

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS X

Priscilla Catusca Isabel Br Butar Butar¹, Binsar Tison Gultom², Eduward Situmorang³

¹Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia; priscillausca6@gmail.com

²Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia; binsartisonugultom@gmail.com

³Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia; eduard.situmorang@uhnp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-11-02

Revised 2025-11-25

Accepted 2025-12-31

ABSTRAK

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas (SMA) memiliki peranan yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang konsep-konsep ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Ekonomi materi Kegiatan Ekonomi di kelas X SMAN 4 Pematangsiantar serta mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-9 yang berjumlah 35 rang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli isi, bahasa, dan desain, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian ini 1). Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Canva. 2). Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan valid oleh para ahli dengan kategori sangat baik, praktis digunakan oleh guru, serta efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli isi dan bahasa dengan skor 85% (Sangat Valid), validasi ahli desain dengan skor 73% (Valid), dan validasi ahli praktikalitas dengan skor 94% (Sangat Praktis) menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada siswa. Setelah itu hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva mendapat skor sebesar 85% (Sangat Efektif). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Ekonomi di SMA.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Canva; Motivasi Belajar; Hasil Belajar; Ekonomi

ABSTRACT

In the context of education in Indonesia, economics subjects at the senior high school (SMA) level play a crucial role in providing an understanding of economic concepts that are relevant to everyday life. This study aims to develop Canva-based learning media for the Economics subject, specifically the Economic Activities material in class X at SMAN 4 Pematangsiantar, and to determine its effect on student motivation and learning outcomes. The

research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 35 students in class X-9. The research instruments included expert validation sheets for content, language, and design, teacher and student response questionnaires, and learning outcome tests. The results of this study are 1). The production of Canva-based learning media. 2). Canva-based learning media was declared valid by experts with a rating of very good, practical for teachers to use, and effective in increasing student motivation and learning outcomes. There were several results, including content and language expert validation with a score of 85% (Very Valid), design expert validation with a score of 73% (Valid), and practicality expert validation with a score of 94% (Very Practical), indicating that Canva-based learning media is suitable for use and testing with students. Furthermore, the results of student responses to the Canva-based learning media received a score of 85% (Very Effective). Thus, Canva-based learning media is suitable for use as an alternative innovation in Economics learning at high schools.

Keyword: *Learning media; Canva; learning motivation; learning outcomes; Economics*

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Priscilla Catusca Isabel Br Butar Butar, Universitas HKBP Nommensen, Pematangsiantar, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi seperti yang dirasakan saat ini, pendidikan merupakan fondasi yang sangat kokoh untuk menghadapi persaingan global yang ketat, karena pemegang peran penting ini ialah pendidikan yang dapat melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Pendidikan saat ini membawa perubahan dan dampak yang baik bagi manusia, termasuk pada pendidikan formal dan pendidikan non-formal. Pendidikan merupakan pengetahuan, keahlian atau keterampilan, serta kebiasaan yang diturunkan dari generasi ke generasi selanjutnya melalui aktivitas belajar-pengajaran, pelatihan dan juga tutorial maupun riset (Safrianti, 2022).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran ekonomi di tingkat sekolah menengah atas (SMA) memiliki peranan yang krusial dalam memberikan pemahaman tentang konsep-konsep ekonomi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ekonomi, yang dapat mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar mereka. Salah satu tantangan dalam pengajaran ekonomi yaitu cara pengajaran guru. Cara pengajaran yang cenderung monoton dan kurangnya pengaplikasian media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa kehilangan minat dalam belajar dan mudah bosan (Amrina, Mudinillah, & Hafiz, 2021). Oleh karena itu, sangat diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik yang dapat memancing keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar sebagai motivasi belajar. Motivasi belajar adalah kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang termotivasi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penting untuk

mengidentifikasi dan mengembangkan strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran ekonomi yang sering dianggap sulit (Penelitian & Maulia, 2023).

Peneliti melakukan kegiatan bservasi pada tanggal 7 Februari 2025, berdasarkan pengamatan yang dilakukan leh peneliti di SMAN 4 Pematangsiantar masih terdapat desain media pembelajaran yang kurang interaktif dan jarang nya penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung mudah bosan. Begitupun hasil wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2025, dengan salah satu guru mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Pematangsiantar yaitu Ibu MG. Silalahi, peneliti mendapat informasi bahwa saat pembelajaran siswa cenderung tidak fokus belajar. permasalahan utama yaitu kurangnya motivasi belajar ekonomi pada siswa kelas X sehingga pembelajaran ekonomi belum dapat berjalan dengan lancar dan efisien karena masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan pengamatan ke kelas, masih terdapat siswa yang kesulitan dalam menjawab tugas mata pelajaran Ekonomi yang diberikan leh guru (Kartiwi & Rostikawati, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kurangnya motivasi pembelajaran disebabkan rendahnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif leh guru saat jam pelajaran berlangsung dengan kata lain guru memaparkan media pembelajaran yang kurang menarik dan lebih banyak menjelaskan materi melalui buku pegangan (Sitinjak, Marbun, Alexander, Sagala, & Statis, 2024). Hal tersebutlah yang menyebabkan siswa tidak minat bahkan sulit untuk berkonsentrasi pada pembelajaran berlangsung. Siswa lebih mudah bosan dan lebih memilih untuk mengerjakan hal lain yang menurutnya lebih menarik (Ahda & Khayroiayah, 2022). Adapun media pembelajaran yang dipakai guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 4 Pematangsiantar adalah *Power Point* sederhana yang hanya berisikan materi. Berikut ini adalah kekurangan dan kelebihan *Power Point*:

Kekurangan :

- a. Penggunaan template yang sama dapat membuat presentasi terlihat monoton dan kurang kreatif jika tidak dimodifikasi dengan baik.
- b. Seringkali, presentasi menjadi terlalu bergantung pada visual, sehingga informasi penting bisa terabaikan atau tidak disampaikan dengan baik.
- c. Meskipun ada fitur kolaborasi, seringkali sulit untuk melakukan perubahan secara bersamaan atau mengelola versi yang berbeda dari presentasi (Amrina, Mudinillah, Nur Isnain, et al., 2021).

Kelebihan :

- a. *PowerPoint* memiliki antarmuka yang intuitif, memudahkan pengguna untuk membuat presentasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang tinggi.
- b. Pengguna dapat memilih dari berbagai template, tema, dan elemen desain untuk membuat presentasi sesuai dengan kebutuhan.
- c. *PowerPoint* memungkinkan integrasi berbagai media, seperti gambar, video, dan audio, untuk membuat presentasi yang lebih dinamis

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif yang dapat memancing ketertarikan siswa dalam belajar ekomomi. Salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan leh guru ialah aplikasi *canva*. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru dituntut untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Yuanta, Roosyanti, Larasati, & Setiyawan, 2023). Penggunaan aplikasi *canva* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini dapat membantu guru menyajikan materi ekonomi dalam bentuk yang lebih

menarik, contohnya melalui *Slide presentation*, *mind map*, dan masih banyak lagi (Hapsari & Zulherman, 2021).

Canva menyediakan beragam *template* dan desain gratis yang dapat dipakai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan daya tarik materi ajar. Dengan menggunakan dan memanfaatkan *canva*, diharapkan siswa mampu terlibat dalam setiap proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendapat hasil belajar yang baik pula. Penelitian Wulandari menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021). Oleh karena itu, penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa kelas X di SMAN 4 Pematangsiantar dalam pada pelajaran Ekonomi (Purba, 2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* dan mengevaluasi dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Mudinillah & Rizaldi, 2021). Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah dan juga penelitian ini diharapkan dapat menjawab tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ekonomi dan memberikan rekomendasi bagi pendidikan dan pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Aryani, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas dan nilai yang tertera pada table 1.1, peneliti mengadakan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 4 Pematangsiantar.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research And Development (R&D)* (Jannah, Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, 2023). Menurut Borg dan Gall, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah suatu proses yang sistematis untuk mengembangkan produk atau metode baru atau memperbaiki yang sudah ada melalui penelitian yang terencana. Proses ini mencakup tahapan identifikasi masalah, pengumpulan data, pengujian hipotesis, serta evaluasi hasil untuk menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan dalam praktik.

Menurut Fitri dan Haryanti pada buku *Metodologi Penelitian Pendidikan*, penelitian R&D ini diterapkan sebagai upaya mencari solusi atas suatu kebutuhan atau permasalahan dalam bentuk penciptaan produk tertentu. Menurut Sugiyono (Fadillah, Astuti, & Alfiatussyifa, 2024), penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan penelitian hanya menguji efektivitas atau validitas produk tertentu (Pelangi, 2020). Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Menurut Fitri dan Haryanti, penelitian pengembangan adalah suatu desain yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk tertentu. Demi menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu agar dapat bermanfaat bagi masyarakat dibutuhkan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (Musannadah & Jannah, 2022).

Berdasarkan pendapat dua ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah penelitian dan pengembangan bertujuan untuk memvalidasi serta mengembangkan produk agar lebih efektif, efisien, dan bermanfaat bagi masyarakat. Validasi dilakukan terhadap produk yang sudah ada untuk menguji efektivitasnya, sementara pengembangan mencakup pembaruan atau penciptaan produk baru (Handayani et al., 2023).

Penelitian dan pengembangan dapat dilakukan didunia pendidikan, seperti membuat media pembelajaran, soal, dan lainnya. Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis aplikasi canva pada mata pelajaran ekonomi. Dalam penelitian pengembangan diperlukan sebuah model pengembangan supaya tahapan dalam penelitian pengembangan menjadi terarah. Model penelitian pengembangan yang diterapkan dalam studi ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Friendha Yuanta & Diyas Age Larasati, 2023). Keunggulan dari model ADDIE terletak pada sifat sistematis dari setiap tahapannya. Setiap langkah dalam penelitian ini selalu melalui proses revisi atau perbaikan untuk menghasilkan data yang valid. Selain itu, model pengembangan ADDIE juga menawarkan fleksibilitas, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai jenis pembelajaran, baik secara nline maupun dalam bentuk kombinasi.

Uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dilakukan di SMA Negeri 4 Pematangsiantar yang beralamat di Jl. Pattimura no. 1, Pahlawan, Kec. Siantar Tim., Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil di SMA Negeri 4 Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2025/2026. Karena materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Kegiatan Ekonomi" yang merupakan materi dikelas X yang sedang dipelajari di pada semester tersebut.

Populasi adalah seluruh individu yang hendak diteliti. Namun kata 'individu' pada definisi tersebut tidak boleh hanya diartikan sebagai manusia. Anggota populasi dapat berupa manusia (individu, subjek), misalnya populasi manusia di perguruan tinggi, atau bukan manusia (objek), misalnya populasi tikus, populasi perusahaan, hingga populasi komponen tomotif yang dihasilkan suatu pabrik (Nuraeni, Jumiatin, & Westhisi, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 4 Pematangsiantar yang terdiri dari 12 Kelas dengan jumlah siswa sebanyak 432 Siswa (Suputra, Basuki, & Septiana, 2023).

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi (T. Siregar, Amir, & Adinda, 2023). Sampel adalah beberapa subjek dalam populasi yang digunakan untuk mewakili seluruh populasi yang terdapat dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, Adapun sampel yang digunakan didalam penelitian ini adalah kelas X-9 dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 (Pratiwi, Suprpto, & Moeawanah, 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dikelas X.9 SMAN 4 Pematangsiantar pada mata pelajaran Ekonomi materi Kegiatan Ekonomi. Dalam pelaksanaan ini, peneliti berperan sebagai guru sedangkan guru mata pelajaran ekonomi sebagai responden. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11-23 Agustus 2025

Pada bab ini, penelitian ini dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran PPT interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi yang valid, praktis, dan juga efektif. Untuk itu pembuatan dan pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Analisis (Analyze)

Tahap pertama dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis, kegiatan analisis yang dilakukan oleh penulis ada 3, yaitu :

Analisis Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap permasalahan melalui wawancara dengan peserta didik dan tenaga pendidik. Dari hasil wawancara dengan peserta didik, ditemukan bahwa

mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran di kelas hanya mengandalkan buku paket sebagai satu-satunya media. Peneliti juga mengamati bahwa fasilitas pendukung pembelajaran di kelas sangat terbatas, sehingga penggunaan media pembelajaran tidak dapat dimaksimalkan. Akibatnya, siswa merasa bosan dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Padahal, masih banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan, meskipun sarana pendukung di kelas terbatas. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa presentasi interaktif berbasis Canva yang dirancang dengan lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk presentasi interaktif berbasis Canva ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan minat belajar di kelas, serta memungkinkan pembelajaran mandiri di rumah (Hayati, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Ekonomi, diketahui bahwa materi kegiatan ekonomi termasuk materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena materi tersebut merupakan pengenalan awal atau dasar bagi siswa, serta terbatasnya referensi media pembelajaran yang tersedia (Apreasta, Nanda, & Mutia, 2024).

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi hal-hal yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dan observasi terkait kebutuhan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di kelas X.9 SMA Negeri 4 Pematangsiantar.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar mereka tidak merasa bosan atau jenuh selama pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan presentasi interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengatasi keterbatasan sarana pembelajaran di kelas, serta memperluas wawasan guru mengenai media pembelajaran yang mudah digunakan (Sumarno, 2023).

Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan berbagai sumber bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran, seperti buku paket, sebagai acuan atau perspektif dalam merancang media pembelajaran.

Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti merancang bentuk media pembelajaran PPT interaktif berbasis Canva yang dikembangkan. Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang telah disesuaikan dengan peserta didik dan sesuai dengan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen atau alat penilaian yang ditujukan kepada ahli untuk validasi, penilaian praktikalitas, serta tanggapan dari siswa. Setiap butir pernyataan pada lembar validasi disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing validator, dan pada setiap lembar validasi maupun praktikalitas telah disusun sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

Pengembangan (Development)

Setelah tahap desain diselesaikan, langkah berikutnya adalah melakukan pengembangan atau produksi sesuai dengan desain yang telah dirancang oleh peneliti. Langkah pertama, peneliti masuk ke aplikasi Canva lalu membuka menu presentasi kemudian peneliti mulai mendesain. Peneliti terlebih dahulu memasukkan background, lalu menyusun materi setiap slide sesuai dengan materi. Setelah semua materi selesai disusun, tahap selanjutnya peneliti menambahkan fitur interaktif dan elemen visual yang menggambarkan tentang materi kegiatan ekonomi. Tahap terakhir adalah mengunduh file atau membagikan link presentasi (Humaya, Bangun, Purba, Dewi, & Dewi, 2023).

Berikut adalah hasil visualisasi pembuatan media pembelajaran PPT interaktif berbasis Canva mata pelajaran ekonomi materi kegiatan ekonomi :



Gambar 1. Cover Presentasi Canva

Halaman pertama PPT Canva memuat judul materi, yaitu 'Kegiatan Ekonomi', beserta informasi mata pelajaran Ekonomi dan tingkatannya, yaitu kelas X serta elemen Start untuk lanjut ke slide selanjutnya.



Gambar 2. Vidio Rangkuman Materi

Berdasarkan slide materi, pada slide ini peneliti mentautkan vidio YouTube yang berisikan rangkuman materi, guna mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajarn secara keseluruhan.

Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba terhadap produk yang telah direvisi dengan melibatkan peserta didik. Uji coba tersebut dilaksanakan di kelas X SMAN 4 Pematangsiantar yang berjumlah 35 siswa. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam mendukung proses pembelajaran (Rohma & Sholihah, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses uji coba produk kepada peserta didik, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam memperhatikan media pembelajaran berbasis Canva secara saksama melalui layar handphone dan laptop. Setelah peserta didik selesai mengamati media pembelajaran tersebut, peneliti kemudian membagikan angket untuk memperoleh tanggapan mereka (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).

Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi bertujuan untuk memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui proses uji ahli dan produk. Setiap tahapan dalam pengembangan media ini disertai dengan proses evaluasi dan revisi guna menyempurnakan produk yang dihasilkan.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran PPT yang dikembangkan menggunakan platform Canva. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development / R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di SMAN 4 Pematangsiantar. Dalam tahap ini, terdapat tiga aspek utama yang dianalisis oleh peneliti, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan pengumpulan bahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas yang memerlukan suatu produk untuk menunjang kegiatan belajar, meskipun terdapat keterbatasan fasilitas di sekolah. Menanggapi permasalahan tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan media pembelajaran PPT berbasis Canva sebagai alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat digunakan secara online untuk membuat berbagai jenis media visual, termasuk media pembelajaran dalam bentuk PPT (PowerPoint). Di dalam Canva telah tersedia berbagai template menarik, elemen grafis, ikon, ilustrasi, serta fitur pendukung lainnya seperti penambahan gambar, teks, audio, dan animasi sederhana yang memudahkan dalam merancang slide presentasi yang interaktif. Media pembelajaran PPT berbasis Canva yang dikembangkan peneliti memaparkan materi kegiatan ekonomi, dengan alasan pemilihan materi tersebut didasarkan pada kenyataan bahwa materi ekonomi merupakan konsep awal yang diperkenalkan kepada siswa kelas X dan sering kali dianggap cukup sulit untuk dipahami tanpa bantuan media yang visual dan menarik (Tanjung & Faiza, 2019).

Pada tahap perancangan, yang merupakan tahap kedua dalam proses penelitian, peneliti mulai menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, terdapat beberapa langkah yang dilakukan, antara lain menyiapkan materi yang sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung selanjutnya, peneliti menyusun instrumen atau alat penilaian yang ditujukan kepada ahli untuk validasi, penilaian praktikalitas, serta tanggapan dari siswa (Harahap, Wibowo, Sitopu, Solehuddin, & Napsin, 2022). Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran PPT berbasis Canva yang telah melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli, baik dari segi validitas maupun praktikalitas. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa untuk menilai kesesuaian isi media dengan materi kegiatan ekonomi, serta untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media tersebut mudah dipahami oleh peserta didik. Setelah proses validasi selesai dan para ahli memberikan komentar maupun saran perbaikan, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi sebagai bentuk penyempurnaan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan (Fitri, Fathoni, & Sari, 2024). Setelah melalui tahap revisi awal, media pembelajaran PPT berbasis Canva kemudian diserahkan kepada ahli desain untuk menilai apakah tampilan dan desain media tersebut sudah cukup menarik bagi siswa kelas X (Nachsyahbandi, Amam, & Solihah, 2024). Setelah divalidasi dan diberikan masukan atau saran, dilakukan tahap revisi berdasarkan hasil penilaian tersebut. Selanjutnya, media yang telah direvisi diserahkan kepada ahli praktikalitas untuk diuji sejauh mana produk tersebut praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah validasi kepraktisan dilakukan dan produk dinyatakan layak, dilakukan revisi lanjutan jika diperlukan (Yuanta & Larasati, 2023). Setelah melalui ketiga tahap validasi oleh para ahli (materi, desain, dan praktikalitas),

produk kemudian diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran tersebut (A. Siregar & Sitorus, 2021).

Tahap pelaksanaan merupakan fase di mana media pembelajaran PPT berbasis Canva yang telah divalidasi oleh ahli materi dan bahasa, ahli desain, serta ahli praktikalitas mulai diimplementasikan kepada peserta didik kelas X (Setiawan, Susanto, & Wardhani, 2024). Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disajikan. Melalui penerapan ini, peneliti dapat menilai keterlibatan siswa dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran (Nurhayati, Supratman, & Rahayu, 2023).

Sementara itu, tahap evaluasi menjadi bagian akhir dari proses pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan penilaian menyeluruh untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Evaluasi dan revisi dilakukan secara berkesinambungan pada setiap tahapan, baik saat perancangan, pengembangan, maupun pelaksanaan, guna menghasilkan produk yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran PPT berbasis Canva untuk kelas X di SMAN 4 Pematangsiantar, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 4 Pematangsiantar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji efektivitas yang memperoleh skor sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Tampilan media yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami mampu meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 4 Pematangsiantar. Media ini telah divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain dengan hasil sangat valid, serta memperoleh skor 94% dalam uji praktikalitas yang menunjukkan kategori sangat praktis. Penyajian materi yang visual dan terstruktur membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.
- c. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran PPT berbasis Canva untuk siswa kelas X di SMAN 4 Pematangsiantar dapat disimpulkan sebagai media yang sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas

DAFTAR PUSTAKA

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi guru sd swasta it darussalam*. (1), 57–65.
- Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 90–105.
- Amrina, Mudinillah, A., Nur Isnain, D., Bahasa Arab, P., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, F., Agama Islam, P., ... Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 55–65.

- Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795–805.
- Aryani, W. D. (2022). Implementasi Model Pjbl Dengan Infografis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Viib Smpn 1 Kandeman. *RISTEK: Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang*, 7(1), 37–49.
- Fadillah, N. N., Astuti, A., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian dan Angkasa*, 2(4), 120–127.
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif dan Inovatif. *Journal of Research Applications in Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/jarcoms.v3i1.2815>
- Friendha Yuanta, & Diyas Age Larasati. (2023). Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i2.5220>
- Handayani, T., Syarifudin, A., Tastin, T., Nurlaili, N., Bujur, D. A., Al-Ihwana, A.-I., ... Saputra, A. D. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva di Madrasah Ibtidaiyah. *TAAWUN*, 3(01), 83–94. <https://doi.org/10.37850/taawun.v3i01.377>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- 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).
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8–15.
- Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, R. S., & Dewi, P. A. (2023). Pelangcah: Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71–80.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127–134.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: jurnal pendidikan dan hukum Islam*, 7(2), 95–106.
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 72–80.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

- Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis. *PROSIDING GALUH MATHEMATICS NATIONAL CONFERENCE*, 2(1), 1–8.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). Penyuluhan model pembelajaran inovatif paud holistik integratif melalui aplikasi canva untuk guru paud. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338–348. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i2.10339>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Penelitian, H., & Maulia, S. (2023). *Prosiding seminar nasional pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di era digital*. 83–87.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas VI SDN 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.
- Safrianti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 467–474.
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Siregar, A., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Relevan: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 286–289.
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Sitinjak, E. K., Marbun, J., Alexander, I. J., Sagala, I., & Statis, F. (2024). *Pengembangan E-LKPD Fluida Statis Berbasis Model Learning Cycle 7E Menggunakan Aplikasi Canva*. 897–910. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.4856>
- Sumarno. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum. *Journal of Educational Review and Research*, 6(1), 56–62.
- Suputra, I. N., Basuki, A., & Septiana, A. (2023). *Improve Students' Critical Thinking and Skills Through Canva-Based E-Modules*. Atlantis Press International BV. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-178-4_18
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.

Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75.

Yuanta, F., Roosyanti, A., Larasati, D. A., & Setiyawan, H. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Jurnal Budiman: Pembangunan dan Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 1(2), 96–105.