

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN

Deasy Karissa Puspitasari¹⁾, Roni Faslah²⁾, Maulana Amirul Adha³⁾

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta

deasykarissapuspitasari@gmail.com¹⁾, ronifaslah@unj.ac.id²⁾, maulanaamirul@unj.ac.id³⁾

Abstract

This study was conducted with the aim of developing interactive learning media based on the Canva application on the subject matter of Office Technology for Class X at SMK Tunas Pembangunan. The method used is research and development (RnD) using the ADDIE development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The suitability of learning media is assessed by media experts and material experts. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative analysis. The results of the assessment by media experts obtained an average percentage of eligibility of 79.13%. Based on the eligibility category, the Canva learning media in this study is in the "Eligible" eligibility criteria. Meanwhile, the results of the assessment by material experts obtained an average percentage of eligibility of 96.19%. Based on the eligibility category, the Canva learning media in this study is in the "Very Eligible" eligibility criteria.

Abstrak

Penelitian ini dibuat dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* pada materi pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan. Metode yang digunakan yaitu *research and development* (RnD) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Analisis data yang dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penilaian oleh ahli media didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 79,13%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan "Layak". Sedangkan hasil dari penilaian oleh ahli materi didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 96,19%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan "Sangat Layak".

Article History

Submitted: 31 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Key Words

Interactive Learning Media, Canva, Research and Development (RnD)

Sejarah Artikel

Submitted: 31 Juli 2024

Accepted: 1 Agustus 2024

Published: 2 Agustus 2024

Kata Kunci

Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Research and Development (RnD)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan tidak bisa lepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan ini mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Teknologi seperti handphone, laptop dan internet menjadi sarana penunjang pembelajaran bagi siswa. Saat ini, jumlah penggunaan internetpun semakin bertambah. Apalagi dengan pesatnya perkembangan gadget yang membuat internet semakin dibutuhkan oleh masyarakat.

Peningkatan mutu pendidikan tidak lepas dari kualitas proses pembelajaran karena dengan adanya proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Upaya dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pengembangan metode pembelajaran, peningkatan kualitas guru dan pengembangan media pembelajaran (Monoarfa, 2021).

Kemajuan yang terjadi menciptakan tantangan baru untuk para guru beradaptasi dengan situasi yang serba mudah, cepat dan digital. Guru tidak mampu beradaptasi dengan kemajuan ini secara otomatis. Berbeda dengan peserta didik yang lahir dengan teknologi. Tidak semua guru memahami penggunaan digital sebagai dasar pembuatan media pembelajaran di kelas.

Menurut penelitian Rahma et al., (2023), siswa merasa bosan jika guru tidak menggunakan media pembelajaran. Masih banyak guru lebih memilih untuk melakukan pembelajaran dengan teknik ceramah. Dengan menggunakan teknik ceramah akan membuat siswa bosan dan tidak paham dengan materi yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, pemilihan media harus tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Guru harus menyadari bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran akan monoton dan proses pembelajaran tidak akan efektif, peserta didik mudah jenuh, pembelajaran cenderung pasif, siswa tidak berani mengungkapkan pendapat atau pertanyaan bahkan ada siswa yang berbicara sendiri saat guru sedang menerangkan pembelajaran.

Menurut penelitian Asmita (2022), dalam menunjang pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran biasa yang belum mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Khadijah (2016), mengatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat anak sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Adam & Syastra (2015), media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran diperlukan adanya media pembelajaran yang interaktif. Wulandari et al., (2022) mengemukakan bahwa media interaktif adalah pengemasan berbagai jenis media seperti gambar, audio, teks maupun animasi menjadi file digital yang berguna untuk menyalurkan informasi maupun pesan agar bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan efektif. Salah satu media yang dapat menunjang proses pembelajaran secara mudah tetapi tetap menarik adalah dengan menggunakan media *Canva*.

Canva merupakan program desain grafis online yang digunakan untuk mendesain berbagai hal seperti video, poster, spanduk dan masih banyak lagi. *Canva* terdapat berbagai macam *template* yang dapat digunakan. Menurut Tanjung & Faiza (2019), terdapat kelebihan dalam aplikasi *Canva* yaitu memiliki keberagaman desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran, menghemat waktu dan dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop tetapi dapat dilakukan melalui handphone. Sedangkan menurut Monoarfa (2021), kekurangan aplikasi *Canva* yaitu harus mengandalkan jaringan internet yang cukup, terdapat *template* atau fitur yang berbayar dan terkadang desain yang digunakan terdapat kesamaan dengan desain orang lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putra (2022) bahwa penggunaan *Canva* layak digunakan di sekolah dan mampu membantu menciptakan pembelajaran kreatif dan interaktif. Hal ini sangat mendukung ketercapaian hasil pembelajaran yang diharapkan di era digital saat ini. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dan pengembangan dalam penggunaan media pembelajaran. Dari penjelasan diatas peneliti ingin mengembangkan dan membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan memanfaatkan media *Canva*. Dalam menerapkan media ini diharapkan dapat

membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan motivasi mereka dalam belajar dan memahami materi secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti akan mengangkat judul artikel penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Metode ini menguji tingkat kelayakan dari produk yang dibuat. Menurut Sugiyono (2011), metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pada pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yaitu model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) dan dilakukan secara bertahap.

Model ADDIE menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah teknik instrumen berupa angket.

Menurut Sugiyono (2011), angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawab. Angket disebarkan kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui tanggapan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Canva*.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review dari validator (Ahli Media & Ahli Materi) berupa saran dan masukan terhadap pembuatan media interaktif menggunakan *Canva*. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menganalisis data berupa angka yang diperoleh dari angket dengan menggunakan *rating scale*. Berikut adalah tabel skor jawaban pada skala likert:

Tabel 1. Skor Jawaban Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Sumber: Siregar (2016)

Setelah data dikumpulkan maka dilakukan analisis secara deskriptif dalam penelitian ini. Analisis tersebut menggunakan perhitungan persentase kelayakan seperti dibawah ini:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang diobservasi} \times 100\%}{\text{Skor yang diharapkan}}$$

Setelah data berhasil dihitung berdasarkan rumus diatas, selanjutnya akan diperoleh penilaian yang menentukan tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Kategori kelayakan terbagi menjadi 5 kategori menurut Riduwan (2020), yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Kategori	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Sumber: Riduwan (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

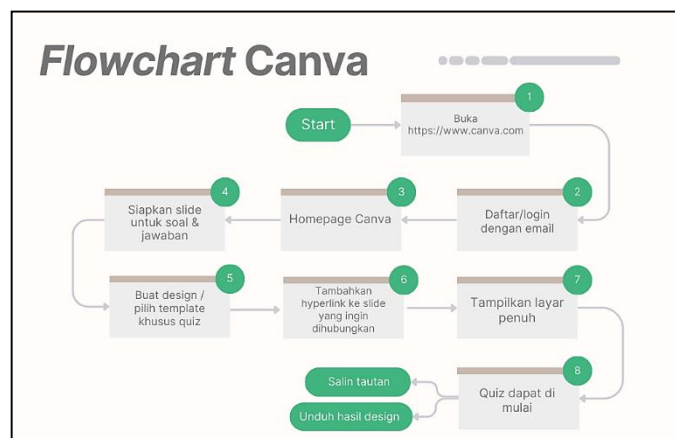
Dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model ini memiliki empat tahapan dalam mengembangkan produk. Prosedur pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat produk.

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, langkah selanjutnya adalah menyusun bahan dan membuat acuan media pembelajaran yang akan dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan *flowchart*. *Flowchart* digunakan untuk memperlihatkan langkah atau alur dari multimedia pembelajaran interaktif secara ringkas. Berikut adalah *flowchart* dalam media pembelajaran berbasis *Canva*:



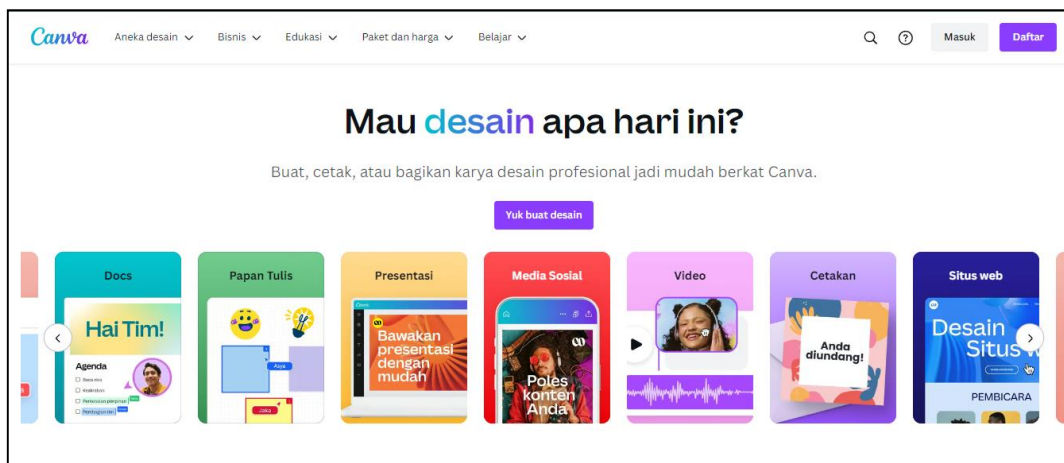
Gambar 1. *Flowchart* Penggunaan *Canva*
Sumber: *flowchart* peneliti (2024)

Pada gambar diatas dapat dilihat alur dari penggunaan aplikasi *Canva* untuk pembuatan quiz interaktif pada siswa, dimulai dari membuka *website*, daftar/login, mempersiapkan soal, membuat desain sampai dipublikasikan kepada murid.

Tahap Pengembangan & Implementasi (*Development and Implementation*)

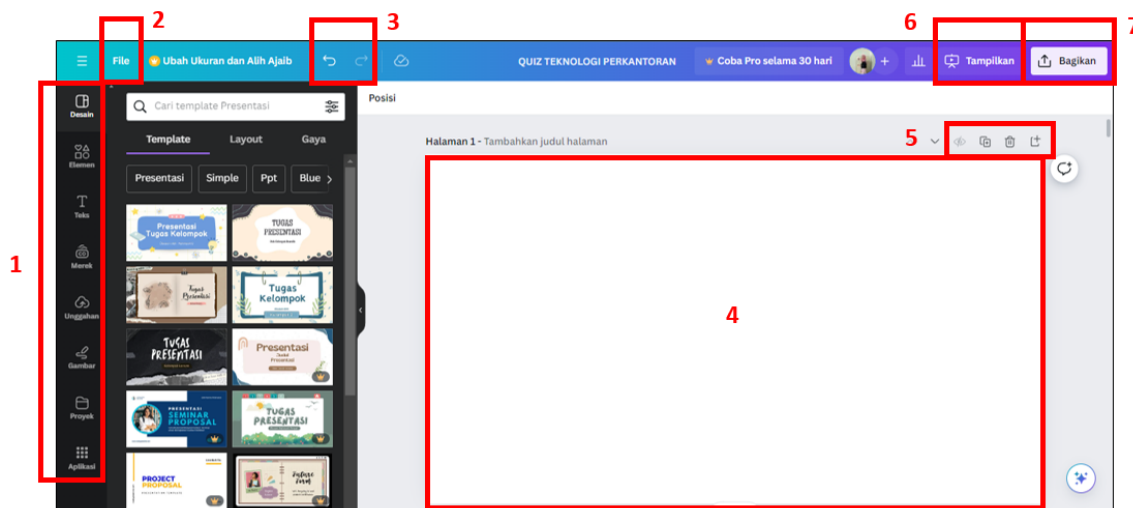
Tahap selanjutnya adalah pengembangan dan penerapan yang dimana media pembelajaran berdasarkan desain disusun pada tahap perancangan. Berikut adalah tahapan *development and implementation* yang dilakukan oleh peneliti:

1. Buka *website Canva* dan login/daftar menggunakan akun google



Gambar 2. Halaman depan *Canva* sebelum login

2. Untuk memulai mendesain, Anda dapat memilih ukuran kertas yang diinginkan. **Klik > Buat Desain** dan pilih tampilan Presentasi (16:9).
3. Setelah itu akan muncul halaman seperti pada gambar



Gambar 3. *Workspace* / area kerja untuk mendesain

Berikut adalah keterangan beserta fungsi-fungsinya:

Tabel 3 Fungsi Fitur Canva

No	Keterangan	Fungsi
1	Toolbar	digunakan untuk memilih template desain, mengupload foto atau video yang akan diedit, menambahkan <i>photo</i> , video, <i>sticker</i> yang disediakan oleh <i>Canva</i> , menambahkan teks, <i>background</i> dan masih banyak lagi
2	File	digunakan untuk mengubah nama file, membuat desain baru, mengubah ukuran file, mengunduh file yang sudah diedit
3	Undo & Redo	<i>Undo</i> untuk mengapus perubahan yang dilakukan pada dokumen, sedangkan <i>redo</i> untuk mengulang sesuatu yang telah dibatalkan sebelumnya
4	<i>Workspace</i>	Area kerja untuk mendesain
5	Tambah halaman, Menggandakan, Menghapus	Digunakan untuk menggandakan desain, menghapus desain dan menambahkan halaman baru
6	Full Screen	Untuk menampilkan secara penuh hasil desain Anda
7	Bagikan	digunakan untuk mengunduh desain dalam berbagai macam file seperti PNG, JPG, PDF, Powerpoint dan lain-lain.

- Carilah *template* dengan cara klik > **Desain dan search “Quiz”**, maka akan muncul banyak variasi *template*. Anda bisa pilih sesuai kebutuhan dan keinginan
- Template* yang sudah dipilih dapat diubah kembali dengan menambahkan atau menghilangkan elemen yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai keinginan kita.
- Siapkan beberapa pertanyaan yang bervariasi supaya siswa tidak bosan.



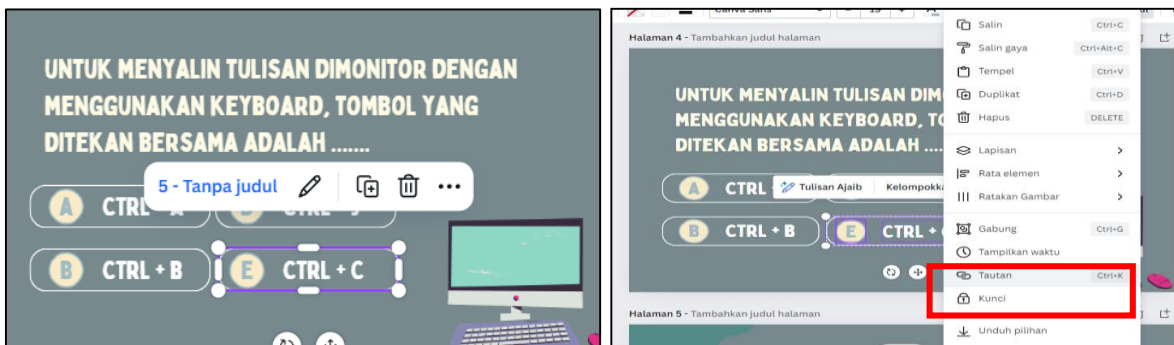
Gambar 4. Soal Variatif

7. Siapkan juga slide untuk jawaban benar, jawaban salah dan penjelasan jika siswa menjawab pertanyaan salah



Gambar 5. Slide jawaban benar dan jawaban salah

8. Selanjutnya tambahkan *hyperlink* pada setiap slide supaya quiz lebih interaktif, dengan cara blok tulisan yang ingin ditambahkan hyperlink **klik > titik tiga > Tautan & pilih slide yang ingin dihubungkan**



Gambar 6. Cara menambahkan *hyperlink*

9. Setelah selesai membuat *hyperlink* dan ingin mencoba apakah *hyperlink* berhasil atau tidak. Kalian dapat **klik > tanda panah dibawah untuk tampilan layar penuh** dan klik tulisan yang sudah diberikan *hyperlink*.
10. Hasil desain dapat diunduh dengan cara **klik > Bagikan > Unduh**. Jenis file diubah menjadi **PPTX** maka file sudah berhasil terdownload.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini, evaluasi terkait media *Canva* yang telah dibuat sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan produk dan meningkatkan kualitas produk

Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Dari hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Perhitungan Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor Yang Diharapkan
1	<i>Usability</i>	1	5	33	40
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	3		
		7	4		
		8	5		
2	<i>Functionality</i>	1	4	28	35
		2	4		
		3	5		
		4	4		
		5	3		
		6	4		
		7	4		
3	Komunikasi Visual	1	4	30	40
		2	3		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	3		
		7	4		
		8	4		

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Dari data diatas, maka hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan
1	<i>Usability</i>	8	33	40	82,5%
2	<i>Functionality</i>	7	28	35	80%
3	Komunikasi Visual	8	30	40	75%
Jumlah		23	91	115	
Skor Rata-rata					79,13%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli media didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* adalah 82,75%, aspek *Functionality* 80% dan aspek Komunikasi Visual sebesar 75%, sehingga didapatkan rata-rata persentasi kelayakan yaitu **79,13%**. Berdasarkan kategori kelayakan pada tabel 3.4 maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan "**Layak**".

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Dari hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini berikut:

Tabel 6. Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor Yang Diharapkan
1	Desain Pembelajaran	1	5	30	30
		2	5		
		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
2	Isi Materi (<i>Content</i>)	1	5	40	40
		2	5		
		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
		7	5		
		8	5		
3	Bahasa dan Komunikasi	1	4	31	35
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	5		
		6	5		
		7	5		

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Perhitungan hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli materi selanjutnya dilakukan analisis oleh peneliti, sehingga dihasilkan analisis hasil penilaian sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan	Presentase Kelayakan
1	Desain Pembelajaran	6	30	30	100%
2	Isi Materi (<i>Content</i>)	8	40	40	100%
3	Bahasa dan Komunikasi	7	31	35	85,71%
Jumlah		21	101	105	
Skor Rata-rata					96,19%

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2024)

Pada tabel diatas dapat dilihat hasil dari penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (*Content*) 100% dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 85,71%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **96,19%**. Berdasarkan katategori kelayakan pada tabel 3.4 maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriterian kelayakan **“Sangat Layak”**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* ini telah layak digunakan untuk meningkatkan

semangat belajar siswa. Aplikasi *Canva* ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang menarik, berkualitas, mudah dioperasikan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* ini mendapatkan hasil validasi dari ahli media yaitu skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* adalah 82,75%, aspek *Functionality* 80% dan aspek Komunikasi Visual sebesar 75%, sehingga didapatkan rata-rata persentasi kelayakan yaitu **79,13%**. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “**Layak**”.

Sedangkan hasil pengujian kelayakan ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (*Content*) 100% dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 85,71%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu **96,19%**. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “**Sangat Layak**”.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Asmita, A., Dela Yulianti, Dwi Agus Kurniawan, & Maison, M. (2022). Analisis Permasalahan Guru dalam Menerapkan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Fisika di MAN 1 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 170–177. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.556>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science+Business Media.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Monoarfa, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan *Canva* For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Riduwan. (2020). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. (2016). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.22437/jtpd.v1i2.22834>