

## Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan *Canva* di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang

Muhammad Aulia Fakhri<sup>1</sup>, Sarwo Derta<sup>2</sup>, Hari Antoni Musril<sup>3</sup>, Riri Okra<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

e-mail: [muhammadauliahfakhri6@gmail.com](mailto:muhammadauliahfakhri6@gmail.com)<sup>1</sup>, [sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id](mailto:sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id)<sup>2</sup>, [hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id](mailto:hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id)<sup>3</sup>, [ririokra@uinbukittinggi.ac.id](mailto:ririokra@uinbukittinggi.ac.id)<sup>4</sup>

### Abstrak

Penelitian ini merancang media pembelajaran informatika berbasis *Canva* di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang untuk meningkatkan efektivitas dan praktikalitas pembelajaran. Observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa pelajaran informatika kurang diminati karena materi yang sulit dan penggunaan media konvensional, meskipun fasilitas modern tersedia. Siswa sering tidak fokus, berkeliaran, atau menggunakan komputer untuk hal yang tidak relevan selama pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D: Definisi, Desain, Pengembangan, dan Pendistribusian. Validitas media diuji oleh enam ahli dengan hasil valid (0.75, 0.70, 0.96, 1.00). Uji praktikalitas oleh guru menghasilkan nilai sangat tinggi (0.97). Uji efektivitas oleh 24 siswa menunjukkan nilai tinggi (0.93). Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Informatika, Canva, Interaktif*

### Abstract

This study developed a *Canva*-based informatics learning media at SMP Negeri 2 Tilatang Kamang to enhance the effectiveness and practicality of learning. Observations and interviews revealed that informatics lessons were unpopular due to difficult material and the use of conventional media, despite the availability of modern facilities. Students often lost focus, wandered around, or used computers for unrelated activities during class. The research employed the 4-D development model: Define, Design, Develop, and Disseminate. The media's validity was assessed by six experts, yielding valid results (0.75, 0.70, 0.96, 1.00). Teachers rated the practicality of the media very highly (0.97). An effectiveness test with 24 students also showed high results (0.93). These findings indicate that the developed learning media is not only valid and practical but also highly effective in improving classroom learning quality.

**Keywords :** *Learning Media, Informatics, Canva, Interactive*

### PENDAHULUAN

Kematian seorang guru tidak hanya roh yang tercabut dari badannya, tapi matinya pendidikan akibat guru yang tidak bisa memanfaatkan teknologi untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses pembelajaran tentunya perlu ditingkatkan lagi pada pola pendidikan di Indonesia saat ini. Mengingat pada saat ini masih banyak guru di Indonesia yang masih keterbelakangan teknologi karena usia mereka yang tidak muda lagi. Akibatnya membuat kualitas SDM kita rendah di bidang pendidikan.

Pada era globalisasi, pendidikan menghadapi tantangan besar karena diperlukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Orang-orang tanpa pendidikan secara otomatis tersingkir dari persaingan global. Inovasi dalam penyediaan materi pembelajaran adalah salah satu cara untuk memajukan sektor pendidikan. Ini dapat dicapai dengan meningkatkan kualitas media pembelajaran sehingga dapat mengikuti perkembangan zaman.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk

berpikir, merasakan, memperhatikan, dan memotivasi mereka untuk belajar lebih cepat. Karena tingkat pemahaman siswa tentang pembelajaran berbeda, guru harus lebih inovatif dan kreatif lagi dalam menyampaikan pelajaran. Diharapkan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dan memahami arti pembelajaran karena media pembelajaran diberikan untuk membantu guru memahami proses belajar.

Media pembelajaran ini memakai aplikasi Canva, program desain berbasis web yang memungkinkan Anda membuat presentasi, resume, poster, brosur, pamfle, grafik, infografis, majalah, buku, buletin, dan alat lainnya dengan smartphone atau laptop. SMP Negeri 2 Tilatang Kamang berada di Jl. Raya Bukittinggi – Medan Km. 4 Gadut. Awalnya bernama SMP Negeri Gadut dan merupakan cabang dari SMP N 1 Tilatang Kamang Pekan Kamis . Didirikan pada tahun 1977, SMP Negeri 2 Tilatang Kamang telah menerapkan kurikulum merdeka, yang berarti mata pelajaran Informatika dimasukkan kembali. Informatika adalah bidang yang mempelajari cara mengatur dan menganalisis jumlah besar data, baik data maupun informasi, dengan menggunakan komputer.

Penulis melakukan wawancara di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang dengan guru informatika SMP Negeri 2 Tiltang Kamang pada tanggal 19 September 2023. Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Ridwan S.Kom yang merupakan guru informatika di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang. Beliau mengatakan bahwa pelajaran informatika sangat sedikit diminati oleh peserta didik dikarenakan mulai dari materi yang diajarkan sedikit sulit dan media pembelajaran masih menggunakan media konvensional. Selain itu, Beliau menyatakan bahwa siswa banyak berbicara dan bercanda selama pelajaran berlangsung. Selain itu, penulis melakukan wawancara dengan sejumlah siswa di kelas 8 mengatakan bahwa ketika belajar di kelas peserta tidak fokus karena guru selalu menggunakan media buku cetak dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Peserta didik juga mengeluh ketika belajar di labor komputer pun peserta didik juga menggunakan buku cetak dan hanya menggunakan proyektor ketika belajar praktikum saja. Ketika belajar dikelas maupun dilabor komputer peserta didik juga mengatakan pelajaran informatika ini cukup sulit untuk dipahami tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Hasil observasi yang telah penulis laksanakan, pada sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan media yang cukup modern seperti komputer dan proyektor. Media tersebut kurang dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Saat pelajaran berlangsung peserta didik nampak kebingungan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik lebih banyak yang bercanda dan berbicara saat pembelajaran dilaksanakan. Banyak juga peserta didik yang berkeliaran saat pembelajaran dan ada juga yang tertidur saat pembelajaran dilaksanakan. ketika proses pembelajaran dilaksanakan guru memakai buku paket sebagai media pembelajaran dan proyektor saat di labor komputer itu pun saat pelajaran praktek saja. Ketika guru menerangkan pelajaran praktek dilabor penulis melihat peserta didik asik sendiri menggunakan laptop dan komputer labor untuk membuka youtube, bermain game dan membuka social media mereka.

Berdasarkan masalah yang disebutkan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Canva Di SMP Negeri 2 Tilatang Kamang".

## **METODE**

Penulis menggunakan metode penelitian penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah proses menciptakan dan menerapkan konsep untuk produk baru atau perbaikan pada produk yang sudah ada Produk baru atau penyempurnaan produk lama adalah tujuan utama penelitian dan pengembangan. Adanya masalah yang harus diselesaikan, pengembangan produk atau model baru, atau penemuan ide baru untuk membuat produk baru adalah semua alasan munculnya ide produk . R&D menggabungkan penelitian terapan dan solusi untuk menemukan dan membuat produk baru. Produknya memiliki hak paten atau kekayaan intelektual.

Pemilihan ini dikarenakan desain penelitian model 4-D bersifat sistematis dan menitikberatkan pada landasan teori desain produk pendidikan, seperti model pembelajaran, media, alat pembelajaran, dan aplikasi pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan terwujud fakta bahwa hal tersebut memenuhi kriteria kemungkinan. Oleh karena itu, terdapat langkah-

langkah yang jelas dalam model 4D sehingga memudahkan peneliti dalam menciptakan produk pendidikan baru atau mengadaptasi yang sudah ada.

Di antara langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan model 4-D ini adalah Define. Tahap ini digunakan untuk menetapkan dan mendefinisikan semua hal yang berkaitan dengan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap perancangan, fokus utama adalah merancang prototipe produk yang memenuhi kebutuhan industri. Tahap ini menggunakan informasi dari studi lapangan dan literatur untuk merancang prototipe produk yang tepat. Produk yang dihasilkan selama tahap pengembangan disebut "develop". Penilaian ahli (expert appraisal) dan revisi (developmental testing) adalah dua langkah yang digunakan untuk mencapai tahap ini. Penyebaran, atau disseminde, yaitu tahap terakhir model 4D. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan produk kepada pengguna, baik itu kelompok, sistem, atau individu.

Untuk menciptakan produk yang siap untuk digunakan, maka dilakukan uji validitas produk. Beberapa ahli (expert) dan pengguna menjalankan uji validitas ini dengan menyebarkan angket validitas. Rumus statistik Aiken's V berikut digunakan untuk menguji validitas:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Ket :

- s : r – lo
- lo : Angka validitas terendah.
- c : Angka validitas tertinggi.
- r : Angka yang diberikan oleh validator.
- n : Jumlah penilai.

**Table 1 Kriteria Penentu Validitas Aiken's V**

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Pada kategori penentuan validitas ekspresi Aiken, nilai Aiken V pada rentang 0,00 hingga 1,00 valid, dan nilai pada rentang kurang dari 0,60 tidak valid.

Penilaian praktikalitas menggunakan kuesioner yang diberikan oleh penilai sebelumnya selama proses analisis. Oleh karena itu, peneliti menunjukkan kekompakan produk dengan umpan balik yang berkaitan dengan sistem dapat digunakan. Rumus momen Kappa :

:

$$k = \frac{(p-pe)}{(1-pe)}$$

Ket:

- k = Moment kappa yang menunjukkan validitas produk.
- p = Bagian yang direalisasikan dapat dihitung dengan membagi jumlah nilai validator dengan jumlah nilai maksimal.
- pe = Menghitung proposi yang tidak terealisasi dapat dilakukan dengan mengurangi jumlah nilai maksimal dari jumlah nilai total yang diberikan oleh validator, kemudian membagi jumlah nilai maksimal dengan ketentuan berikut.:

**Table 2 Kategori Keputusan Moment Kappa (k)**

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak valid

Teori Hake tentang Gain ternormalisasi dapat mengacu pada efektivitas model pembelajaran. Nilai gain, yang dinormalisasi menurut Hake, adalah perbedaan antara nilai sebelum produk dibuat dan nilai setelah produk dibuat.

$$N(G) = \frac{S_{\text{produk}} - S_{\text{sebelumnya}}}{S_{\text{maksimum}} - S_{\text{pretest}}}$$

Kategori:

- N (G) yang tinggi melebihi 0,70
- N (G) yang sedang melebihi 0,30
- N (G) yang rendah melebihi 0,30.

Menurut kriteria nilai peningkatan, produk dianggap sangat efektif atau sangat efektif jika memiliki nilai peningkatan sebesar  $0,7 < g < 1$ . Produk dianggap sedang efektif atau memiliki kriteria efektivitas sedang jika memiliki nilai peningkatan sebesar  $0,3 < g < 0,7$ . Produk dengan nilai peningkatan sebesar 0,3 dianggap kurang efektif atau memenuhi kriteria efektivitas rendah.

**Table 3 Statistika Richard R. Hake (G-Score)**

Persentase	Klasifikasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Define

Tahap ini, lima langkah dilakukan untuk memeriksa penyusunan media pembelajaran ini, yaitu :

a. Analisis Ujung Depan

Menurut temuan observasi, meskipun media pembelajaran yang disediakan sekolah cukup canggih, guru kurang menggunakannya. Selain itu, proses pembelajaran terasa tidak menarik karena tidak menggunakan media yang menarik, sehingga peserta didik kebingungan dan tidak fokus.

Analisis Peserta Didik (learner analysis)

Analisis tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah peserta didik di kelas cenderung kurang tertarik dan kebingungan ketika pembelajaran dilaksanakan. Data ini di dapat dari observasi yang dilakukan pada kelas VIII pelajaran informatika

b. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi ide-ide utama, memberikan detail, dan menyusun langkah-langkah yang harus diambil. Menyusun CP (Capaian Pembelajaran) adalah langkah pertama yang dilakukan., yang bertujuan untuk mengidentifikasi bahan pembelajaran yang akan mendukung perancangan media pembelajaran.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas dilakukan setelah analisis konsep untuk menentukan isi satuan pembelajaran. Ini termasuk analisis CP.

d. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan topik pada kompetensi dasar dan metrik yang diberikan pada kurikulum merdeka.

### Design

Pada titik ini, membuat rencana sumber daya pembelajaran. Penyusun media pembelajaran informatika mengarah ke hasil analisis yang dilakukan pada tahap pendefinisian. Prosesnya adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan tes acuan patokan

Dalam uji coba produk, penelitian ini menggunakan dua kali tes: pretest pada awal pembelajaran sebelum peserta didik menggunakan media pembelajaran informatika; posttest

dilakukan di akhir pembelajaran setelah peserta didik diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran informatika. Berikut ini adalah soal pretest dan posttest

- 1) Menjelaskan bagaimana fungsi mencocokkan, memilih, dan mengindeks berbeda?
- 2) menjelaskan bagaimana grafik yang ada berbeda. Kapan kalian akan memakainya?
- 3) apakah algoritma apa yang anda gunakan jika anda ingin memprogram fungsi sumifs dan countifs? Tulis algoritmanya!
- 4) Anda pasti sudah tahu bahwa anda akan mendapatkan data terurut dengan sortir. Kami mengurutkan data sesuai dengan tujuan atau kebutuhan. Apakah anda dapat memberikan contoh kumpulan data yang harus diurutkan? Untuk tujuan apa data diarahkan? Kriteria apa yang digunakan untuk mengurangkannya?
- 5) Apakah anda dapat menjelaskan bagaimana kode kontrol digunakan?
- 6) Apakah anda dapat menjelaskan maksud dari block custom?
- 7) Apa persamaan dan perbedaan antara blockly dan scratch block?
- 8) Apa maksudnya dengan cyberbullying ?
- 9) Apa jenisnya?
- 10) Apa dampak positif dan negative dari media sosial

b. Pemilihan Media

Pada pemilihan media dalam pembuatan media pembelajaran ini memakai *canva*. Ini dipilih karena berbagai fitur serta kelebihan yang ditawarkan oleh *canva* ini cukup menguntungkan penggunaannya, mulai dari memiliki berbagai macam *design* yang menarik, tool-tool serta *design* bisa di gabungkan dalam satu *scane*. Selain itu, aplikasi tersebut dianggap mudah digunakan dan memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran dalam format yang diinginkan, seperti teks, ilustrasi gambar, dan animasi video yang mendukung penerapan representasi multipel.

Dinilai bahwa media yang digunakan menarik, mudah digunakan, dan membantu dalam pembelajaran. *Canva* digunakan sebagai wadah utama untuk pembuatan desain media pembelajaran, serta untuk menyusun isi materi, video pembelaran, dan baggian evaluasi. Media pembelajaran ini akan menghasilkan link URL yang diakses oleh guru dan peserta didik dengan cepat dan mudah melalui ponsel pintar, komputer, atau laptop.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format penelitian perancangan media pembelajaran ini di lakukan dengan beberapa tahap. Pertama rancangan media pembelajaran ini menggunakan *canva*. pemilihan format,tata letak, bentuk, *design* tampilan, ruang dan ketepatan menjadi pertimbangan dari mutu media pembelajaran. Isi pembelajaran diambil dari buku cetak informatika kelas VIII kurikulum merdeka yang di tulis Vania Natali dkk. Kedua strategi pembelajaran yang di gunakan yaitu pembelajaran berbasis Proyek yang mana kegiatan nya biarkan siswa mengerjakan proyek nyata yang relevan dengan bidang informatika, seperti analisis data dan program sederhana

d. Rancangan awal

Dalam pembuatan media pembelajaran informatikan ini, rancangan awal mencakup tata letak, konten, dan karaktersitik media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pertama, rancangan dimulai struktur navigasi dan storyboard, dan diakhiri desain media itu sendiri.

e. *Design Storyboard*

Gambaran *scane*, bentuk visual desainan, dan informasi yang akan dimasukkan ke dalam desainer storyboard akan digunakan sebagai dasar untuk membuat tampilan. Pada pemindaian awal, storyboard adalah halaman intro/pembukaan. Dalam scan selanjutnya, terdapat menu utama scanning , motivasi scanning , materi scanning , kuis scanning , dan profil scanning . Dalam menu scanning bab, terdapat scanning materi, scanning video, dan scanning latihan. Tabel di bawah ini menunjukkan desain storyboard singkat untuk setiap scan.

**Table 4 Storyboard Ringkas**

<i>Scane 1</i>	<i>Intro/opening</i>
<i>Scane 2</i>	Menu utama
<i>Scane 3</i>	Motivasi
<i>Scane 4</i>	Menu Materi
<i>Scane 5</i>	Quis
<i>Scane 6</i>	<i>profile</i>
<i>Scane 7</i>	Bab
<i>Scane 8</i>	Materi
<i>Scane 9</i>	Vidio
<i>Scane 10</i>	latihan

*Storyboard* dikembangkan menjadi beberapa menu setiap menunya sebagai berikut:

- 1) *Scance 1* adalah *intro* yaitu Menu masuk ke media pembelajaran.
- 2) *Scene 2* Menu utama menampilkan menu yang terdiri dari berbagai submenu.
- 3) *Scane 3* menu motivasi yaitu menu yang memuat kata motivasi bagi peserta didik untuk memotivasi serta memberikan semangat bagi peserta didik.
- 4) *Scane 4* menu materi yaitu menampilkan seluruh materi pembelajaran informatika di semester 2 yaitu bab 6, bab7 dan bab 8.
- 5) *Scane 5* quis Merupakan menu untuk mengasah kemampuan peserta didik pada seluruh materi yang telah di pelajari.
- 6) *Scane 6 profile* yaitu menu yang memuat profile peneliti.
- 7) *Scane 7* menu bab yaitu menu yang menampilkan isi materi bab 6, bab7 dan bab 8.
- 8) *Scane 8* materi adalah *scane* yang menampilkan materi dari bab 6, bab7 dan bab 8.
- 9) *Scane 9* menu vidio adalah *scane* yang menampilkan video dari bab 6, bab7 dan bab 8.
- 10) *Scane 10* menu latihan adalah *scane* yang menampilkan latihan dari bab bab 6, bab7 dan bab 8.

### **Develop**

#### a. Desain Media Pembelajaran

##### 1) Intro

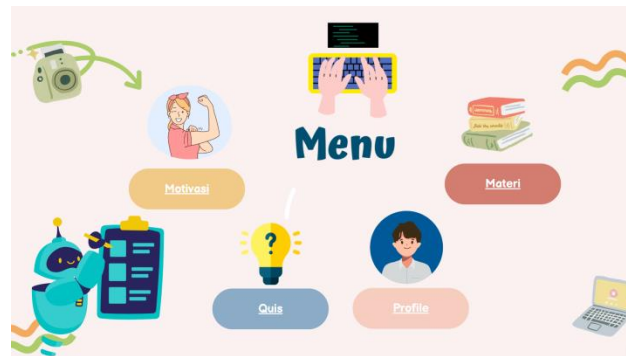
media dimulai pada halaman ini.. Anda dapat menemukan tombol Start untuk menuju menu utama media pembelajaran, seperti yang ditunjukkan dalam gambar berikut:



**Gambar 1 Intro/Opening**

##### 2) Menu utama

Halaman ini menampilkan menu utama media pembelajaran dengan semua tombol yang mengarah ke pemindaian selanjutnya, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2 Menu Utama

3) Motivasi

Berisikan Motivasi guna membangkitkan semangat peserta didik dalam menuntut ilmu seperti gambar dibawah ini :



Gambar 3 Motivasi

4) Menu Materi

Seperti yang ditunjukkan di bawah ini, halaman ini akan menampilkan semua materi yang akan dipelajari dalam pelajaran informatika..



Gambar 4 Materi

5) Menu Bab

Menampilkan tombol yang akan menuju *Scane* selanjutnya yaitu tombol materi, video dan latihan seperti yang ditunjukkan di bawah :



Gambar 5 Menu Bab

6) Halman *Quiz*

Setiap bab memiliki soal yang diberikan kepada siswa melalui quizizz yang dirancang oleh guru. Halaman ini juga memberikan kode akses kepada siswa, seperti yang ditunjukkan di bawah :



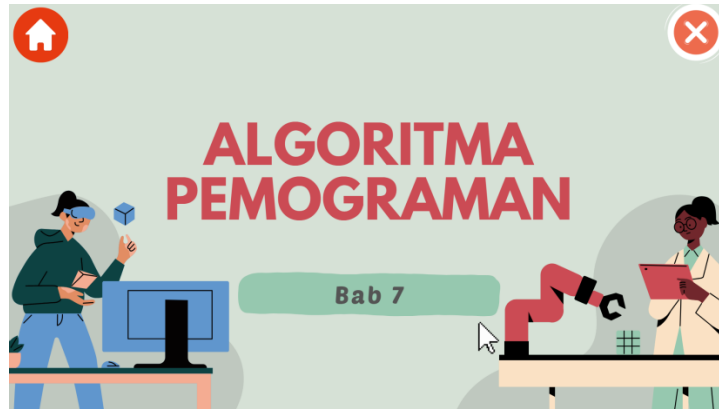
Gambar 6 Quiz

7) Materi

Halaman materi merupakan isi materi dari masing masing bab seperti gambar di bawah ini :



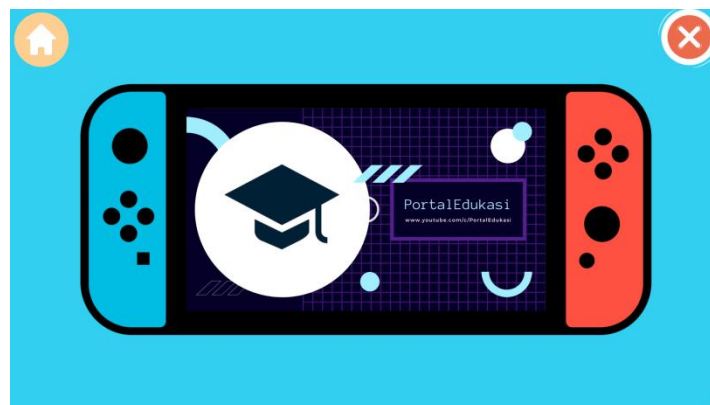




Gambar 7 Halaman Materi

8) Vidio

Halaman ini berisikan video pembelajaran dari masing masing bab yang akan dipelajari



Gambar 8 Halaman Vidio

9) Latihan

Halaman ini terdiri dari soal di setiap bab yang nantinya diberikan kepada peserta didik sebelum di desain guru dengan quiz dan diberi kode ke peserta didik seperti gambar di bawah ini:



Gambar 9 Halaman Latihan

10) Profile

Tampilan profile berisikan biodata peneliti seperti gambar dibawah ini :



Gambar 10 Halaman profile

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Data yang dimasukkan ke dalam aplikasi yang telah dirancang merupakan media pembelajaran yang dibuat melalui canva melalui berbagai tahapan pengujian. Berikut adalah alurnya:

Table 5 Tabel Pengujian Fungsionalitas

No	Penujian	Error	Hasil
1	Menu	-	Valid
2	Tampilan	-	Valid
3	Vidio	-	Valid
4	Quis	-	Valid
5	Latihan	-	Valid

Berdasarkan Hasil Implementasi aplikasi media pembelajaran Informatika kelas 8 SMP Negeri 2 Tilatang Kamang yang sudah dibuat maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakandan menghasilakn sebuah autput yang diharapkan. Semua berjalan baik dengan hasil yang valid.

### **Disseminde (Penyebaran)**

Pada tahap ini peneliti menggunakan link untuk menyebarkan produk melalui grup WA masing-masing kelas VIII secara online : <https://bit.ly/InformatikaKelas8Semester2> dan menampilkan media pembelajaran melauai proyektor di labor informatika.

#### **1. Uji produk**

##### **a. Uji Validitas**

Uji validitas yang dilakukan oleh enam ahli terdiri dari 3 elemen: desain produk, materi produk, dan kebahasaan produk. Lembar validitas untuk aspek rancangan produk menerima nilai 0.75 berdasarkan kriteria valid, 0.70 berdasarkan kriteria valid, 0.96 berdasarkan kriteria valid, dan aspek materi menerima nilai 1.00 berdasarkan kriteria valid.

##### **b. Uji Praktikalitas**

Guru Informatika menilai produk media pembelajaran informatika. Lembar praktikalitas ahli mendapatkan nilai 0.97, yang merupakan nilai yang sangat tinggi.

##### **c. Uji Efektivitas**

Uji efektivitas produk media pembelajaran informatika dinilai oleh 24 siswa, dengan nilai akhir 0,93 dan kriteria efektivitas tinggi.

### **SIMPULAN**

Penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi Canva telah digunakan secara efektif untuk membuat media pembelajaran informatika. Hasi penelitian ini membantu guru terutama peserta didik dalam memahami pelajaran. Media ini juga dapat meningkatkan minat guru dan peserta didik .Bagian-bagian media meliputi intro/opening, meu utama, motivasi, menu bab, latihan, materi dan quis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- A. Fachrurrazi, "Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran," *Buana Pendidik. J. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 11, pp. 21–24, 2010.
- A. Harahap, T. S. Wibowo, J. W. Sitopu, M. Solehuddin, and N. Napsin, "Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah,"
- A. K. Saputra, "Keterbelakangan Kualitas Pendidikan Di Indonesia," *Univ. Andalas*, no. 5133122001, pp. 1–41, 2018.
- A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- B. L. Iverson and P. B. Dervan, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN," Bunga Nabilah, Supratman Zakir, Eny Murtiyastuti, and Ramadhanu Istahara Mubaraq, "Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Tingkat SMP," *PIJAR J. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 110–119, 2023, doi: 10.58540/pijar.v1i1.97. Center Sulawesi Selatan, 2019.
- D. S. Wahyuni, J. T. Informatika, P. Studi, P. Teknik, and U. P. Ganesha, "PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN DENGAN MODEL BLENDED," vol. 9, pp. 172–184, 2020.
- A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. CV Kaaffah Learning
- E. Fameska, L. Efriyanti, and E. Refnita, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 65–72, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i1.8793.
- E. Winaryati, *Cercular Model of RD & D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. 2021. [Online]. Available: [www.penerbitbukumurah.com](http://www.penerbitbukumurah.com)
- G. A. Br Sebayang, M. T. Simamora, and S. J. Br Ginting, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 3, no. 02, pp. 313–317, 2023, doi: 10.47709/educendikia.v3i02.2618.
- G. A. Rizanta and M. Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Pros. Semin. Nas. Daring*, vol. 2, pp. 560–568, 2022,

- Harida, Hasanah Nur, and Anas Arfandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk," *Semin. Nas. Dies Natalis 62*, vol. 1, pp. 402–411, 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.1013.
- I. Arkadiantika, W. Ramansyah, M. A. Effindi, and P. Dellia, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic," *J. Dimens. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, p. 29, 2020, doi: 10.24269/dpp.v0i0.2298.
- I. Kusuma, "Development OF Canva Application Based Learning Media for E-Book Interactive," vol. 10, pp. 71–79, 2023, doi: 10.26858/jnp.v10i1. *J. Appl. Sci. Civ. Eng.*, vol. 2, no. 1, pp. 148–154, 2021, [Online]. Available: <http://asce.ppj.unp.ac.id/index.php/ASCE/article/view/126>
- J. Fitra and H. Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," vol. 4, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- J. Junaidi, "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 3, no. 1, pp. 45–56, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- J. Pembelajaran Dan Mat. Sigma*, vol. 8, no. 2, pp. 539–544, 2022, doi: 10.36987/jpms.v8i2.3782.
- K. Pendidikan, D. A. N. Teknologi, B. Penelitian, D. A. N. Pengembangan, D. A. N. Perbukuan, and P. K. Perbukuan, *Sma kelas x*.
- K. Sari, R. Rahmiati, L. Rosalina, and D. Irfan, "Pengembangan media pembelajaran perawatan wajah berbasis android pada kompetensi tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan," *JRTI (Jurnal Ris. Tindakan Indones.*, vol. 7, no. 3, p. 602, 2022, doi: 10.29210/30032220000.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Buku Panduan Guru INFORMATIKA Kelas XII*. Ley 25.632, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM BENTUK POSTER DI KELAS X SMA NEGERI 2 SIMPANG HILIR," pp. 9–43, 2002.
- M. A. Rangko, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram," *Skripsi*, 2022.
- M. Arief and F. Ashar, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storylane Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Di Smk N 1 Padang,"
- M. HAVIZ, "Research and Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna," *Ta'dib*, vol. 16, no. 1, 2016, doi: 10.31958/jt.v16i1.235.
- M. Maharani and Hanesman, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 12720–12729, 2022, [Online]. Available: <https://www.canva.com/>.
- M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *J. Kwangsan*, vol. 1, no. 2, p. 95, 2013, doi: 10.31800/jtpk.v1n2.p95--105.
- M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Semin. Nas. Has. Pengabd.*, pp. 1–7, 2021.
- P. Rahmawati, "Pengembangan Picture Storybook Masa Penjajahan Portugis di Indonesia guna Meningkatkan Pemahaman Konsep Sejarah dan Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.," *Lumbung Pustakan Univ. Negeri Yogyakarta*, no. 15018, pp. 1–23, 2019.
- pp. 7823– 7830.
- R. Bin Arsyad, S. Q. Badu, N. Abbas, and E. Hulukati, "Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif," p. 22, 2022.
- R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.
- R. Mesra *et al.*, *Research & Development Dalam Pendidikan*. 2023.
- S. Nurhendrar, "Permendiknas No 16 tahun 2007 Tentang Kompetensi Guru," *Rev. Bras. Ergon.*, vol. 9, no. 2, p. 10, 2007,

- W. Citra Purnama, F. Annas, H. A. Musril, and G. Darmawati, "Perancangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Android Menggunakan Kodular Kelas X Di Sma N 1 Iv Koto," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1304–1311, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.7246.
- Y. A. Purba and A. Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 2, pp. 1325–1334, 2022,
- Y. P. Siregar, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Analisa Kompleks Dengan Menggunakan Strategi Inquiry Di Stkip Tapanuli Selatan," *J. Educ. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp.72–78, 2018,