi oleh ahli materi dan media, lalu diuji coba kepada siswa dalam kelompok kecil dan besar, (2) Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan skor 88,75 persen dari ahli media dan 95 persen dari ahli materi. Uji coba pengguna juga menunjukkan hasil sangat baik, yaitu 91,86 persen pada kelompok kecil dan 89,47 persen pada kelompok besar. Rata-rata keseluruhan kelayakan media mencapai 90 persen. Media ini dinilai menarik, mudah dipahami, dan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, baik dalam pembelajaran mandiri maupun kelompok. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva ini terbukti efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Informatika.

Implikasi Hasil Penelitian: (1) Bagi Pembelajaran; Media Canva dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa pada materi yang bersifat konseptual seperti Analisis Data, (2) Bagi Guru; Canva dapat menjadi solusi praktis untuk menciptakan media interaktif tanpa keterampilan desain tinggi, sehingga membantu guru mengemas materi secara lebih menarik dan efektif, (3) Bagi Sekolah; Penggunaan media digital seperti Canva mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, literasi digital, dan pembelajaran berbasis proyek.

Keterbatasan Penelitian: (1) Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dan satu mata pelajaran, sehingga cakupan generalisasi masih terbatas, (2) Media yang dikembangkan hanya berupa video pembelajaran, belum mencakup fitur interaktif penuh seperti kuis online atau simulasi, (3) Waktu uji coba terbatas pada satu kali pertemuan, sehingga belum dapat melihat dampak jangka panjang pada hasil belajar, (4) Penggunaan Canva masih bergantung pada ketersediaan perangkat dan jaringan internet di sekolah.

Rekomendasi Penelitian Selanjutnya: (1) Mengembangkan media Canva dengan fitur yang lebih interaktif seperti kuis terintegrasi, hyperlink materi, atau modul digital, (2) Mencoba penelitian pada kelas atau sekolah yang berbeda untuk memperluas generalisasi temuan, (3) Melakukan uji efektivitas jangka panjang untuk melihat dampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar secara berkelanjutan, (4) Membandingkan Canva dengan media digital lain untuk mengetahui efektivitas relatif antar media pembelajaran, (5) Mengombinasikan Canva dengan platform pembelajaran online seperti Google Classroom atau Rumah Belajar untuk efektivitas yang lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, B. A., Muslim, F., & Kurniadi, R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Canva pada Mata Kuliah Media Pembelajaran dan TIK. *Journal on Teacher Education*, 5(4), 68-77. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i4.28695>.
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2) <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional technology and media for learning* (8th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Standar proses pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk sekolah dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191.
- Kristiari, S. P., Cahyadi, F., & Suyitno, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 78- 84.
- Kurniawan, R., & Andriani, H. F. (2021). Pentingnya kualitas pendidikan sebagai pembentukan karakteristik seorang pemimpin di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(3), 407-411.
- Maulidia, Y., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59-65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nursanti, L., Effindi, M. A., & Rosadi, M. I. (2024). Rancang bangun media pembelajaran analisis data pada mata pelajaran Informatika Kurikulum Merdeka. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 86–93.
- Pratiwi, R. (2021). *Panduan praktis penggunaan Canva untuk guru dan pelajar*. Edupress.
- Rahmi, R., Fitria, A., Santika, V., & Rahmawati, S. (2022). Analisis pengembangan

- media dalam pembelajaran kimia. *Lantanida Journal*, 10(1), 10–24. <https://doi.org/10.22373/lj.v10i1.13355>
- Riduwan. (2012). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuni, R. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di Kabupaten Musi Banyuasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Edukasi*, 4(2), 90–96.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zamista, A. A., & Charona, M. S. (2023). Tingkat Literasi Digital dan Pengaruhnya terhadap Keterampilan Abad-21 Mahasiswa ditinjau dari Perspektif Gender. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 745-756. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2760>.
- Zulwiddi, N., & Iswantir, M. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *AKSI: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 16-27.