

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATERI PERMINTAAN DAN PENAWARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Jelita Maria Christine Samosir¹, Khairuddin Ependi Tambunan²

Universitas Negeri Medan, Medan

e-mail: ¹jelitamariachristinesamosir@gmail.com, ²pagaraji@unimed.ac.id

Abstract: *This study aims to develop a Canva-based learning medium on the demand and supply topic to improve the learning outcomes of tenth-grade students at SMAN 10 Medan and to examine its validity, practicality, and effectiveness. This research and development study used the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The sample consisted of two classes selected through purposive sampling, an experimental class taught using the Canva-based medium and a control class taught using the printed textbook. Data were collected through validation questionnaires, student and teacher response questionnaires, and a multiple-choice achievement test administered as a pretest and posttest. The results showed that the medium was rated valid by media experts (84%), material experts (93%), and instructional design experts (90%). The practicality questionnaires showed very practical results from teachers (94%) and students (89%). Prerequisite tests indicated normally distributed and homogeneous data, and the t-test showed a significant difference between the two classes (sig. 0.000 < 0.05). The N-Gain score of the experimental class (0.63) was higher than that of the control class (0.43). It is concluded that the developed Canva-based learning medium is valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes on the demand and supply topic.*

Keyword: *learning media, Canva, demand and supply*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi permintaan dan penawaran guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 10 Medan, serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang dipilih dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis Canva dan kelas kontrol yang menggunakan buku paket. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar pilihan ganda yang diberikan sebagai pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan media dinyatakan valid oleh ahli media (84%), ahli materi (93%), dan ahli desain pembelajaran (90%). Angket kepraktisan menunjukkan hasil sangat praktis dari guru (94%) dan siswa (89%). Uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, sedangkan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelas (sig. 0,000 < 0,05). Nilai N-Gain kelas eksperimen (0,63) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (0,43). Disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permintaan dan penawaran.

Kata kunci: media pembelajaran, Canva, permintaan dan penawaran

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran

penting dalam kemajuan suatu bangsa karena menjadi upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik,

sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar yang inovatif dan interaktif, sejalan dengan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 yang menekankan pentingnya pembelajaran yang menantang, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Pembelajaran ekonomi, khususnya materi permintaan dan penawaran, memuat konsep yang bersifat abstrak sehingga sering menyulitkan siswa untuk memahaminya apabila hanya disampaikan melalui metode ceramah dan buku cetak. Hasil observasi di kelas X SMAN 10 Medan menunjukkan pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher centered), siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan lebih banyak menggunakan telepon genggam untuk hal di luar pembelajaran. Guru pun belum memanfaatkan video pembelajaran, media visual, maupun kuis interaktif dalam menyampaikan materi.

Media visual yang menarik terbukti dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis daring yang menyediakan template, elemen visual, serta fitur interaktif sehingga memudahkan guru merancang bahan ajar yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva pada materi permintaan dan penawaran serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 10 Medan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dilaksanakan di

SMAN 10 Medan pada siswa kelas X semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X.E.1 sampai X.E.7 SMAN 10 Medan yang berjumlah 252 siswa dari 7 kelas. Sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling, yaitu kelas X.E.1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Canva dan kelas X.E.2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan buku paket, dengan masing-masing kelas berjumlah 35 siswa.

Kelayakan media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran menggunakan lembar angket berskala Likert, kemudian diujicobakan secara bertahap kepada 3 siswa (uji perorangan), 6 siswa (uji kelompok kecil), dan 35 siswa (uji lapangan). Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan media diukur melalui tes hasil belajar berupa 25 soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, diberikan sebagai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, dilanjutkan dengan uji-t untuk menguji perbedaan hasil belajar kedua kelas, serta perhitungan N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva dinyatakan sangat baik atau layak digunakan, dengan persentase kelayakan dari ahli media sebesar 84%, ahli materi sebesar 93%, dan ahli desain pembelajaran sebesar 90%.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	84%	Sangat Baik
Ahli Materi	93%	Sangat Baik
Ahli Desain	90%	Sangat Baik

Pembelajaran

Selanjutnya, angket respon menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva sangat praktis digunakan, dengan hasil kepraktisan dari guru sebesar 94% dan dari siswa sebesar 89%. Hal ini menunjukkan media mudah dioperasikan dan diterima dengan baik oleh pengguna di lapangan.

Uji prasyarat menunjukkan data pretest-posttest berdistribusi normal (signifikansi $> 0,05$) dan homogen (signifikansi $0,494 > 0,05$). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,63 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,43, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media Canva berada pada kategori lebih tinggi dibandingkan kelas yang hanya menggunakan buku paket.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa pemanfaatan alat visual seperti infografis dan presentasi yang menarik dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Media berbasis Canva memungkinkan konsep abstrak pada materi permintaan dan penawaran disajikan secara visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami materi, lebih aktif terlibat, dan tidak mudah jenuh dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku cetak dan metode ceramah.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis Canva pada materi permintaan dan penawaran yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 10 Medan. Kelayakan media didukung oleh penilaian sangat baik dari ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, kepraktisannya didukung oleh respon

sangat praktis dari guru dan siswa, dan keefektifannya ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran ekonomi yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2014). Belajar dan pembelajaran. Alfabeta.
- Arikunto, S. (2014). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Arnold, D. (2011). Economics (9th ed.). South-Western Cengage Learning.
- Azhar, A. (2012). Media pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.
- Dantas, L. A. (2020). The use of Canva for educational media design in digital learning. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(4), 345–360.
- Gilmore, J. H., & Pine, B. J. (2004). The experience economy: Work is theatre and every business a stage (Updated ed.). Harvard Business School Press.
- Hernawan, A. H., Permasih, & Dewi, L. (2008). Pengembangan bahan ajar. Universitas Terbuka.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. Akademia Permata.
- Mulyatiningsih, E. (2015). Metode penelitian terapan bidang pendidikan. Alfabeta.
- Putra, N., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Edutech*, 5(2), 95–104.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia

Nomor 20 Tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
Lembaran Negara Republik
Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
Peraturan Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia
Nomor 22 Tahun 2016 tentang
Standar Proses Pendidikan Dasar dan
Menengah. (2016). Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan

