



PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 1 (2026) | 181-188

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i1.181-188>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMK NEGERI 5 SELUMA PROVINSI BENGKULU

Ian Syaifullah Sikumbang*, Haris Kurniawan, Adlia Alfriani

Fakultas Sains dan Data, Pendidikan Informatika, Universitas PGRI Sumatera Barat, Indonesia.

*e-mail: iansyaifullah9@gmail.com

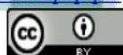


Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 5 Seluma, Provinsi Bengkulu. Pengembangan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Media dirancang agar menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa, dengan materi yang disesuaikan capaian pembelajaran serta dilengkapi fitur petunjuk, materi, video pembelajaran, game evaluasi, dan profil pengembang. Validitas media diuji oleh ahli media dengan rata-rata skor 86,20% (kategori sangat valid) dan ahli materi dengan rata-rata 81,25% (kategori sangat valid). Uji praktikalitas menunjukkan media sangat praktis digunakan, dengan skor 85,42% dari guru dan 84,51% dari siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran Informatika, karena mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Informatika, ADDIE.

Abstract. This study aims to develop interactive learning media based on Canva for the Informatics subject in Grade X at SMK Negeri 5 Seluma, Bengkulu Province. The development was carried out using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media was designed to be engaging, interactive, and easy for students to understand, with content aligned to learning outcomes and featuring guidance, materials, instructional videos, evaluation games, and developer profiles. The validity of the media was tested by media experts, yielding an average score of 86.20% (very valid category), and by subject matter experts, with an average score of 81.25% (very valid category). Practicality tests showed that the media is highly practical to use, with scores of 85.42% from teachers and 84.51% from students. The results of this study indicate that interactive learning media based on Canva is suitable for use as a learning support tool for Computer Science, as it effectively enhances students' interest in learning and active engagement.

Keywords: Learning Media, Canva, Informatics, ADDIE.



PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini berkembang dengan cepat hal ini sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ada di sekolah serta berpengaruh terhadap materi maupun penyampaian materi pembelajaran. Teknologi dapat membantu guru untuk menyampaikan materi – materi yang sulit dipahami siswa karena terhalang jarak dan waktu seperti memberikan pengalaman untuk perpetualang disungai amazon melalui video, gambar, animasi dan lainnya. Informatika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari pengelolaan informasi, termasuk representasi, penyimpanan, pengambilan, pemrosesan, pendistribusian, dan pemanfaatan informasi.

Dengan kata lain, informatika bukan hanya tentang teknologi komputer, tetapi juga tentang bagaimana kita berinteraksi dengan informasi dan memanfaatkannya untuk memecahkan masalah (Falah Yunus, 2024). Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media pembelajaran bisa mewakili guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa. Jika media pembelajaran didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

Komunikasi merupakan salah satu aspek yang sangat vital dalam dunia pendidikan. Seorang pendidik, baik guru maupun dosen, berperan penting dalam menyampaikan materi melalui proses komunikasi yang efektif kepada siswa atau mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Komunikasi yang efektif akan memungkinkan penyampaian pengetahuan dan nilai-nilai pendidikan berjalan secara optimal. Sebaliknya, jika komunikasi tidak berjalan dengan baik, maka proses penyampaian pengetahuan dan nilai akan terhambat. Dampak dari komunikasi yang kurang efektif dapat terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran karena guru hanya memberikan tugas mencatat tanpa interaksi yang menarik. Hal ini menimbulkan rasa bosan dan menurunkan motivasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development R&D). Penelitian pengembangan Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdapat langkah-langkah yaitu tahap Analisis (Analysis), tahap Desain (Design), tahap Pengembangan (Development), tahap Implementasi (Implementation), dan yang terakhir Evaluasi (Evaluation).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva ini menggunakan model penelitian mengembangkan ADDIE. Media Pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan telah bersifat valid dan praktis berdasarkan penilaian dari validator ahli dan penilai peserta didik dan guru. Setiap tahapan pengembangan media yang dilakukan

beserta analisisnya dideskripsikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, permasalahan utama yang ditemukan adalah metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran Informatika. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang hanya mengandalkan buku cetak dan modul ajar dinilai kurang menarik dan menyulitkan siswa dalam memahami materi. Akibatnya, minat belajar siswa cenderung menurun dan mereka jarang mengulang materi di rumah, yang menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Tahap Analisis Kebutuhan

Canva merupakan platform desain grafis yang sangat populer dan mudah digunakan, baik melalui web maupun aplikasi Android. Dalam konteks pendidikan, Canva memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Melalui fitur-fitur seperti template presentasi, video pembelajaran, infografis, hingga animasi singkat, guru dapat mengemas materi ajar dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil wawancara dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa selama ini proses pembelajaran masih kurang didukung oleh media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Mayoritas siswa menggunakan

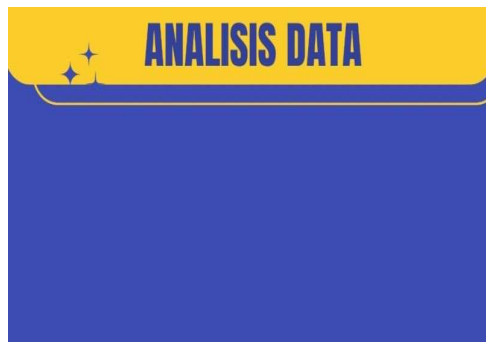
perangkat Android dalam aktivitas sehari-hari, sehingga media pembelajaran yang kompatibel dengan Android menjadi kebutuhan utama. Canva menjawab kebutuhan tersebut karena tersedia dalam versi aplikasi Android yang ringan, praktis, dan dapat diakses secara gratis.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Visual yang atraktif dan keterlibatan siswa dalam proses membuat atau mengakses konten melalui Canva, mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, Canva memfasilitasi kreativitas guru dalam menyampaikan materi dan kreativitas siswa dalam menyerap informasi melalui media yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Dengan segala kelebihanannya, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu desain, tetapi juga menjadi media pembelajaran digital yang adaptif, menarik, dan efektif, terutama dalam menunjang pembelajaran berbasis Android di lingkungan sekolah.

Pada tahapan desain (perancangan) penulis membuat rancangan desain dengan merancang Media Pembelajaran berbasis Android dengan tampilan yang menarik dan materi yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tampilan Home merupakan halaman yang berisi tombol yang berisi tombol- tombol navigasi seperti Petunjuk, TP, Materi, Video, Game Evaluasi, Dan Profil Pengembang.



Gambar 1. Desain Tampilan Home

Tampilan halaman petunjuk penggunaan, merupakan halaman petunjuk cara menggunakan media

pembelajaran Canva yang berisi keterangan tentang tombol navigasi.



Gambar 2. Desain Tampilan Petunjuk

Tampilan Kompetensi berisikan tentang alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.



Gambar 3. Desai Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tampilan ini, penulis menggunakan WordWall dan bisa langsung diaplikasikan di dalam Canva.

Tampilan ini berisi data diri, mahasiswa dan dosen pembimbing.



Gambar 4. Desain Tampilan Profil Pengembang

Pada tahapan ini merupakan tahapan penyiapan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tahapan ini merupakan tahap penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan Canva. Media tersebut telah melalui proses validasi dan selanjutnya diuji cobakan kepada siswa kelas X TKJT SMK N 5 Seluma dengan materi Analisis Data pada tahun ajaran 2024/2025, yang melibatkan sebanyak 18 peserta didik. Setelah dilakukan uji coba serta ditampilkan materi yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis Canva, diketahui bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.

Setelah media pembelajaran diuji cobakan dan diperlihatkan kepada siswa serta guru, dilakukan pengisian angket untuk memperoleh masukan dan koreksi terhadap media dan materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis Canva. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengetahui kualitas materi serta efektivitas media yang dikembangkan dalam mendorong motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Informatika.

Penilaian ini bertujuan untuk menyempurnakan media agar lebih

efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.

Pengembangan media interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa tahapan analisis seperti validitas dan praktikalitas yang terdiri dari, validitas media, validitas materi, praktikalitas guru dan praktikalitas siswa. Analisis dilakukan untuk memperoleh hasil yang valid dan praktis agar media interaktif yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa dan guru di sekolah, khususnya pada mata pelajaran informatika tersebut.

Hasil Pengujian kelayakan media interaktif diperoleh dengan mengolah data dari pengisian angket validator media. Data kemudian dianalisis sehingga memperoleh nilai untuk rata-rata oleh 2 ahli media pada indikator pertama yaitu 83,33% dan indikator kedua dengan nilai 89,06% maka rata-rata penilaian seluruh indikator memperoleh nilai sebesar 86,20% dengan kategori "sangat valid". Hasil penilaian media yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kelayakan media interaktif tergolong valid oleh ahli media. Walaupun media interaktif ini dinyatakan valid, tetapi berdasarkan nilai yang diperoleh yaitu 86,20% masih kurang dari 100%. Hal ini disebabkan oleh beberapa pernyataan pada setiap indikator dalam angket penilaian media interaktif yang diisi oleh kedua validator masih banyak memperoleh nilai 3,

sementara nilai tertinggi adalah 4. Kondisi ini menyebabkan hasil validitas belum mencapai 100%. Oleh karena itu, temuan ini akan menjadi pedoman untuk lebih meningkatkan aspek instruksional dan tampilan dari media interaktif yang dikembangkan agar kualitasnya semakin baik di masa mendatang.

Hasil pengujian kelayakan materi yang disajikan dalam media interaktif diperoleh dengan mengolah data dari pengisian angket validator materi. Angket terdiri dari 2 aspek, yaitu aspek kelayakan isi dan penyajian, dan aspek kebahasaan. Data yang dianalisis memperoleh nilai keseluruhan indikator pertama sebesar 87,50% dengan kategori "sangat valid" dan indikator kedua sebesar 75,00% dengan kategori "valid", sehingga penilaian dari validator diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 81,25% dengan kategori "sangat valid", namun nilai tersebut masih kurang dari 100% kevalidan materi. Hal ini disebabkan pada 2 aspek yang dinilai validator rata-rata memberikan nilai 3 sedangkan nilai tertinggi setiap pernyataan adalah 4.

Hasil validitas materi yang diperoleh menjadi pedoman untuk lebih meningkatkan kelayakan isi dan penyajian, serta kebahasaan yang terdapat dalam media interaktif untuk kedepannya agar lebih baik lagi. Selaras dengan penelitian Juhaeni & Safaruddin (2021) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran visual yang memuat materi dan dilihat menggunakan indera penglihatan efektivitasnya mencapai 83%. Peserta didik juga cenderung memahami sebanyak 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan secara bersamaan.

Berdasarkan hasil praktikalitas guru menunjukkan bahwa aspek pembelajaran menunjukkan nilai sebesar 83,33%, dan untuk aspek kemanfaatan

media sebesar 87,50%. Penilaian keseluruhan aspek praktikalitas guru memperoleh nilai rata-rata 85,42% dengan kategori "sangat praktis". Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa media interaktif pada mata pelajaran informatika oleh guru dikategorikan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil praktikalitas dari siswa, diperoleh bahwa aspek penggunaan media memperoleh nilai sebesar 89,58%, dan aspek manfaat media memperoleh nilai 79,44%. Secara keseluruhan, penilaian aspek praktikalitas dari siswa menunjukkan rata-rata 84,51% dengan kategori "sangat praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif pada mata pelajaran Informatika dinilai sangat praktis untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Meskipun demikian, nilai praktikalitas siswa masih berada pada angka 84,51% dari total 100%, belum mencapai tingkat maksimal. Dari hasil angket yang disebarkan, diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan nilai 3 dari skala 4 pada setiap indikator. Hal inilah yang menyebabkan nilai akhir praktikalitas tidak mencapai angka sempurna. Temuan ini menjadi pedoman bagi peneliti untuk lebih memperhatikan kembali kemudahan penggunaan dan daya tarik media, agar ke depannya siswa dapat menggunakan media dengan lebih efektif dan antusias.

SIMPULAN

Pengembangan media interaktif pada mata pelajaran informatika menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang mempunyai 5 tahap yaitu, (1) tahap analisis (Analysis) (2) tahap desain (Design) (3) tahap pengembangan (Development) (4)

tahap implementasi (Implementation) (5) tahap evaluasi (Evaluation). Hasil validitas media sebesar 86,20% dengan kategori sangat valid, selain itu hasil validitas materi mendapat nilai sebesar 81,25% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif dan materi didalamnya layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Hasil praktikalitas guru memperoleh nilai sebesar 85,42% dengan kategori sangat praktis, dan praktikalitas siswa dengan nilai sebesar 84.51% kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan dari hasil respon guru dan siswa bahwa media interaktif ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyida, A., & M.T, S. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. Handbuch Psychologischer Arbeitsanalyseverfahren, 2, 515–538.
- Andri, Natalia Rini, and Lusila Parida. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika." *J- PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 3(1): 295–306.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-6278
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*.
- Akbar, S. (2022). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
<https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Elvarita, A., Tuti, I., & Santoso, S. H. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil(JPenSil)*, 9(1), 1–7.
- Garris Pelangi. (2020), Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8. No 2. Desember 2020 Pemanfaatan, 8(2), 79-96.
- Grafis, K. D. (2020). pengembangan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif mata Pelajaran Fikih Kelas Iv Di Mi Mi Miftahussalam Bandung. 10, 134–144.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1).
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). *Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk*

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357- 1363.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3).
- Mair, Z. R., & Supriadi, T. (2017). Media Pembelajaran Sistem Penerapan pada Manusia berbasis Multimedia. *VI*(1), 20–30.
- Nurmaidah, A. (2019). Teknologi Pendidikan. *Jurnal Al-Afkar*, Vol. VII, 141–156. Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiyasa, Kadek & Sukoco, 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, 3 (1):126-137.
- Syahputra, R., & Prisma, A. (2021). Optimalisasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 33–40.