

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Materi Jaringan Komputer Kelas 11 MA Al Fattahiyyah

Ammana Baiti Muslimah^{a*}, Fahrur Rozi^a

^a Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 14-12-2025

Revised : 29-12-2025

Accepted : 03-01-2026

Keywords: ADDIE, Canva, Computer Networks and Internet, Interactive, Learning Media, R&D

Kata Kunci: ADDIE, Canva, Interaktif, Jaringan Komputer dan Internet, Media Pembelajaran, R&D

Corresponding Author:

ammanabaitim@gmail.com*

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

ABSTRACT

Canva-based interactive learning media is a tool designed to create engaging and interactive learning materials using the Canva graphic design platform. This study aims to develop and determine the appropriateness of this media for the Informatics subject, Computer Networks and the Internet, for 11th-grade students of Social Sciences 1 at MA Al-Fattahiyyah. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The material was adapted to the 11th-grade teaching modules at MA Al-Fattahiyyah. This study involved two lecturers, one media expert, and students as respondents. The research instruments included a media appropriateness assessment sheet, a material assessment sheet, and a student response questionnaire. The assessment results showed the media received a score of 95% from Media Expert 1, 77.5% from Media Expert 2, 89.28% from the material expert, 82% from the small group trial, and 91.48% from the large group trial. These results concluded that the media was deemed "Very Appropriate" for use in learning. Therefore, this Canva-based interactive media is effective and suitable for use to support Informatics teaching and learning activities in class XI SOSHUM 1 MA Al-Fattahiyyah.

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva adalah alat bantu yang dirancang untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif menggunakan platform desain grafis Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media tersebut pada mata pelajaran Informatika materi Jaringan Komputer dan Internet bagi siswa kelas XI SOSHUM 1 MA Al-Fattahiyyah. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Materi disesuaikan dengan modul ajar kelas XI di MA Al-

Fattahiyyah. Penelitian ini melibatkan dua dosen ahli media, satu ahli materi, dan siswa sebagai responden. Instrumen penelitian mencakup lembar penilaian kelayakan media, lembar penilaian materi, dan angket respon siswa. Hasil penilaian menunjukkan media mendapat skor 95% dari ahli media 1, 77,5% dari ahli media 2, 89,28% dari ahli materi, 82% dari uji coba kelompok kecil, dan 91,48% dari uji coba kelompok besar. Dengan hasil tersebut, media dinyatakan "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif berbasis Canva ini efektif dan layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar Informatika di kelas XI SOSHUM 1 MA Al-Fattahiyyah.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan masyarakat dan menjadi pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa. Menurut Nurkholis (2013:25), pendidikan tidak hanya sebagai sarana pengembangan individu tetapi juga sebagai indikator keberhasilan pembangunan suatu negara. Peran pendidikan semakin penting di era digital, di mana teknologi menjadi penopang utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan diyakini mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta daya tarik dalam proses pembelajaran (Siahaan, 2015).

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Sadiman (2014), media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Salah satu media berbasis TIK yang populer dan potensial untuk dikembangkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual secara mudah dan menarik. Canva menyediakan berbagai fitur seperti template interaktif, animasi, transisi, serta elemen visual yang mendukung penyampaian materi secara kreatif.

Hasil observasi awal yang dilakukan di MA Al-Fattahiyyah Tulungagung menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas XI SOSHUM 1 masih terbatas pada metode ceramah dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS), dikarenakan keterbatasan akses siswa terhadap perangkat teknologi. Peserta didik tidak diperbolehkan membawa perangkat elektronik seperti HP atau laptop karena lingkungan sekolah yang berbasis pesantren. Walaupun sekolah telah menyediakan laboratorium komputer, pemanfaatannya masih sangat terbatas, yaitu hanya dua minggu sekali selama dua jam pelajaran. Bahkan dalam kesempatan tersebut, siswa sering kali tidak fokus pada materi pembelajaran dan lebih tertarik membuka aplikasi hiburan. Hal ini menyebabkan proses

pembelajaran kurang maksimal, siswa menjadi pasif, dan cepat merasa bosan.

Dari hasil wawancara dengan guru informatika, diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa pada materi Jaringan Komputer dan Internet hanya mencapai 60%, jauh dari standar ideal ketuntasan minimal yaitu 75%. Permasalahan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal yang diharapkan yakni pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif dengan kondisi faktual yang terjadi di lapangan.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dikembangkan sebagai solusi inovatif yang disesuaikan dengan keterbatasan yang ada. Media ini dirancang agar dapat diakses melalui komputer sekolah dengan desain yang menarik, mudah digunakan, serta mengintegrasikan unsur evaluasi seperti kuis, animasi, dan transisi untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi jaringan komputer. Pengembangan media ini juga didasarkan pada penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas Canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti penelitian Mahyudin (2023), Asminar (2021), Nabilla (2022), dan Nur & Arfandi (2023) yang menunjukkan bahwa Canva dapat dinyatakan valid dan layak dalam proses pembelajaran dengan hasil rata-rata kelayakan di atas 80%.

Namun, penelitian ini memiliki kebaruan yang terletak pada konteks penerapannya di lingkungan pesantren yang memiliki keterbatasan akses teknologi, fokus pada materi jaringan komputer dan internet kelas XI, serta pengembangan media yang mengutamakan penggunaan Canva sebagai solusi untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka tujuan penelitian ini secara spesifik adalah: (1) Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi jaringan komputer dan internet di kelas XI SOSHUM 1 MA Al-Fattahiyyah Tulungagung, (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis Canva pada materi tersebut berdasarkan validasi ahli dan respon peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model ADDIE. Kegiatan penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan dari produk yang dibuat. Penelitian pengembangan media ini dilakukan dengan langkah-langkah sesuai dengan langkah dalam model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) dan dilakukan secara bertahap (Sugiyono, 2019).⁴ Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini terdiri atas: Ahli media (2 orang) dan ahli materi (1 orang) sebagai penilai kelayakan isi dan tampilan media. Peserta didik kelas XI Soshum 1 MA Al-Fattahiyyah sebagai responden uji coba, dengan jumlah:

5 siswa pada uji kelompok kecil dan 22 siswa pada uji kelompok besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

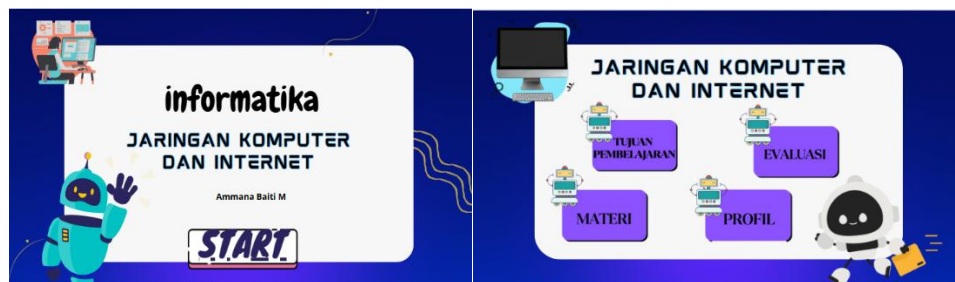
Pengembangan media Canva berbasis Dekstop ini mengikuti prosedur yang terdiri dari beberapa tahapan. Proses pengembangan media ajar ini menggunakan model ADDIE, yang meliputi lima langkah utama: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implement*), dan evaluasi (*Evaluate*). Langkah-langkah ini membentuk kerangka kerja pengembangan media menggunakan Canva:

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis, dilakukan observasi di kelas XI Soshum 1 dan ditemukan bahwa peserta didik kurang fokus serta menunjukkan minat belajar yang rendah dalam pelajaran Informatika. Wawancara dengan guru mengungkap bahwa metode pembelajaran masih bergantung pada buku LKS dan ceramah, tanpa pemanfaatanan media pembelajaran yang optimal. Berdasarkan temuan ini, dikembangkan media pembelajaran berbasis desktop untuk komputer/laptop yang memuat materi sesuai silabus MA Al-Fattahiyah guna meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa.

b. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini merupakan tahap di mana perancangan pembuatan media pembelajaran yang didasarkan pada Canva. Dan dalam proses pembuatan materi, memanfaatkan materi yang sesuai dengan SK dan KD yang tercantum dalam CP/ATP. Materi didapatkan dan disusun dari modul/LKS pelajaran kelas 11 dari pengajar mata pelajaran dan beberapa sumber dari internet. Tampilan Canva dirancang menarik dengan menggunakan warna bernuansa biru. Warna biru dipilih karena termasuk dalam kategori warna primer atau cerah dan sesuai jika dikombinasikan dengan huruf dan tulisan yang berwarna putih dan hitam. Kegiatan yang termasuk dalam tahap ini yaitu pembuatan storyboard, pemilihan gambar, *background*, dan desain tampilannya.



(Tampilan Halaman Awal)

(Tampilan Halaman Menu Utama)



(Tampilan Halaman Materi)

(Tampilan Halaman Quiz)

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan menunjukkan tampilan awal dari media pembelajaran yang berjudul “Jaringan Komputer dan Internet” sebelum masuk pada materi inti. Desain ini digunakan sebagai halaman pembukaan untuk memberi gambaran umum mengenai isi materi dari pembelajaran yang akan dipelajari nantinya.

d. Tahap *Implement* (Implementasi)

Implementasi produk digunakan untuk menilai respons peserta didik atau pengguna terhadap media pembelajaran menggunakan Canva berbasis Dekstop di kelas 11 Soshum 1 mata pelajaran informatika untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Kelayakan uji coba produk ini ditentukan melalui angket dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Subjek dalam uji coba ini adalah siswa kelas 11 Soshum 1 di MA Al-Fattahiyah Tulungagung. Uji coba media pembelajaran menggunakan Canva dilakukan dalam 2 tahap. Pada tahap pertama penelitian menggunakan kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa. Tahap kedua penelitian menggunakan kelompok besar dengan jumlah 22 siswa.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini peneliti menilai kelayakan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada setiap tampilan media yang dibuat akan direvisi berdasarkan komentar dan saran dari dosen pembimbing atau validator. Komentar dan saran yang diberikan adalah perlunya memperbaiki *font* pada teks dan *background* pada contoh gambar.

HASIL

Aspek	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
Ahli Media 1	114	120	95%	Sangat Layak
Ahli Media 2	93	120	77,5%	Layak

Aspek	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Keterangan
Ahli Materi	125	140	89,28%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	617	750	82%	Sangat Layak
Uji Kelompok Besar	3019	3300	91,48%	Sangat Layak
Rata-Rata			87,5%	Sangat Layak

PEMBAHASAN

Setelah menyelesaikan penelitian maka dapat ditarik kesimpulan yaitu penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva berbasis dekstop pada mata pelajaran informatika materi Jaringan Komputer dan Internet untuk kelas 11 Soshum 1 MA Al – Fattahiyyah. Pengembangan media INI menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Tahapan pengembangan ADDIE meliputi Tahap analisis, peneliti mengidentifikasi masalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran disekolah. Setelah itu, dilakukan tahap desain atau perancangan media menggunakan Canva yang dirancang menarik dengan memanfaatkan elemen animasi, transisi, dan tampilan interaktif. Tahap pengembangan menghasilkan media presentasi yang dilengkapi materi jaringan computer dan internet, video pendukung, dan evaluasi dalam bentuk game edukasi. Produk tersebut kemudian diimplementasikan dikelas, laboratorium komputer dan dilakukan evaluasi untuk mengetahui efektivitas dan kelayakan.

Pada hasil uji coba produk oleh ahli media 1 mendapatkan presentase 95% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Pada penilaian uji coba produk oleh ahli media 2 mendapatkan presentase 77,5% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Layak”. Pada uji coba ahli materi mendapatkan presentase 90% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Dan tahap terakhir adalah Tahap Evaluasi yang melakukan evaluasi apakah produk yang dirancang layak dan sesuai dengan apa yang diharapkan berdasarkan kebutuhan.

Pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 82% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan dengan presentase tersebut, maka media pembelajaran menggunakan Canva yang telah dikembangkan masih ada yang perlu diperbaiki.

Pada ada uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 91% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan data tersebut maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva berbasis dekstop pada mata pelajaran informatika materi Jaringan Komputer dan Internet untuk kelas 11 Soshum 1 MA Al – Fattahiyyah “Sangat Layak” digunakan pembelajaran karena media ini dinilai menarik, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdiri dari *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Pada hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan canva ini “Sangat Layak” digunakan, dengan penilaian uji coba produk oleh ahli media 1 mendapatkan presentase 95% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Pada penilaian uji coba produk oleh ahli media 2 mendapatkan presentase 77,5% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Layak”. Pada uji coba ahli materi mendapatkan presentase 90% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok kecil memperoleh presentase sebesar 82% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”, selanjutnya pada uji coba kelompok besar mendapatkan presentase 91% dan dinyatakan memenuhi kriteria “Sangat Layak”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadirat Allah Subhanahu Wata’ala atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan ujian sarjana program studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Bhinneka PGRI. Tanpa mengurangi rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada: (1) Kepada Bapak Fahrur Rozi, M. Kom., selaku dosen pembimbing dan penguji I dalam penyusunan skripsi ini, (2) Terkhususnya kepada Bapak Masuri dan Ibu Estiwahyuni. Terimakasih engkau yang selalu memberikan kasih sayang yang luar biasa, nasihat, motivasi, semangat dan doa yang terbaik untuk putri kecilmu ini sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini, (3) Kepada Abah Anang Muhsin dan Ummi’ Akhlisin N.F selaku pengasuh pondok pesantren Al-Fattahiyyah. Terimakasih atas izin, bimbingan, dan doa yang senantiasa mengiringi proses penyusunan skripsi ini. Nasihat beliau menjadi penerang dalam setiap Langkah penulis.

DAFTAR PUSTAKA

ATAS, P. S. D. S. M. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE CANVA PADA PEMBELAJARAN DARING MATA.

Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio

visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160-180.

Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169-177

Novianti, P. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa SMP Di Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran (JIPP)*, 1(3), 154-165.

Nur, H., & Arfandi, A. (2023, July). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk. In *SEMINAR NASIONAL DIES NATALIS 62* (Vol. 1, pp. 402-411)

Siregar, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).