

**PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengembangan Pembelajaran)**

Issn Cetak : 2599-1914 | Issn Online : 2599-1132 | Vol. 9 No. 2 (2026) | 210-220

DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/ptk.v9i2.210-220>**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI INFRASTRUKTUR JARINGAN DI SMK NEGERI 1 IV KOTO AUR MALINTANG KELAS IX TKJ**

Renggy Hermansyah*, Faiza Rini, Ami Anggraini Samudra

Universitas PGRI Sumatera Barat, Padang, Indonesia.

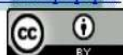
*e-mail: renggyherman@gmail.com

Abstrak. Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran alternatif yang menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva yang mampu memfasilitasi siswa dalam memahami materi, serta membantu guru memperkaya metode penyampaian. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah guru mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan serta siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui angket validasi dari ahli media dan ahli materi, serta angket praktikalitas dari guru dan siswa. Hasil validasi media menunjukkan persentase 91,67% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi materi mencapai 92% yang juga termasuk kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian 84,38% dengan kategori sangat praktis, dan siswa memberikan respons 78,24% yang juga berada pada kategori sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan tidak hanya valid secara isi dan tampilan, tetapi juga mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan siswa maupun guru.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mata pelajaran, Administrasi Infrastruktur Jaringan.

Abstract. Therefore, it is necessary to develop an alternative learning medium that is attractive, interactive, and aligned with technological advancements. The main objective of this research is to produce a Canva-based learning media that can facilitate students in understanding the subject matter and assist teachers in enriching their instructional methods. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were the teacher of Network Infrastructure Administration and Class XI TKJ students at SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang in the 2023/2024 academic year. Data were collected through validation questionnaires completed by media and material experts, as well as practicality questionnaires filled out by teachers and students. The results of the media validation showed a score of 91.67%, categorized as very valid, while the material validation reached 92%, also categorized as very valid. The practicality test indicated that teachers gave a score of 84.38% (very practical), while students gave 78.24% (very practical). These findings confirm that the Canva-based learning media developed is not only valid in terms of content and design but also practical, easy to use, and suitable for both teachers and students.

Keywords: Learning Media, Subjects, Network Infrastructure Administration.



PENDAHULUAN

Pembelajaran pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan memerlukan keterlibatan dan dukungan intensif dari pendidik agar penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal. Mengingat sifat materi yang bersifat abstrak dan sulit diamati secara langsung, proses pembelajaran membutuhkan media pendukung yang mampu merepresentasikan serta menguraikan secara detail komponen perangkat lunak yang terintegrasi dalam sistem jaringan, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan kelas XI di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan umumnya terbatas pada buku teks dan tayangan video. Pola pembelajaran tersebut dinilai kurang variatif, sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif serta menimbulkan kejenuhan karena media yang digunakan belum mampu menarik perhatian secara optimal.

Temuan wawancara dengan peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang mengindikasikan bahwa dalam pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, siswa mengalami hambatan dalam mengingat serta mengidentifikasi fungsi dari berbagai perangkat jaringan di sekitarnya. Selain itu, peserta didik juga kesulitan memahami materi yang berkaitan dengan proses pengaturan, konfigurasi, dan pengelolaan jaringan beserta layanan-layanannya melalui sistem operasi khusus jaringan. Kesulitan tersebut memberikan dampak terhadap capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, yang terlihat dari

hasil evaluasi Ujian Tengah Semester (UTS). Administrasi Infrastruktur Jaringan masih berada di bawah standar ketuntasan yang berlaku. Dari 60 siswa, hanya 23 orang (38,33%) yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 37 orang (61,67%) belum mencapai ketuntasan. KKM yang ditetapkan sekolah adalah 75, sementara rata-rata nilai yang dicapai siswa hanya 70. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran belum terlaksana secara optimal. Rendahnya capaian tersebut salah satunya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia, sehingga kurang mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi Administrasi Infrastruktur Jaringan secara menyeluruh. Salah satu alternatif yang dapat ditempuh pendidik dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang media pembelajaran menggunakan media canva. Media ini berfungsi sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Teknik Informatika dengan fokus materi Administrasi Infrastruktur Jaringan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan inovatif.

Integrasi media pembelajaran berbasis Canva dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asti Amalina Puspitaningrum (2019), yang menyimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan telah dinyatakan layak dan mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif. Kehadiran media pembelajaran tersebut memberikan inovasi baru

dalam penyediaan sarana belajar yang interaktif, sekaligus mendukung optimalisasi proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Pembelajaran dengan memanfaatkan media berbasis Canva memungkinkan penyajian materi secara komprehensif melalui perpaduan teks, gambar, audio, animasi, dan video yang bersifat instruksional, sehingga dinilai sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Kehadiran media ini mampu menumbuhkan ketertarikan serta motivasi peserta didik karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif, baik dalam penyampaian materi maupun dalam pelaksanaan evaluasi. Dengan demikian, penggunaan media berbasis Canva dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis serta mengurangi rasa jenuh pada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Asti Amalina Puspitaningrum (2019) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan memperoleh kategori kelayakan sangat baik, serta respons siswa dalam penggunaannya berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis Canva dapat dinyatakan efektif serta layak digunakan sebagai alternatif pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah.

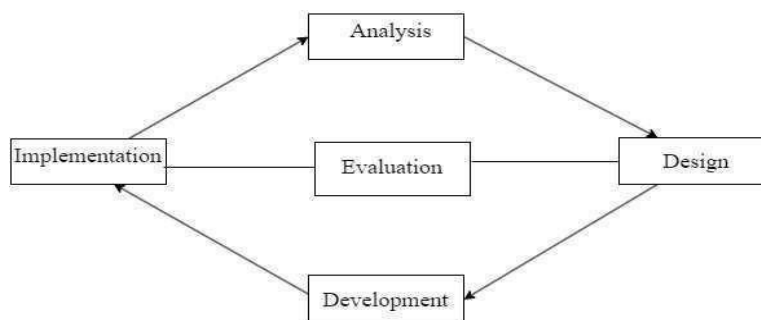
METODE

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan fokus pada judul "Pengembangan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang Kelas IX TKJ", dengan penentuan waktu dan lokasi penelitian sesuai konteks sekolah tersebut. Lokasi penelitian ini berada di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang, yaitu sebuah sekolah menengah

kejuruan yang terletak di Kecamatan IV Koto Aur Melintang, Kabupaten Padang Pariaman, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan. Metode Research and Development merupakan prosedur ilmiah yang digunakan untuk meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji validitas suatu produk yang dihasilkan (Riduwan, 2019:34). Sebagai jenis penelitian, Research and Development bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui rangkaian proses pengembangan yang terintegrasi dengan kegiatan penelitian (Riduwan, 2019:35). Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian jenis ini dirancang untuk menciptakan produk pembelajaran melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi, hingga penyebaran produk tersebut. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan kerangka desain pembelajaran bersifat umum. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Anafi et al., 2021).

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada fungsinya dalam memandu proses pengembangan pembelajaran BER secara sistematis. Model ini dianggap sesuai karena fokus penelitian adalah pada penciptaan media pembelajaran, sehingga ADDIE dapat mengarahkan seluruh tahapan pengembangan produk dengan lebih terstruktur dan efektif.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Media merujuk pada sarana atau fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik dalam kegiatan belajar di kelas. Administrasi Infrastruktur Jaringan merupakan mata pelajaran pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, khususnya untuk kelas XI dan XII. Pelajaran ini mengajarkan keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan untuk mengelola, mengatur, dan memelihara infrastruktur jaringan secara profesional.

Subjek Uji validitas terhadap media pembelajaran melibatkan tiga ahli media dan tiga ahli materi, yang terdiri dari dua guru dan satu dosen. Selain itu, pengujian praktikalitas dilakukan dengan melibatkan guru sebagai pelaksana dan siswa sebagai partisipan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Melintang pada tahun ajaran 2023/2024, berjumlah 60 peserta didik. Pemilihan sampel didasarkan pada temuan observasi awal yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa dengan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan pemahaman materi yang kurang optimal, yang dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, observasi, dan tes. Instrumen yang diterapkan mencakup angket serta soal untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test. Angket dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu angket analisis kebutuhan, angket penilaian oleh ahli materi, angket penilaian oleh ahli media, dan angket pengguna. Informasi yang diperoleh dari angket tersebut digunakan untuk mengevaluasi mutu produk yang dikembangkan dari segi konten maupun media. Sementara itu, pre-test dan post-test bertujuan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa; semakin besar perbedaan nilai, semakin tinggi efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini memerlukan informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, serta metode pengumpulan yang tepat agar data yang diperoleh memenuhi standar ilmiah. Salah satu instrumen yang digunakan adalah angket, yaitu sarana pengumpulan data berupa daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK N 1 IV Koto Aur Malintang. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis web untuk mata

pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan, yang dikembangkan melalui CANVA. Media tersebut dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dimanfaatkan siswa, baik dalam proses pembelajaran di kelas maupun untuk pembelajaran mandiri melalui perangkat smartphone. Penelitian ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan penerapan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama, yaitu: (1) Analisis, (2) Perancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Setiap tahapan telah dilaksanakan sesuai prosedur pengembangan untuk memastikan kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dibuat.



Gambar 2. Tampilan Awal

Tampilan awal ini merupakan halaman awal muncul pada media pembelajaran, ketika membuka aplikasi media pembelajaran Administrasi

Infrastruktur Jaringan . Dan ketika tekan tombol masuk akan muncul halaman selanjutnya.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini berfungsi sebagai halaman menu utama media pembelajaran, yang menyediakan

berbagai pilihan menu sebagai navigasi utama bagi pengguna dalam mengakses konten dan fitur media.



Gambar 4. Tampilan Profil

Tampilan profil ini bertujuan untuk menampilkan tentang profil dari peneliti media pembelajaran berbasis

Web beserta profil dari pembimbing 1 dan pembimbing 2.



Gambar 5. Tampilan Menu Materi

Tampilan ini merupakan halaman menu materi pada media pembelajaran, pada tampilan menu materi ini terdapat materi mengenai menerapkan perakitan komputer. Tampilan latihan ini merupakan

tampilan yang berisikan tentang link Quiz dari mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan . Berikut ini merupakan tampilan Quiz media pembelajaran berbasis Web .



Gambar 6. Tampilan Menu Motivasi

Tampilan Motivasi ini merupakan tampilan yang berisikan tentang kata-kata motivasi Hasil dari media pembelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan berbasis Web.

Pada tahap implementasi, media pembelajaran berbasis web yang telah dikembangkan dan melewati proses validasi diuji langsung kepada siswa SMKN 1 IV Koto Aur Malintang beserta guru mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media selaras dengan kompetensi dasar serta indikator pencapaian yang berlaku di sekolah. Selanjutnya, guru dan siswa melakukan pengisian angket untuk memberikan umpan balik serta evaluasi terkait isi materi dan fitur media. Hasil dari angket ini digunakan untuk menilai mutu konten dan media, sekaligus mengetahui sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. ada tahap evaluasi merupakan tahap penutup dalam proses pengembangan media pembelajaran

berbasis web yang telah dirancang. Pada tahap ini, dilakukan penyempurnaan dan perbaikan media berdasarkan masukan dari ahli media. Penilaian media dilakukan oleh dosen Pendidikan Informatika sebagai pakar untuk memastikan kelayakan dan kualitas media pembelajaran. Hasil dari evaluasi tersebut menghasilkan versi final dari media pembelajaran berbasis Canva yang telah diperbaiki dan disesuaikan.

Validasi media ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang menurut perspektif ahli. Proses validasi dilakukan dengan memperlihatkan media pembelajaran yang telah dibuat dan menyerahkan angket penilaian kepada ahli. Angket tersebut terdiri atas dua indikator utama, yaitu kemudahan penggunaan dan kemenarikan tampilan. Validasi media dilakukan oleh dua responden, yaitu RN dan SJ. Hasil dari proses validasi media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Validator	Rata-Rata	Kategori
1.	Kemudahan Pengguna	0.78	0.80	Valid
2.	Kemenarikan Tampilan	0.83		

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel, media ini dinyatakan "VALID"

dan layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh nilai rata-rata

Renggy Hermansyah, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran...

keseluruhan (V) sebesar 0.80. Secara rinci, pada aspek Kemudahan Pengguna, media memiliki nilai V sebesar 0.78 (kategori VALID), dan pada aspek Kemenarikan Tampilan, nilai V mencapai 0.83 (kategori VALID).

Validitas materi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan dengan cara

memperlihatkan materi pada media pembelajaran tersebut serta menyerahkan sebuah angket validasi. Angket tersebut terdiri dari dua indikator, yaitu Ketercapaian Tujuan Pembelajaran dan Kesesuaian dengan Kurikulum. Validasi ahli materi pembelajaran dilakukan oleh satu responden, yaitu HS. Berdasarkan tabel yang disediakan, berikut merupakan hasil validasi materi:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Validator	Rata-Rata	Kategori
1.	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	95%	92,50%	Sangat Valid
2.	Kesesuaian dengan Kurikulum	90%		

Berdasarkan hasil analisis, materi pada media pembelajaran ini dinyatakan "Sangat Valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini didukung oleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 92,50%. Secara rinci, pada aspek Ketercapaian Tujuan Pembelajaran, media ini memiliki persentase sebesar 95%, dan pada aspek Kesesuaian dengan Kurikulum, persentasenya mencapai 90%.

Uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dari perspektif guru. Pengujian ini melibatkan satu guru sebagai responden. Angket yang diberikan kepada guru terdiri dari tiga indikator utama, yaitu Kemenarikan Tampilan dan Penyajian, Kualitas Isi, dan Waktu.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Guru

No	Aspek Praktikalitas	Persentase (%)	Kategori
1	Kemenarikan Tampilan dan Penyajian	90	Sangat Praktis
2	Kualitas Isi	100	Sangat Praktis
3	Waktu	93,3	Sangat Praktis
	Rata-rata	94,44	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis data dari tabel, media ini dinyatakan sangat praktis digunakan oleh guru, dengan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 94,44%. Berdasarkan respons dari guru, hasil uji praktikalitas media pembelajaran menunjukkan persentase yang sangat baik. Pada aspek Kualitas Isi, persentasenya mencapai 100%, sedangkan Kemenarikan Tampilan dan Penyajian mendapatkan persentase sebesar 90%, dan aspek Waktu mencapai 93,33%. Dengan hasil yang sangat baik pada setiap indikator, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak dan sangat praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,80, yang termasuk dalam kategori Sangat Valid. Selain itu, validitas materi juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan nilai rata-rata

0,91, sehingga termasuk kategori Sangat Valid. Pengukuran praktikalitas melalui angket yang diisi oleh guru menunjukkan persentase 94,44%, yang tergolong Sangat Praktis. Demikian pula, respons dari 13 siswa menunjukkan persentase rata-rata 87%, juga termasuk kategori Sangat Praktis. Data ini menegaskan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan temuan penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh Joko Kuswanto (2019) mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk diterapkan dalam pembelajaran Biologi. Sejalan dengan itu, penelitian Hafidz et al. (2020) membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran secara signifikan meningkatkan minat belajar dan pencapaian hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Rahmat et al. (2019) menyimpulkan bahwa media Android Learning yang dikembangkan terbukti valid, praktis, efektif, serta berpotensi meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik. Persamaan pokok dari penelitian-penelitian tersebut terletak pada fokus pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Adapun perbedaan terdapat pada mata pelajaran yang menjadi sasaran, di mana penelitian ini secara khusus menekankan pada Administrasi Infrastruktur Jaringan.

Implikasi penelitian ini memiliki relevansi yang signifikan terhadap praktik pendidikan di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang. Pengembangan media pembelajaran ini menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dibandingkan metode

ceramah dan penggunaan buku paket konvensional. Media ini berperan sebagai solusi terhadap kesulitan siswa dalam mengingat, membedakan fungsi perangkat jaringan, serta memahami konsep materi pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa secara optimal pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. Lebih jauh, media ini juga menjadi sarana inovatif bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, variatif, dan tidak bersifat monoton.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK N 1 IV Koto Aur Malintang Kelas IX TKJ dapat disimpulkan Pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui tahapan yang sistematis, meliputi tahap analisis, tahap desain, dan tahap pengembangan. Tahap pengembangan mencakup penyusunan komponen media serta realisasi produk berdasarkan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Uji Validitas media pembelajaran berbasis Canva ini dilakukan oleh 3 orang validator yaitu validator media dan validator materi. Validator media terdiri dari tiga dosen, sedangkan validator materi melibatkan satu dosen dan dua guru yang mengampu mata pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan di SMK Negeri 1 IV Koto Aur Malintang Kelas IX TKJ . Hasil validasi menunjukkan bahwa validitas media oleh ahli media mencapai 91,67% (kategori sangat valid), sedangkan validitas materi sebesar 92% (kategori sangat valid). Berdasarkan hasil ini,

Renggy Hermansyah, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran...

media pembelajaran berbasis Canva dapat dikategorikan sangat valid menurut penilaian ahli media maupun ahli materi. Uji Praktikalitas media pembelajaran diukur melalui respons guru dan siswa. Hasil penilaian guru menunjukkan tingkat praktikalitas sebesar 84,38% (kategori sangat praktis), sedangkan respons siswa sebesar 78,24% (kategori sangat praktis). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung kelancaran aktivitas belajar mengajar.

Penelitian ini masih terbatas pada aspek validitas dan praktikalitas media. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk mengkaji lebih lanjut efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar melalui desain penelitian yang lebih komprehensif. Selain itu, pengembangan fitur tambahan juga diperlukan agar media pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti Amalina Puspitaningrum, E. S. W. dan P. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android Pada Materi Routing Statis. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 31–38.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 3(2), 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>
- Syakila, T. A., Kamal, S., Zuraidah, Z., Rahmawati, L., Taib, E. N., & Dewi, C. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Pembelahan Sel Kelas XI SMA Negeri 1 Kuala Bireuen. *Jurnal Jeumpa*, 12(1), 113-126.
- Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu)*, 12(3), 801-812.
- Bu'ulolo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Materi King Domplantae Berbasis Canva Untuk Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Susua. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 55-69.

- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Man 1 Kerinci. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967– 978. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.765>
- Widiastika, M. A., Nana, H., & Ahmad, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Pelanggi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M. O. H., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi Canva sebagai media pembelajaran ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(1).