



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda

Oni Savitri<sup>1</sup>, Sudarman<sup>2</sup>, Sutrisno<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

### Abstract

Received: 3 April 2024  
Revised: 14 April 2024  
Accepted: 25 April 2024

This research is based on the limited learning media used by teachers and the low response of students to economics subjects. This research aims to develop interactive learning media based on Canva for class X and to determine the feasibility of interactive learning media products. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. Collection techniques using interviews and questionnaires. The data analysis technique used is qualitative and quantitative descriptive analysis. The research subjects involved were media experts, 1 expert, and class X-1 students of SMA Negeri 16 Samarinda, while the object studied was the feasibility of interactive learning media. Based on research results, the interactive learning media developed received a positive response from students and also the results of assessments by material expert validators, media experts and students, the feasibility level of Canva-based interactive learning media is in the very feasible category. The feasibility test can be seen in the results of the material expert testing questionnaire which obtained an average score of 75 which is included in the "Very Eligible" category, media experts obtained an average score of 72 which is included in the "Very Appropriate" category and students obtained an average score 70.32 which is included in the "Very Decent" category.

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

(\*) Corresponding Author:

**How to Cite:** Savitri, O., Sudarman, S., & Sutrisno, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072-1085. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11171911>

## PENDAHULUAN

Era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah cara-cara tradisional dalam pembelajaran. Siswa memiliki akses yang lebih mudah terhadap informasi melalui internet dan perangkat mobile. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi faktor yang sangat penting untuk dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman.

Menurut (Yaumi, 2018) salah satu faktor yang penting dalam membangun kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Guru seharusnya memiliki keterampilan yang memadai dalam hal mendesain, mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat, perhatian, pemahaman dan motivasi siswa, karena dengan meningkatnya minat, perhatian, pemahaman dan motivasi siswa diharapkan siswa dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran Interaktif merupakan suatu alat atau media yang didesain secara terencana untuk dapat menyampaikan informasi dan membangun



informasi dengan adanya hubungan timbal balik. Menurut (Nurrita, 2018) media pembelajaran interaktif berupa alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dikelas sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran ini berupaya menunjang kemampuan siswa secara umum dengan memakai indera penglihatan mata, yang dimana media ini dimaksudkan supaya siswa ingin mengikuti pembelajaran dengan bersemangat sehingga mata pelajaran yang dipelajari lebih gampang terekam pada memori siswa. Salah satu bentuk media itu adalah media pembelajaran berbasis Aplikasi Canva.

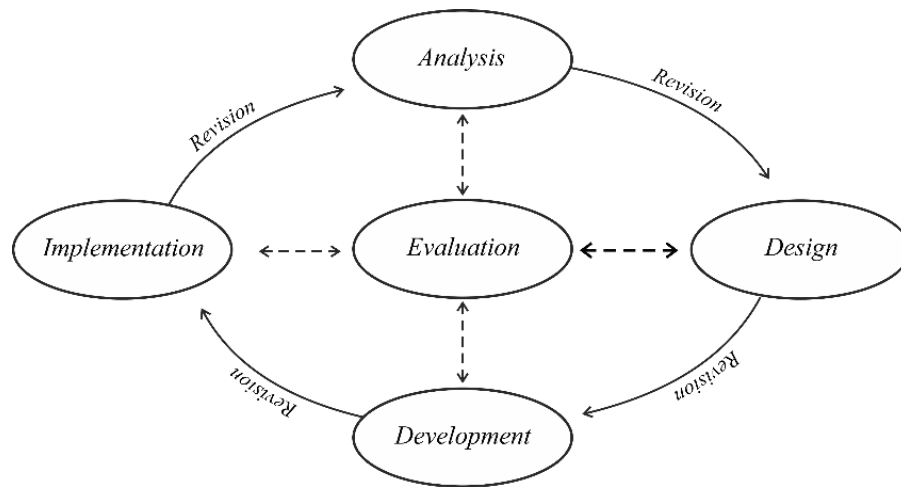
Aplikasi canva merupakan alat bantu desain online grafis yang dapat digunakan untuk membuat beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun yang dimana aplikasi ini memiliki kemudahan dalam penggunaannya, fleksibilitas dalam desain dan memiliki kemampuan untuk menambahkan elemen interaktif. Menurut (Pelangi, 2020) manfaat aplikasi canva dalam pembelajaran sangat banyak dan juga mampu meningkatkan motivasi peserta didik, karena dalam aplikasi canva ini tidak hanya guru saja yang dapat menggunakannya, tetapi siswa juga dapat belajar dengan kreatif dan terampil dalam mengembangkan ataupun menggunakan aplikasi canva di dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan di SMA Negeri 16 Samarinda dengan salah satu guru mata pelajaran Ekonomi, bahwasannya pembelajaran yang dilakukan disekolah dengan mata pelajaran ekonomi hanya difokuskan kepada buku cetak (buku siswa) dan terkadang menggunakan media *PowerPoint*, dan rendahnya respon siswa terhadap pelajaran ekonomi membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak berjalan dengan optimal, seperti siswa yang selalu berbicara dengan teman sebangkunya sehingga tidak fokus mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Dalam menghadapi tantangan ini, perlu diakui bahwa pembelajaran yang optimal memerlukan pendekatan yang lebih beragam dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya solusi untuk dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang menyoroti keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang dominan menggunakan buku teks dan *PowerPoint*, serta rendahnya respon siswa yang mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk dapat melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda**”.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva adalah *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2015), Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk memuat produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementasion* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).



**Gambar 1.** Model Penelitian ADDIE

Adapun waktu penelitian di bulan Januari 2024 di SMA Negeri 16 Samarinda, dengan subjek Ahli Materi Nur Ahmad Syarif, S.Pd, Ahli Media Ramaulvi Muhammad Akhyar, M.Kom dan Siswa kelas X-1 SMA Negeri 16 Samarinda. Objek penelitiannya Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai kelayakan Media Pembelajaran melalui Metode wawancara yang dilakukan kepada Guru Mata Pelajaran Ekonomi kelas X di SMA Negeri 16 Samarinda untuk dapat mencari informasi dan menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga dapat menghasilkan data analisis yang diperlukan dan menggunakan Kuesioner untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan dalam media pembelajaran interaktif yang telah digunakan pada aspek estetika, desain, dan kemudahan navigasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui lembar hasil angket penilaian ahli materi, ahli media dan siswa untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan. Data yang dianalisis meliputi data proses pengembangan produk dan data penilaian kelayakan produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran ekonomi kelas X, yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru dalam menyelenggarakan kegiatan belajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementasion* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi).

#### **1. Analysis**

Tahap analisis adalah langkah awal untuk dapat memahami kebutuhan dan kondisi yang ada. Analisis ini membantu merinci tujuan pembelajaran dan

menentukan sejauh mana materi pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan mereka. Tahap analisis terbagi lagi menjadi dua yaitu: Analisis Kebutuhan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk dapat menemukan permasalahan yang terjadi di dalam mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Samarinda. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan mendasar yang terletak pada kurangnya variasi media pembelajaran, guru tersebut masih berfokus kepada buku cetak dan juga terkadang menggunakan media pembelajaran seperti Powerpoint dan juga rendahnya respon siswa mencerminkan ketidakefektifan pembelajaran yang ada di kelas selama pembelajaran dan Analisis Materi merupakan suatu proses yang melibatkan evaluasi mendalam terhadap konten pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Tujuan dari analisis materi ini adalah untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan kurikulum, tingkat pemahaman peserta didik, dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi, materi permintaan.

## 2. *Design*

Kegiatan dalam tahap desain ini yaitu menentukan bagian-bagian materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran, membuat animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran: Penggunaan Animasi yang Mendukung Pembelajaran: Tahap ini merupakan tahap dimana animasi digunakan untuk memberikan ilustrasi visual pada materi pembelajaran. Karena dengan menggunakan animasi, penyampaian informasi dapat menjadi lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Desain Aplikasi dan penentuan fungsi-fungsi aplikasi:

Tahap ini merupakan tahap dimana desain aplikasi dan penentuan fungsi aplikasi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi, seperti fitur interaktif dan evaluasi pemahaman melibatkan pembuatan layout visual yang menarik, yang dimana desain harus mendukung tujuan pembelajaran dan memudahkan navigasi siswa dalam menjelajahi materi yang disajikan. Hal ini memastikan bahwa aplikasi tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Pembuatan *Storyboard* menggambarkan gambaran keseluruhan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

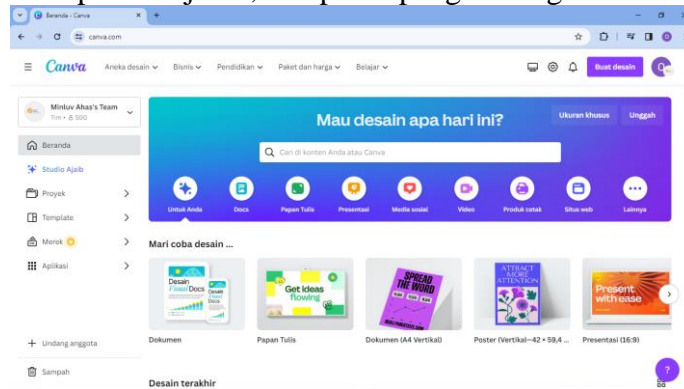
## 3. *Development*

Tahap *development* (pengembangan) adalah tahap dimana konsep desain pembelajaran dibuat menjadi kenyataan media pembelajaran yang dapat digunakan. Proses ini memastikan bahwasannya materi pembelajaran sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan pada tahap desain sebelumnya.

### **Pembuatan media pembelajaran:**

Tahapan pembuatan media yaitu dengan merangkai semua komponen seperti materi, evaluasi, gambar menjadi Media Pembelajaran Interaktif. Desain media pembelajaran disesuaikan dengan *Storyboard* yang telah dirancang sebelumnya. Langkah pertama adalah membuat karakter tokoh komik untuk materi permintaan dan penawaran. Karakter dibuat satu-persatu dengan melihat beberapa referensi yang kemudian dimodifikasi. Langkah selanjutnya adalah menambahkan balon kata yang disesuaikan dengan isi materi permintaan dan penawaran, yang dibuat menggunakan CorelDraw X7. Kemudian materi yang berupa komik tersebut

disusun berdasarkan alur cerita yang sudah direncanakan sebelumnya. Setelah komik sudah siap, tahap selanjutnya adalah membuat media pembelajaran interaktif di canva yang sudah dirangkai dengan storyboard yang terdiri dari beberapa fitur yaitu: Halaman muka, petunjuk, menu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan profil pengembang.



**Gambar 1.** Tampilan awal Canva

Halaman muka: Halaman muka media pembelajaran interaktif canva terdapat judul dari mata pelajaran ekonomi, yang kemudian bisa diklik pada animasi play yang berarti memulai media pembelajaran.



**Gambar 2.** Tampilan awal media pembelajaran interaktif

Halaman Petunjuk Penggunaan: Halaman petunjuk berisi petunjuk penggunaan elemen yang akan digunakan pada media pembelajaran interaktif. Petunjuk yang digunakan dibuat untuk dapat mempermudah pengguna dalam memahami apa saja elemen yang akan digunakan pada media pembelajaran.



**Gambar 3.** Tampilan petunjuk penggunaan

Halaman Menu: Halaman menu berisi tentang beberapa pilihan elemen yang bisa dibuka seperti: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi, dan profil pengembang. Halaman menu ini bisa membuat pengguna memilih halaman mana yang ingin dibuka.



**Gambar 4.** Tampilan halaman menu

Halaman Tujuan Pembelajaran: Halaman tujuan pembelajaran berisi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai di dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan pengguna tau apa saja tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



**Gambar 5.** Tampilan tujuan pembelajaran

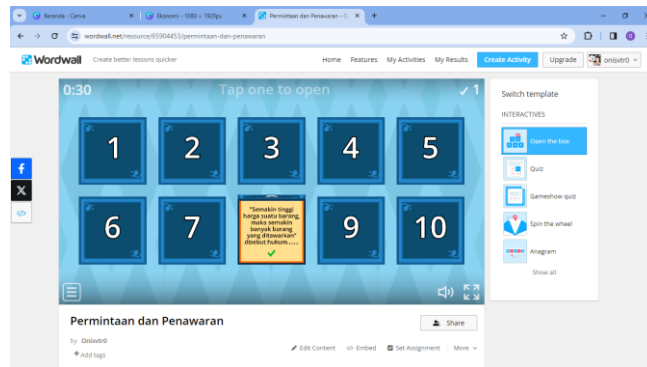
Halaman Materi Pembelajaran: Halaman materi pembelajaran berisi materi permintaan dan penawaran berupa komik dan video pembelajaran, pengguna dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kemauan dan keinginan mereka.



**Gambar 6.** Tampilan materi pembelajaran

Halaman Evaluasi Pembelajaran: Halaman evaluasi berisi 10 soal pilihan ganda, dimana pilihan ganda tersebut untuk dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang ada di dalam media pembelajaran tersebut.





**Gambar 7.** Tampilan evaluasi pembelajaran

Halaman profil pengembang berisi informasi terkait biodata pengembang, untuk dapat mengetahui siapa yang membuat media pembelajaran tersebut dengan menampilkan profil pengembang.



**Gambar 8.** Tampilan profil pengembang

**Validasi oleh para ahli:**

Validasi ahli materi: Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu Nur Ahmad Syarif, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Samarinda yang didapatkan melalui penilaian kuesioner yang telah dinilai oleh ahli materi berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan kepada ahli materi adalah untuk mengetahui apakah pembahasan materi dalam media pembelajaran yang ditampilkan sudah mencakup aspek kualitas isi, aspek penyajian dan aspek kebahasaan. Hasil rekapitulasi untuk hasil rata-rata validasi ahli materi pada tabel 1:



**Tabel 1.** Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Kategori
1.	Kualitas isi / materi	33	Sangat Layak
2.	Penyajian	23	Sangat Layak
3.	Kebahasaan	19	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>75</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Tabel 2.** Interval Nilai Ahli Materi

Aspek Keseluruhan	
Interval Nilai	Kategori
$\bar{X} > 67,20$	Sangat Layak
$54,40 < \bar{X} \leq 67,20$	Layak
$41,60 < \bar{X} \leq 54,40$	Cukup Layak
$28,80 < \bar{X} \leq 41,60$	Tidak Layak
$\bar{X} \leq 28,80$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil tabel 1, diperoleh skor rata-rata 75 yang masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi materi masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**. Media dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.

Validasi Ahli Media: Validasi dilakukan oleh ahli media yaitu Ramaulvi Muhammad Akhyar, M.Kom selaku Dosen Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman yang didapatkan melalui penilaian kuesioner yang telah dinilai oleh ahli media berdasarkan indikator yang telah dibuat tersebut dan juga didapatkan melalui saran maupun masukan yang telah diberikan. Tujuan dilakukannya pengujian kelayakan oleh ahli media adalah untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah sesuai dan bisa menjadi penunjang dan pendukung untuk media yang disajikan. Hasil rekapitulasi untuk hasil rata-rata validasi ahli materi pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Kategori
1.	Kualitas isi / materi	24	Sangat Layak
2.	Kebahasaan	9	Sangat Layak
3.	Interaksi Penggunaan	22	Sangat Layak
4.	Akseibilitas	18	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>72</b>	<b>Sangat Layak</b>

**Tabel 4.** Interval Nilai Ahli Media

Aspek Keseluruhan	
Interval Nilai	Kategori
$\bar{X} > 67,20$	Sangat Layak
$54,40 < \bar{X} \leq 67,20$	Layak

$41,60 < \bar{X} \leq 54,40$	Cukup Layak
$28,80 < \bar{X} \leq 41,60$	Tidak Layak
$\bar{X} \leq 28,80$	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan hasil tabel 3, diperoleh skor rata-rata 72 yang masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi media masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**. Media dinyatakan layak diujicobakan tanpa revisi.

Kesimpulan perhitungan ahli materi dan ahli media:

**Tabel 5.** Kesimpulan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	75	75	Sangat Layak
2.	Ahli Media	72	72	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>147</b>	<b>73,5</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil tabel 4.6, diperoleh skor rata-rata 73,5 yang masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media masuk ke dalam kategori **Sangat Layak**.

#### 4. *Implementasion*

Pada tahap *implementation*, media pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan uji coba kepada 34 siswa kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran ini, siswa diminta untuk dapat mengisi kuesioner yang telah disediakan.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ketertarikan	876	25,76	Sangat Layak
2.	Materi	1050	30,88	Sangat Layak
3.	Bahasa	465	13,68	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>		<b>2391</b>	<b>70,32</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil penilaian validasi siswa diperoleh dari aspek ketertarikan, materi dan bahasa masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dengan skor keseluruhan diperoleh rata-rata 70,32 sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran dikategorikan **Sangat Layak**.

#### 5. *Evaluation*

Tahap *evaluation* adalah tahap penyelesaian dari media pembelajaran yang dikembangkan sehingga langkah selanjutnya ialah penyebaran media pembelajaran yang dianggap tidak ada revisi lagi. Hasil kesimpulan validasi ahli materi, ahli media dan siswa dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel 7.** Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Siswa

No.	Validator	Jumlah Nilai	Skor rata-rata	Kategori
1.	Ahli Materi	75	75	Sangat Layak
2.	Ahli Media	72	72	Sangat Layak
3.	Siswa	70,32	70,32	Sangat Layak

<b>Rata-rata</b>	<b>217,32</b>	<b>72,44</b>	<b>Sangat Layak</b>
------------------	---------------	--------------	---------------------

Berdasarkan hasil tabel 7 diperoleh skor rata-rata 72,44 yang masuk kedalam rentang nilai  $\bar{X} > 67,20$  yang berarti Sangat Layak. Sehingga tingkat kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis canva berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan siswa masuk ke dalam kategori Sangat Layak.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda dan untuk dapat mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Model yang dipilih peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis canva menggunakan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementasion* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Tahap analisis menjadi langkah awal yang membantu memahami kebutuhan dan kondisi di SMA Negeri 16 Samarinda, dengan fokus pada identifikasi permasalahan dalam pembelajaran ekonomi di sekolah tersebut.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi mengungkapkan permasalahan utama, antara lain kurangnya variasi media pembelajaran. Selanjutnya, analisis materi dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang dipilih, khususnya mengenai permintaan dan penawaran, sesuai dengan kurikulum, tingkat pemahaman siswa, dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Materi tersebut dianggap memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa, sehingga diputuskan untuk dapat digunakan ke dalam media pembelajaran interaktif.

Tahap perancangan (*design*) melibatkan penentuan bagian-bagian materi, pembuatan animasi sesuai dengan materi, dan desain aplikasi, termasuk penentuan fungsi-fungsi aplikasi seperti fitur interaktif dan evaluasi pemahaman. Pembuatan storyboard menjadi panduan dalam merinci tampilan dan fungsi setiap bagian dari media pembelajaran. Proses pengembangan (*development*) mengubah konsep desain menjadi kenyataan melalui pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Canva. Tahap ini mencakup pembuatan komik permintaan dan penawaran serta animasi yang mendukung materi pembelajaran. Desain aplikasi Canva dengan berbagai fitur, seperti halaman muka, petunjuk penggunaan, menu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan profil pengembang. Validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh hasil yang sangat positif, dengan skor rata-rata ahli materi sebesar 75 dan ahli media sebesar 72 sehingga keduanya diperoleh skor rata-rata 73,5 yang masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dengan kategori sangat layak. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi media masuk ke dalam kategori Sangat Layak.

Selanjutnya tahap *implementation* atau uji coba lapangan. Uji coba dilakukan di kelas X-1 dengan 34 siswa SMA Negeri 16 Samarinda pada tanggal 13 Januari 2024. Hasil penilaian dari keseluruhan aspek juga menghasilkan respons positif, dengan skor rata-rata sebesar 70,32, masuk dalam rentang nilai  $\bar{X} > 67,20$  yang berarti Sangat Layak. Selanjutnya tahap *evaluation*, tahap dimana hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis

Canva untuk mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Samarinda telah berhasil dikembangkan. Media ini dinilai sangat layak dan siap diimplementasikan tanpa memerlukan revisi lebih lanjut.

Media pembelajaran interaktif berbasis Canva dikatakan sangat layak karena Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan skor rata-rata 73,5, masuk dalam kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media ini telah diterima dengan baik oleh para ahli dan Hasil uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari siswa dengan skor rata-rata 70,32 yang masuk ke dalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  dan masuk dalam kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Canva dinilai sangat layak karena mampu memenuhi kebutuhan, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, memiliki desain interaktif, telah divalidasi oleh ahli, dan memberikan hasil positif dalam uji coba lapangan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan Canva sebagai platform pembuatan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran ekonomi telah terbukti sangat layak untuk digunakan. Proses pengembangan melibatkan pembuatan komik permintaan dan penawaran, animasi yang mendukung materi pembelajaran, serta desain aplikasi Canva dengan berbagai fitur seperti halaman muka, petunjuk penggunaan, menu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan profil pengembang.
2. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda masuk kedalam kategori Sangat Layak untuk digunakan dengan hasil rata-rata nilai diperoleh sebagai berikut: Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor rata-rata 75 dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 72 yang masuk kedalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Canva sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata yang masuk dalam kategori Sangat Layak. Uji coba kepada siswa kelas X-1 yang berjumlah 34 siswa juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan, dengan skor rata-rata 70,32 yang masuk kedalam rentang  $\bar{X} > 67,20$  yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Concerning the research, authorship, and publication of this paper, the author(s) reported no potential conflicts of interest.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lanjutan adalah sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana untuk dapat belajar, baik disekolah maupun diluar sekolah dan dapat lebih

- bersemangat dan meningkatkan keaktifan disekolah terkhusus pada mata pelajaran ekonomi.
2. Guru diharapkan mampu memanfaatkan Canva sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menarik bagi siswa dan diahrapkan guru mampu lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran.
  3. Sekolah diharapkan mampu mendorong penggunaan Canva sebagai salah satu alat bantu pembelajaran di sekolah untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyediakan pelatihan serta dukungan bagi guru dalam mengembangkan keterampilan menggunakan Canva dalam pembelajaran.
  4. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu menerapkan media pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan di beberapa kelas untuk dapat mengetahui perbedaan hasil penilaian siswa dimasing-masing kelas dan perlu dilakukannya penelitian lanjutan untuk dapat mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Analia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Atik, M., Ekowati, S., Dananti, K., Wening, S., Dyah, E., & Ningrum, P. (2023). *Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Canva pada Matakuliah Jaringan Komputer*. 7(1), 10–19.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. *Skripsi*, 1–191.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(May).
- Hasan M, Milawati, Darodjat, Khairani H, Tahrim T. *Media Pembelajaran.*; 2021
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kamila Z, Kowiyah K. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *J Cendekia J Pendidik Mat*. 2022;7(1):72–83. doi:10.31004/cendekia.v7i1.1663
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Mukti, I. N. C., & Nurcahyo, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran biologi berbantuan komputer untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 137. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i2.7644>
- Nurhalisa, S. S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif

- Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 38. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0Ahttps://pusdikrapublishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Agussalim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.22373/p-jpft.v3i2.13288>
- Siswa, M. D. A. N. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Diah Ayu Pertiwi Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2021 Persetujuan Pembimbing*.
- Sofya, R., & Adzkia, S. F. (2023). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Ecogen*, 6(1), 74. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14430>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>
- Tanjung RE, Faiza D. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Tek Elektron dan Inform.* 2019;7(2):79. doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261
- Ully,R (2023), Pengembangan media pembelajaran komik berbasis web dengan Google Site Pada pokok bahasan biner dan heksadesimal Kelas X DPIB 1 SMK Negeri 2 Samarinda
- Yaumi, M. (2018). *Media Teknologi dan Pembelajaran*. In *IAIN Antasari Press*.