

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK
SISWA KELAS 10 SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh

**Muhamad Amirudin
2113025023**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *WEBSITE* MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK SISWA KELAS 10 SMA NEGERI 5 BANDAR LAMPUNG

Oleh

MUHAMAD AMIRUDIN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandarlampung. Penelitian menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR) yang meliputi empat tahap, yaitu Analisis Masalah, Perancangan Solusi, Pengembangan dan Validasi, serta Implementasi dan Evaluasi Pengguna. Tahap analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket kebutuhan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media. Produk yang dikembangkan berupa *website* interaktif berisi halaman menu utama, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ilustrasi profesi informatika, gambar pendukung, dan video pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil masing-masing sebesar 88,33% dan 90%, yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat valid. Uji kepraktisan melibatkan guru dan siswa kelas X dan menghasilkan persentase 87,5% dari guru serta 83,52% dari siswa, yang termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *website* media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Informatika karena mudah diakses, menarik, dan mampu membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Kata kunci: Canva, DBR, Informatika, Media Pembelajaran, *Website*.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF A CANVA-BASED LEARNING MEDIA WEBSITE FOR COMPUTER SCIENCE SUBJECTS FOR 10TH GRADE STUDENTS AT STATE HIGH SCHOOL 5 BANDAR LAMPUNG

By

MUHAMAD AMIRUDIN

This study aims to develop a Canva-based learning media website on the subject of the Social Impact of Informatics for 10th grade students at SMA Negeri 5 Bandarlampung. The study uses the Design-Based Research (DBR) method, which consists of four stages, namely Problem Analysis, Solution Design, Development and Validation, and Implementation and User Evaluation. The analysis stage was conducted through observation, interviews, and distribution of student needs questionnaires to identify learning problems and media needs. The product developed was an interactive website containing a main menu page, learning objectives, learning materials, illustrations of informatics professions, supporting images, and learning videos. Validation was carried out by media experts and material experts with results of 88.33% and 90%, respectively, indicating that the product was highly valid. The practicality test involved teachers and 10th grade students and resulted in a percentage of 87.5% from teachers and 83.52% from students, which was considered highly practical. These results indicate that the Canva-based learning media website is suitable for use as an alternative learning medium for computer science because it is easily accessible, attractive, and able to help students understand the material.

Keyword: *Canva, DBR, Informatics, Learning Media, Website.*

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK
SISWA KELAS 10 SMA NEGERI 5
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

MUHAMAD AMIRUDIN

Skripsi

**sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

**: PENGEMBANGAN *WEBSITE* MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
UNTUK SISWA KELAS 10 SMA NEGERI 5
BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Muhamad Amirudin

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2113025023

Program Studi

: Pendidikan Teknologi Informasi

Jurusan

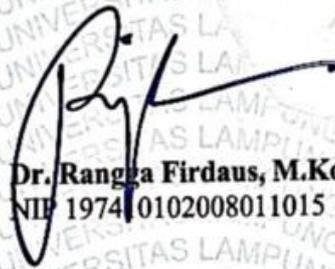
: Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

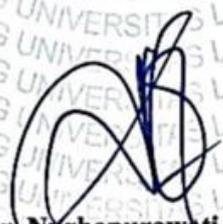

Dr. Ranga Firdaus, M.Kom.

NIP 197410102008011015


Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd.

NIP 198803092022032008

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA


Dr. Nurhanurawati, M.Pd.

NIP 196708081991032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

Sekretaris

: Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Prof. Dr. Abdurrahman, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP.198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Amirudin
NPM : 2113025023
Fakultas/Jurusan : KIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Bukit Kemuning, Kec. Bukit Kemuning, Lampung Utara

menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “ Pengembangan *Website* Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika untuk Siswa Kelas 10 SMA Negeri 5 Bandarlampung” merupakan karya sendiri bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang dalam skripsi ini sudah mengikuti kaidah penulisan karya tulis ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan aturan yang berlaku.

Bandarlampung, 07 Januari 2026



Muhamad Amirudin
NPM 2113025023

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Bukit Kemuning pada tanggal 27 Januari 2003, sebagai anak kedua dari enam bersaudara, putra dari Bapak Samsuri dan Ibu In. Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 5 Bukit Kemuning dan diselesaikan pada tahun 2015. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di MTS Futuhiyyah 2 Bukit Kemuning dan lulus pada tahun 2018.

Pendidikan menengah atas ditamatkan di SMK Negeri 1 Bukit Kemuning pada tahun 2021. Tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Selama masa studi, penulis aktif mengikuti berbagai kegiatan organisasi dan kompetisi baik di bidang akademik maupun nonakademik. Keaktifan organisasi tercermin melalui keterlibatan dalam Forum Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi (FORMATIF UNILA) pada Divisi Soshum (2021–2022) dan Divisi Danus (2022–2023), serta Himpunan Mahasiswa Pendidikan Eksakta (HIMASAKTA UNILA) pada Divisi Soshum (2022–2023). Melalui peran tersebut, penulis turut berkontribusi dalam berbagai kegiatan kemahasiswaan, kepanitiaan, serta program pengembangan akademik dan nonakademik di lingkungan kampus.

Selain berorganisasi, penulis juga berhasil meraih sejumlah penghargaan dalam berbagai kompetisi. Beberapa di antaranya yaitu Juara 1 Lomba *Short Movie* Biologi Festival (2023), Juara 1 Lomba Video Kreatif Media *Contest* (2023), Juara 1 Lomba Fotografi Hari Matematika Internasional (2023), Juara 3 Lomba Infografis

Media *Contest* (2023), Juara Favorit Lomba Fotografi FELOS (2023), hingga Juara 2 Lomba *Short Movie* Asah Potensi Media Kreasi (2024).

Keaktifan dalam organisasi dan capaian prestasi tersebut menunjukkan komitmen penulis untuk terus belajar, berorganisasi, dan berkarya sebagai bentuk kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, teknologi, serta pengembangan diri.

MOTTO HIDUP

"Sebaik-baik manusia di antaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain."
(H.R. Bukhari)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”
(Q.S Al-Insyirah:6)

“Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang.”
(Soekarno)

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan rahmat-Nya dan semoga shalawat selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Samsuri dan Ibu Iin yang dengan cinta, doa, dan perjuangan tanpa henti telah menjadi pilar kekuatan dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih atas segala dukungan, pengorbanan, dan kasih sayang yang tak ternilai. Gelar sarjana ini penulis persembahkan sebagai bentuk bakti dan kebanggaan untuk kalian.
2. Saya sendiri yang selalu mampu berjuang, menguatkan, dan memotivasi untuk selalu berjuang menyelesaikan skripsi ini.
3. Saudara kandung yang senantiasa menjadi penyemangat dalam diam, pelipur dalam lelah, dan teman dalam setiap cerita. Terima kasih atas kebersamaan yang hangat dan dukungan yang tulus.
4. Seluruh dosen, keluarga besar angkatan 2021, dan civitas academica Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Lampung, yang telah membimbing, mendidik, serta memberikan ruang tumbuh dalam keilmuan dan kepribadian.
5. Almamater tercinta Universitas Lampung.
6. Pihak yang telah mendukung dan membantu penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

SANWACANA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT., Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan *Website* Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika untuk Siswa Kelas 10 SMA Negeri 5 Bandarlampung” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Pada proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Nurhanurawati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Pramudiyanti, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan ide, saran, dan membimbing dengan penuh kesabaran.
6. Ibu Margaretha Karolina Sagala, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktunya dalam membantu memberikan saran perbaikan skripsi ini.
7. Prof. Dr. Abdurrahman, M.Si, selaku Pembahas yang telah memberikan masukan dan sarannya terhadap skripsi ini.

8. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di program studi.
9. Bapak Agus selaku guru mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 5 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas X.
10. Teman-teman dekat penulis selama perkuliahan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih selalu memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan yang tidak akan pernah terlupakan.
11. Teman-teman Pendidikan Teknologi Informasi Angkatan 2021.
12. Almamater tercinta Universitas Lampung.
13. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Bandar Lampung, 07 Januari 2026

Penulis,

Muhamad Amirudin

NPM 2113025023

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup.....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Pengembangan Media	9
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.3 Canva sebagai Media Pembelajaran.....	13
2.4 Pembelajaran Berbasis <i>Web</i>	18
2.5 Teori <i>Dual Coding</i>	19
2.6 Kurikulum Merdeka	20
2.7 Materi Dampak Sosial Informatika	21
2.8 Penelitian yang Relevan.....	22
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2 Desain Penelitian.....	25
3.3 Prosedur Penelitian	26
3.4 Instrumen Penelitian.....	44
3.5 Teknik Analisis Data.....	45
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil	47

4.2	Pembahasan.....	74
V.	KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88
	DAFTAR PUSTAKA.....	89
	LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Spesifikasi <i>Software</i> dan <i>Hardware</i>	14
2. Penelitian yang Relevan.....	22
3. Rincian Capaian Dan Tujuan Pembelajaran	30
4. Kebutuhan Utama Pengguna.....	31
5. <i>Storyboard</i> Produk	32
6. Skala Likert Uji Validasi Ahli	44
7. Konversi Uji Validitas	46
8. Kriteria Kelayakan	46
9. Rincian Capaian Dan Tujuan Pembelajaran	52
10. Kebutuhan Utama Pengguna.....	52
11. <i>Storyboard</i> Produk	54
12. Saran dan Perbaikan Validator Ahli media.....	67
13. Hasil Validasi Oleh Ahli Media	67
14. Saran dan Perbaikan Validator Ahli Materi	68
15. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	68
16. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru.....	72
17. Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Media Pembelajaran Cetak.....	11
2. Contoh Media Pembelajaran Non Cetak.....	12
3. Halaman Awal Canva	15
4. Halaman Utama.....	15
5. Halaman Editor Utama.....	16
6. Halaman Akses dan Publikasi.....	16
7. Flowchart Prosedur Pengembangan Model DBR	27
8. Halaman Pembuka	36
9. Halaman Menu Utama	36
10. Halaman Tujuan Pembelajaran	37
11. Halaman Materi.....	38
12. Halaman Motivasi	39
13. Halaman Pembuka	60
14. Halaman Menu Utama	61
15. Halaman Tujuan Pembelajaran	62
16. Halaman Materi.....	63
17. Halaman Motivasi	64
18. Fitur Navigasi.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Balasan Izin Penelitian Sekolah.....	2
2. Angket Penelitian Pendahuluan dengan Guru Informatika.....	3
3. Angket Kebutuhan Siswa.....	9
4. Dokumentasi Pra Penelitian	12
5. Dokumentasi Penelitian	13
6. Angket Uji Ahli Media	14
7. Angket Uji Ahli Materi	16
8. Angket Kepraktisan Guru	18
9. Hasil Uji Respons Siswa	19
10. Surat Izin Penelitian	20

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan landasan terpenting untuk mengembangkan sumber daya manusia berkualitas yang berdaya saing di era digital yang terus berkembang. Pendidikan memegang peran krusial dalam mengembangkan potensi peserta didik dan membentuk kepribadian, terutama bagi generasi penerus bangsa. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989, pendidikan merupakan usaha yang disadari untuk mempersiapkan peserta didik melalui berbagai kegiatan, seperti bimbingan, pengajaran, atau pelatihan, agar siap menjalankan peran di masa depan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus maju dalam bidang Pendidikan menjadikan teknologi pendidikan semakin berkembang dan memperkuat posisinya sebagai disiplin ilmu serta profesi. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan mulai dirasakan memiliki dampak positif, karena kemajuannya telah membawa perubahan yang cukup signifikan di bidang pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022). Salah satu pemanfaatan Teknologi di bidang Pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat pembelajaran.

Sektor pendidikan harus mampu beradaptasi dan mengikuti kemajuan teknologi yang terus berkembang (Hamdani, 2021). Guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi seperti pembelajaran dengan video, *powerpoint*, dan media pembelajaran lainnya, yang dapat meningkatkan kualitas tenaga kerja dan menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Proses ini membutuhkan sejumlah komponen yang dapat mendukung jalannya pembelajaran, termasuk media atau alat yang

memanfaatkan teknologi sesuai dengan bidang yang diajarkan. Pada konteks ini, interaksi antara guru dan siswa dapat menghasilkan pengetahuan yang mendalam (Fadilah et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya terus menerus untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya melalui metode pengajaran yang lebih kreatif, berpusat pada siswa dan inovatif, guna menghasilkan tenaga kerja yang kompeten dan berdaya saing di era digital yang semakin meningkat. Penggunaan teknologi yang relevan dalam proses pembelajaran juga penting untuk memastikan dialog produktif antara guru dan siswa, sehingga mendorong pemahaman dan pengetahuan.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, dengan tujuan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran tertentu (Faqih, 2020). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mempermudah penyampaian materi secara efektif, khususnya pada pembelajaran yang membutuhkan visualisasi yang mendetail. Seorang pendidik perlu menempatkan fungsi media secara tepat. Jika media berperan sebagai perantara, maka pemanfaatan media pembelajaran berarti mengoptimalkan semua perangkat yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran (Budiyono, 2020). Media pembelajaran yang menarik serta dapat memicu minat dan motivasi mereka dalam proses belajar (Dedi Mustofa et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa agar belajar lebih aktif dan mandiri, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Teknologi adalah alat dan fasilitas yang jika digunakan secara optimal, dapat mempermudah pekerjaan manusia, meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam cara kerja, pengelolaan waktu, serta mencapai hasil yang lebih baik (Winarti et al., 2022). Inovasi seperti internet dan perangkat mobile telah mendorong percepatan transformasi digital di berbagai sektor. Salah satu teknologi yang paling signifikan saat ini adalah *cloud computing*,

yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, mengakses, dan mengelola data secara *online* tanpa perlu perangkat keras berkapasitas tinggi. *Cloud computing* menciptakan peluang besar bagi individu dan perusahaan untuk meningkatkan efisiensi, menekan biaya, dan mempercepat proses inovasi. Oleh karena itu, kemunculan platform desain grafis yang berbasis *Software*, seperti *Canva*, menjadi sangat relevan dalam situasi ini.

Canva adalah aplikasi desain *online* yang menawarkan berbagai fitur pengeditan untuk membuat beragam jenis desain grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, pengeditan foto, dan lainnya (Kamila & Kowiyah, 2022). Adinda Putri Wiryani (2021) menyatakan bahwa beberapa keunggulan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, antarmuka yang menarik, dan kemudahan dalam penggunaan, menjadi faktor penting dalam memilih *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada bidang pendidikan, *Canva* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat situs *website* media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur seperti desain responsif dan kemampuan kolaborasi memungkinkan pengajar untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dibuat dengan *Canva* dapat mendorong siswa untuk lebih tertarik dalam mendalami materi dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih praktis (Citradevi, 2023).

Manfaat *website* media pembelajaran berbasis *Canva* meliputi berbagai aspek positif dalam proses pembelajaran. *Website* ini dapat mempercepat dan mempermudah penyampaian materi, serta memungkinkan siswa untuk belajar mandiri tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Selain itu, *website* ini mendorong keterlibatan siswa secara lebih interaktif melalui fitur-fitur utama seperti materi, tujuan pembelajaran dan motivasi yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Selain tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami, *website* ini juga

mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran Informatika, yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran berbasis *website* menawarkan salah satu alternatif yang kreatif bagi guru dalam menyampaikan materi (Rijal, 2020). Oleh karena itu, *website* media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya menjadi tanggapan terhadap kemajuan teknologi, tetapi juga merupakan upaya untuk meningkatkan keterlibatan, efektivitas, dan efisiensi dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan.

Oleh sebab itu, pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Media yang dikembangkan harus bersifat interaktif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang dimaksud adalah pengembangan *website* pembelajaran berbasis Canva, yang belum pernah diterapkan sebelumnya di SMA Negeri 5 Bandarlampung. Maka dengan harapan menggunakan media ini dalam pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari materi Dampak Sosial Informatika secara lebih mendalam dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Canva tentunya dapat memudahkan penggunaan dan meningkatkan aksesibilitas bahan ajar tersebut (Dewi et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan di SMA Negeri 5 Bandarlampung pada tanggal 1 Oktober 2024, serta wawancara dan pengisian angket oleh guru TIK kelas X, diketahui bahwa metode pembelajaran TIK di sekolah tersebut menggunakan modul, praktik, *PowerPoint*, dan video pembelajaran. Media ini dianggap kurang menarik, sehingga proses belajar terasa monoton dan membuat siswa kesulitan memahami materi yang diberikan. Guru, sebagai penentu jalannya proses pembelajaran, memiliki kewenangan penuh untuk menciptakan kondisi ideal yang memungkinkan siswa belajar dengan baik (Mujiono, 2021). Dengan kurikulum merdeka, pembelajaran tematik berbasis TIK merupakan sistem pembelajaran yang

mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses belajar mengajar (Azizah et al., 2021).

Salah satu materi utama yang diajarkan adalah Dampak Sosial Informatika, yang dirasa penting karena di zaman sekarang siswa harus tau apa saja dampak dari teknologi saat ini. Tapi, pembelajaran ini membutuhkan media yang lebih visual dan interaktif agar siswa dapat lebih mudah memahami materi. Guru memerlukan media atau alat bantu untuk mengoptimalkan potensi siswa dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Rangko, 2022). Pembelajaran Dampak Sosial Informatika sebagai bagian dari mata pelajaran informatika masih dilaksanakan dengan metode konvensional, seperti modul cetak, presentasi *PowerPoint* dan Video Pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan angket yang disebarkan kepada guru dan siswa kelas X E10, 77,8% dari siswa merasa bahwa metode pembelajaran menggunakan buku cetak kurang efektif untuk menarik perhatian siswa dan memberikan kesempatan belajar mandiri yang cukup. Guru juga berpendapat bahwa media yang saat ini digunakan, seperti modul cetak, *PowerPoint* dan video, kurang efektif karena cenderung monoton, sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif. Media pembelajaran mencakup perangkat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran kepada siswa (Kholifa et al., 2021), tetapi tanpa adanya inovasi, media ini menjadi kurang menarik dan membuat siswa kesulitan memahami pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 5 Bandarlampung, diperlukan pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami untuk mendukung proses belajar siswa. Guru di sekolah tersebut tertarik untuk menggunakan *website* media pembelajaran berbasis Canva, karena dinilai mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Bersama Canva guru dapat menyusun materi yang kreatif dan sederhana, sehingga mudah diakses oleh

siswa. Oleh karena itu pendidik perlu memaksimalkan penggunaan teknologi untuk menciptakan motivasi belajar pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan sukses (Maulidia, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta menguji kelayakan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika khususnya pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, judul penelitian ini adalah “Pengembangan *Website* Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Informatika untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan *website* media pembelajaran berbasis canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung?
2. Apakah tingkat validitas *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung?
3. Apakah tingkat kepraktisan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung.

2. Mengukur tingkat validitas *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandarlampung.
3. Mengukur tingkat kepraktisan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandarlampung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

a. Bagi peserta didik

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi Dampak Sosial Informatika dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, khususnya Canva, sebagai media pembelajaran yang efektif dan kreatif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan memberikan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini menambah wawasan, ilmu, keterampilan, serta pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *website*, yang bermanfaat untuk penerapan di masa depan sebagai pendidik.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini mengembangkan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandarlampung.
- b. Penelitian dilakukan pada tahun pelajaran 2024/2025.
- c. Tahap implementasi dilakukan terhadap kelas X E10 di SMA N 5 Bandarlampung

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan Media

Pengembangan adalah proses desain pembelajaran yang sistematis dan logis untuk menetapkan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan potensi dan kemampuan siswa (Priscila Ritonga et al., 2022). Media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung yang digunakan untuk menyebarkan, membawa, atau menyampaikan pesan (*message*) dan ide kepada orang yang menerimanya (Aprinawati, 2017). Kedua kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media adalah suatu proses perancangan pembelajaran yang dilakukan secara sistematis dan logis untuk membuat alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau ide kepada penerima (siswa). Selama proses ini, kemampuan dan potensi siswa menjadi pertimbangan utama agar media yang dikembangkan dapat membantu kegiatan belajar dengan efektif. Pengembangan media biasanya dilakukan dengan model pengembangan. Hal ini merujuk pada upaya untuk membuat atau meningkatkan berbagai jenis alat atau materi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan penyebaran informasi kepada siswa.

Model *Design-Based Research* (DBR) dipilih sebagai pendekatan penelitian utama karena fokusnya yang spesifik pada pemecahan masalah pembelajaran praktis melalui kolaborasi iteratif antara peneliti dan praktisi di lapangan. Sebagaimana dijelaskan dalam literatur metodologi terkini oleh McKenney & Reeves (2021), DBR tidak hanya bertujuan menguji teori, tetapi juga menghasilkan intervensi yang tangguh (*robust*) untuk konteks nyata. Hal ini sangat relevan dengan permasalahan yang teridentifikasi di

SMA Negeri 5 Bandar Lampung, di mana media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dan *slide PowerPoint* dinilai monoton dan kurang memfasilitasi gaya belajar siswa *digital native*. Oleh karena itu, tahapan DBR yang meliputi analisis masalah, perancangan solusi, serta pengembangan dan validasi, digunakan secara sistematis untuk merancang *website* berbasis Canva yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan siswa terhadap materi Dampak Sosial Informatika yang lebih interaktif.

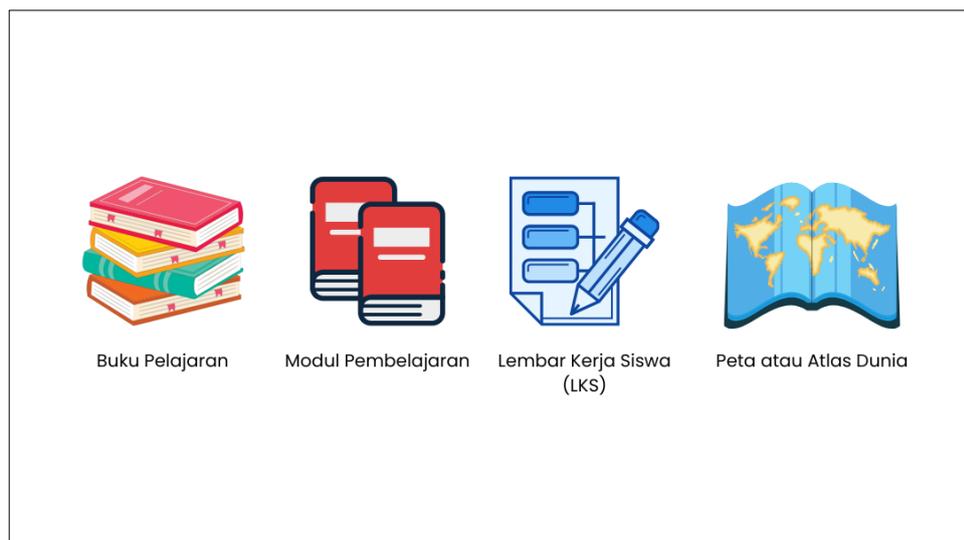
Karakteristik utama yang membedakan DBR dengan metode lain adalah siklus pengembangannya yang bersifat iteratif atau berulang. Artinya, produk media tidak sekadar dirancang sekali jadi, melainkan terus mengalami penyempurnaan melalui serangkaian evaluasi dan revisi. Hal ini selaras dengan pandangan Tinoca et al. (2022) yang menyatakan bahwa siklus penelitian berulang dalam DBR memungkinkan peneliti untuk meningkatkan kualitas produk sekaligus menguji pendekatan pendidikan yang baru. Penelitian ini, proses tersebut diterapkan secara nyata setelah tahap validasi ahli, di mana temuan berupa saran perbaikan visual dan navigasi langsung ditindaklanjuti dengan revisi produk. Pendekatan ini memastikan bahwa *website* media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya valid secara teori, tetapi juga benar-benar siap dan praktis digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar yang sesungguhnya.

2.2 Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran berasal dari kata Latin *medius*, yang secara harfiah berarti "tengah", perantara, atau pengantar. Menurut istilah Arab, media ini berfungsi sebagai perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim ke penerima (Hasanah, 2020). Media diartikan sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi kepada penerima, sehingga dapat merangsang akal, pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran (Abdul Shomad et al., 2022). Media berperan sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat

mempermudah proses pembelajaran (Andriani & Hadijah, 2021). Maksud dari media pembelajaran adalah ketika media bisa membantu saat proses pembelajaran berlangsung.

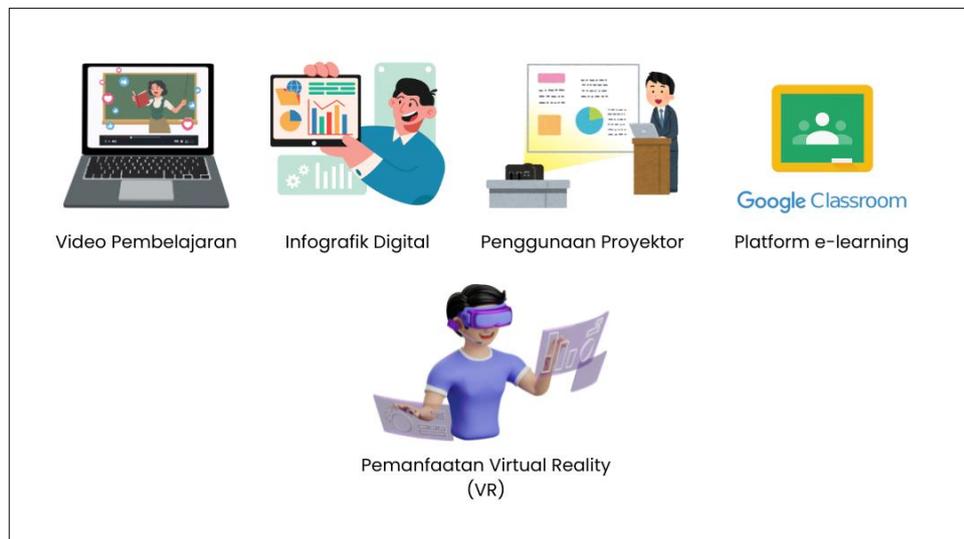
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa, sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran juga terbagi menjadi dua yaitu media cetak dan non cetak. Media pembelajaran cetak merupakan sarana penyampaian informasi atau materi pembelajaran melalui teks dan gambar statis yang dicetak di atas kertas. Media ini memiliki karakteristik yang sederhana, mudah diakses, dan tidak memerlukan perangkat tambahan untuk penggunaannya. Contoh dari media pembelajaran cetak meliputi buku teks untuk mempelajari materi secara mendalam, modul untuk pembelajaran mandiri, lembar kerja siswa (LKS) yang berisi soal dan latihan, poster dengan visualisasi singkat, serta peta atau atlas yang sering digunakan dalam pelajaran geografi. Media ini sangat cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan bacaan mendalam dan pemahaman konsep secara terperinci.



Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Cetak

Gambar 1 merupakan contoh dari media pembelajaran cetak, seperti buku pelajaran, modul pembelajaran, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan peta atau atlas dunia.

Sementara Media pembelajaran non-cetak menyampaikan materi dalam bentuk audio, visual, atau audiovisual melalui teknologi digital atau alat elektronik. Media ini lebih hidup dan banyak interaksi pengguna. Contohnya termasuk video pembelajaran dari *platform* seperti *YouTube*, infografik digital yang memvisualisasikan data, simulasi interaktif yang dilakukan melalui aplikasi atau *game* edukasi, dan *platform e-learning* seperti *Google Classroom*. Memanfaatkan *Virtual Reality* (VR) juga memungkinkan siswa untuk mengalami simulasi lebih mendalam, seperti melakukan perjalanan virtual ke lokasi bersejarah. Media *non-cetak* ini memanfaatkan teknologi modern dan efektif untuk pembelajaran interaktif. Penyajian bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran dapat disusun sesuai dengan tema yang dibutuhkan untuk keperluan mengajar (Adnan et al., 2020).



Gambar 2. Contoh Media Pembelajaran Non Cetak

Gambar 2 merupakan contoh dari media pembelajaran non cetak seperti video pembelajaran, infografik digital, penggunaan proyektor, *platform e-learning*, pemanfaatan *Virtual Reality* (VR)

Terutama menyampaikan informasi ke siswa, media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam dunia pendidikan. Selain penting untuk mengembangkan kemampuan interpersonal dalam mengajar, seorang pendidik juga diharuskan kreatif dalam merancang dan memilih metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya (Maulidah et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi anak dapat menjadi langkah awal bagi mereka untuk mengenal huruf dan mulai belajar membaca (Rahayu et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang diminati oleh siswa saat ini adalah media pembelajaran berbasis *website* (Gianfranco et al., 2020). Media pembelajaran berbasis *website* adalah metode belajar yang memanfaatkan teknologi internet, memungkinkan akses tanpa batasan ruang dan waktu (Tumanggor, 2024). Media pembelajaran tidak terbatas pada *slide* atau papan tulis, tetapi juga dapat dikembangkan dalam bentuk *website* yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun komputer yang dimiliki siswa (Kamilah et al., 2023). Karakteristik utama dari media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan materi atau objek yang disajikan, tetapi juga terdorong untuk berinteraksi sepanjang proses pembelajaran (Harsiwi et al., 2020). Keunggulan media pembelajaran berbasis *website* adalah kemampuannya untuk diakses kapan saja dan di mana saja, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya meningkatkan minat belajar siswa melalui desain yang menarik perhatian (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

2.3 Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva adalah aplikasi desain *online* yang menyediakan berbagai alat pengeditan untuk membuat beragam desain grafis, seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, spanduk, pengeditan foto, dan lainnya (Kowiyah et al., 2022). Sementara menurut Kholifa (2021), Canva adalah alat desain grafis yang memudahkan pengguna dalam membuat dan merancang berbagai jenis

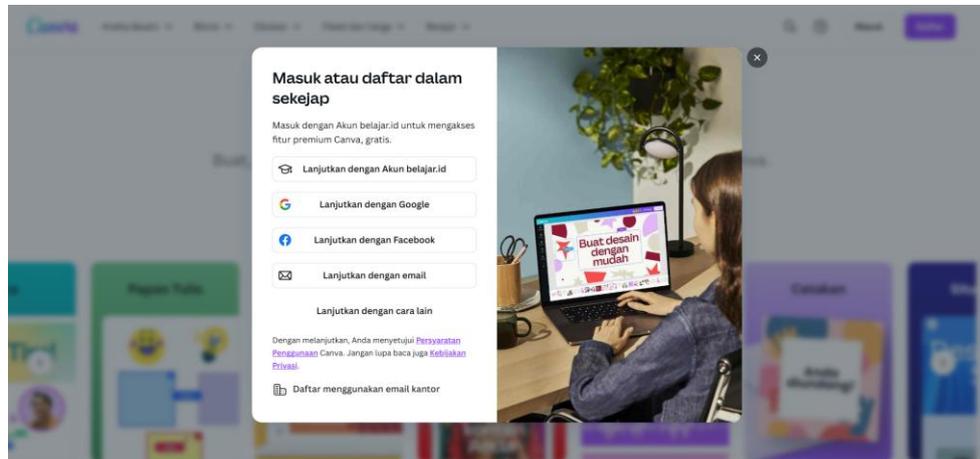
desain kreatif. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan *tools* aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara *online*. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu *website*, *iPhone*, dan android (Lembang et al., 2021).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang memudahkan pengguna, termasuk pemula, untuk membuat dan merancang berbagai desain kreatif seperti poster, presentasi, infografik, dan kartu ucapan. Pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, Canva didirikan dan tersedia dalam versi *website*, *iPhone*, dan Android, menjadikannya alat yang fleksibel dan mudah diakses untuk kebutuhan desain grafis. Canva juga menyediakan lebih dari 75 juta foto dan lebih dari 3000 font yang dapat digunakan secara gratis (Barella et al., 2023). Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan disiapkan sebelum menggunakan Canva pada komputer dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Spesifikasi *Software* dan *Hardware*

Komponen	Spesifikasi
Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	CPU minimal 2 GHz (32-bit atau 64-bit) RAM minimal 4 GB, penyimpanan 2 GB Resolusi layar minimal 1366x768 Koneksi internet stabil Mikrofon, dan kamera web (opsional).
Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	Windows 10 atau yang lebih baru Mac OS 10.13 atau yang lebih baru Browser terbaru (Chrome, Firefox, Edge, atau Safari) Koneksi internet minimal 5 Mbps.

Canva memiliki empat bagian, yaitu: 1) Halaman Awal, 2) Halaman Utama, 3) Halaman Editor Utama, dan 4) Halaman Akses dan Publikasi. Tampilan Canva dapat dilihat pada Gambar 3, Gambar 4, Gambar 5, dan Gambar 6.



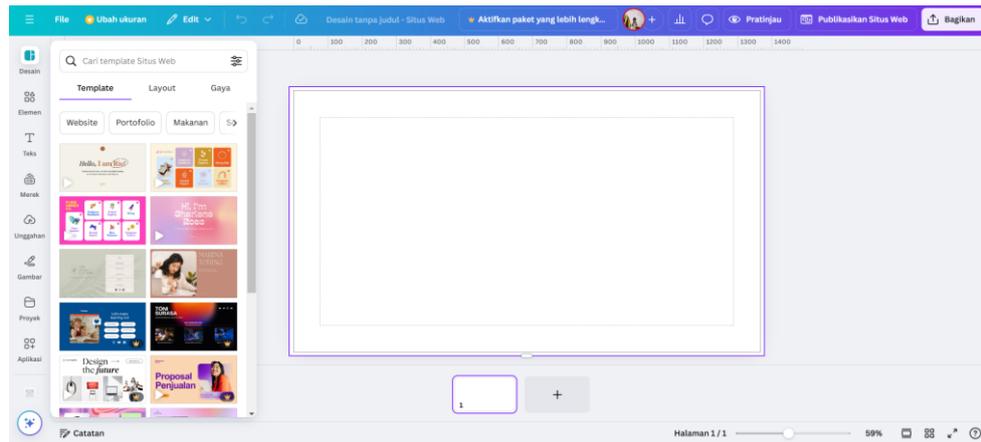
Gambar 3. Halaman Awal Canva

Gambar 3 menampilkan Halaman Awal pada Canva di mana sebelum kita memulai membuat *project* kita diarahkan untuk login terlebih dahulu dan terdapat beberapa pilihan untuk bisa login.



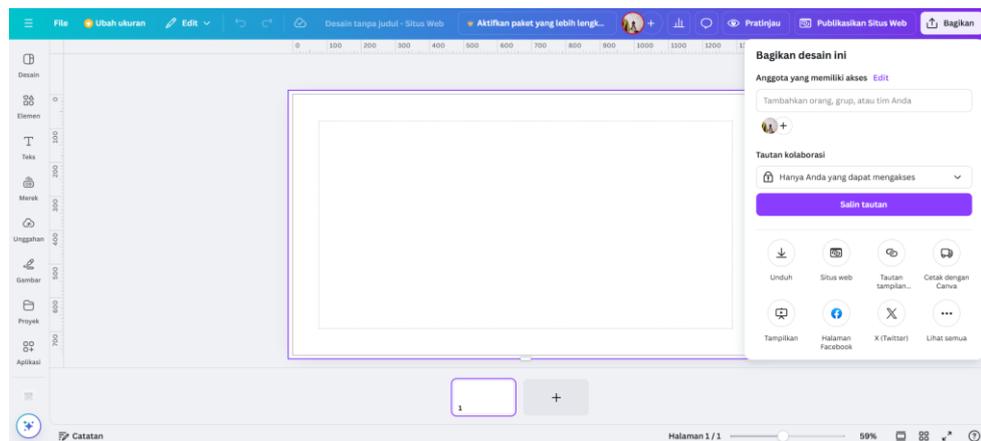
Gambar 4. Halaman Utama

Gambar 4 yaitu Halaman Utama, setelah kita selesai *login*, maka halaman selanjutnya yaitu halaman utama, di sini terdapat beberapa fitur yang bisa kita pilih dan kita juga dapat melihat *project* yang terakhir kali kita buat.



Gambar 5. Halaman Editor Utama

Gambar 5. Halaman Editor Utama, kita bisa memulai membuat desain yang kita inginkan, baik itu menggunakan *template* maupun dari imajinasi kita sendiri, terdapat banyak fitur yang dapat kita gunakan seperti elemen, teks dan lainnya.



Gambar 6. Halaman Akses dan Publikasi

Gambar 6. Halaman ini ketika kita telah menyelesaikan *project* yang telah kita buat maka kita bisa langsung *download*-nya atau mempublikasikannya, bahkan kita bisa berbagi *link* kepada orang lain agar orang lain bisa mengakses dan mengedit *project* kita.

Canva adalah program desain *online* yang menawarkan berbagai fitur, seperti presentasi, *resume*, poster, brosur, *booklet*, grafik, infografis,

spanduk, bookmark, buletin, dan lainnya (Idawati et al., 2022). Canva bisa untuk digunakan dalam beberapa versi yaitu *website*, iPhone, dan android (Simbolon et al., 2022). Manfaat aplikasi ini yaitu dapat diakses secara gratis, terdapat beberapa desain yang unik. Kelebihan aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam mengembangkan inovasi dengan mengombinasikan template yang disediakan aplikasi dengan kreatifitas guru, dapat diakses menggunakan *handphone* atau laptop, menghemat waktu maupun materi (Mudjrimin, 2023).

Canva merupakan salah satu aplikasi berbasis *cloud* yang memungkinkan siapa saja dalam membuat desain seperti seorang profesional, baik dalam bentuk cetak maupun *website* (Barella et al., 2023). Kelebihan aplikasi ini adalah kemampuannya memudahkan guru dalam mengembangkan inovasi dengan mengombinasikan *template* yang tersedia dengan kreativitas mereka. Aplikasi ini dapat diakses melalui *handphone* atau laptop, sehingga menghemat waktu dan sumber daya (Mudjrimin, 2023). Canva bisa menjadi alternatif agar guru dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran. Barella et al. (2023) juga menyampaikan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis *website* yang sangat diminati saat ini.

Selain keunggulan, produk ini juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu Canva memerlukan jaringan internet yang stabil, beberapa *template*, stiker, ilustrasi, *font*, dan elemen lainnya bersifat berbayar, serta kemungkinan desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan desain pengguna lain (Mahyudin, 2023). Namun banyak *template* berkualitas yang tersedia secara gratis, terutama bagi guru, siswa, dosen, dan tenaga kependidikan yang mendapatkan subsidi dari pemerintah melalui akun belajar (Idawati et al., 2022). Dengan menggunakan akun Canva *for education*, Canva *for Education* adalah versi Canva dengan akses *freemium* (premium gratis) khusus untuk guru seperti pada akun premium atau pro berbayar, Canva

menyediakan fasilitas pro secara gratis bagi para guru, Hal ini memungkinkan mereka untuk membuat presentasi, dekorasi kelas, infografis, lembar kerja, rencana pelajaran, dan berbagai materi lainnya tanpa biaya (Nuraeni et al., 2022).

2.4 Pembelajaran Berbasis *Web*

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik bersama peserta didik, yang dirancang secara sistematis untuk mendorong dan memotivasi proses belajar peserta didik (Maulidia, 2023). Pembelajaran merupakan salah satu komponen utama yang harus dilakukan dalam proses pendidikan di sekolah, karena selain guru dan murid, pembelajaran merupakan elemen penting untuk mewujudkan proses belajar yang efektif (Aminah et al., 2022). Sasmita et al. (2022) juga mengatakan bahwa secara umum, pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik dengan memanfaatkan media pembelajaran. Memanfaatkan alat digital yang didukung oleh teknologi dapat menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Website adalah kumpulan halaman yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, animasi, audio, video, atau kombinasi dari semuanya, baik dalam bentuk statis maupun dinamis, yang terhubung melalui jaringan internet (Efniasari et al., 2022). *Website*, atau situs *web*, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sekumpulan halaman *web* (*web page*) (Widiyatni et al., 2021). Oktaviani & Ayu (2021) juga mengatakan bahwa Saat ini, situs web menjadi salah satu cara paling efektif untuk mempublikasikan dan menyebarkan informasi kepada audiens yang luas di seluruh dunia. *Website* memiliki manfaat yang sangat besar, terutama dalam mendukung kegiatan di bidang bisnis, hiburan, dan pemerintahan kota (Pertiwi et al., 2021). Jadi, *website* merupakan kumpulan halaman yang menyajikan informasi dalam berbagai bentuk, baik statis maupun dinamis, yang terhubung melalui internet. *Website* menjadi media yang efektif untuk

menyebarkan informasi secara global dan memiliki manfaat besar di berbagai bidang.

Pembelajaran berbasis *website* adalah penggunaan media *website* dalam proses pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan baik saat pembelajaran berlangsung maupun di luar jam pelajaran, sehingga mempermudah penyampaian materi pembelajaran (Triono et al., 2024). Pembelajaran berbasis *website* sering disebut sebagai pembelajaran *online* atau *e-learning* karena mencakup konten kursus yang disediakan secara daring (Ersanty, 2020). Kesimpulannya, pembelajaran berbasis *website* adalah metode pembelajaran yang menggunakan media *website*, baik dalam proses pembelajaran maupun di luar jam pelajaran. Pendekatan ini memudahkan penyampaian materi dan sering disebut sebagai pembelajaran *online* atau *e-learning* karena melibatkan distribusi konten secara *daring*.

2.5 Teori *Dual Coding*

Teori *Dual Coding* menjelaskan bahwa proses belajar manusia berlangsung melalui dua sistem kognitif yang berbeda, yaitu sistem verbal dan sistem visual. Informasi yang disajikan dalam bentuk teks atau kata-kata akan diproses melalui sistem verbal, sedangkan informasi dalam bentuk gambar atau visual akan diproses melalui sistem visual. Ketika kedua sistem ini digunakan secara bersamaan, pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi akan meningkat secara signifikan (Damayanti et al., 2023).

Dalam pembelajaran, penerapan teori *Dual Coding* menekankan pentingnya penggabungan antara informasi verbal dan visual agar siswa dapat memproses materi secara lebih efektif. Penyajian materi yang hanya berupa teks cenderung membebani satu jalur kognitif, sedangkan kombinasi teks dan visual dapat mengurangi beban kognitif serta membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam (Andriyani, 2016)

Penelitian terkini juga menunjukkan bahwa penerapan *Dual Coding* dalam media pembelajaran digital mampu meningkatkan pemahaman konsep dan retensi belajar siswa. Media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, dan video terbukti lebih efektif dibandingkan media yang hanya menyajikan informasi secara verbal (Burhan & Yuhelman, 2025). Oleh karena itu, teori *Dual Coding* sangat relevan diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva yang memadukan unsur teks dan visual secara terpadu.

2.6 Kurikulum Merdeka

Secara etimologis, kata kurikulum berasal dari bahasa Yunani, yaitu *curir* yang berarti pelari, dan *curare* yang bermakna tempat berpacu (Hana, 2024). Kurikulum ini bertujuan pada aturan, rencana, dan isi pembelajaran yang membimbing proses pendidikan. Kurikulum adalah kumpulan mata pelajaran dan program pendidikan yang disusun oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan, berisi rencana pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik selama satu periode jenjang pendidikan (Pratyca et al., 2023). Sempat beberapa terjadi perubahan pada kurikulum. Setiap kali terjadi perubahan kurikulum, guru harus mampu beradaptasi, mulai dari memahami prinsip pembelajaran hingga proses asesmen. Selain itu, diperlukan kerja sama yang baik antara siswa, guru, dan orang tua agar implementasi kurikulum dapat berjalan secara optimal (Ariaga, 2022). Ariaga (2022) juga mengungkapkan bahwa perubahan yang terjadi adalah transisi dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk mengatasi ketertinggalan dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum opsional yang dapat diterapkan di seluruh lembaga pendidikan mulai tahun ajaran 2022/2023 (Ledia et al., 2024). Marsela Yulianti et al. (2022) juga memaparkan bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang menawarkan pembelajaran intrakurikuler beragam, dengan konten yang dioptimalkan untuk memberikan peserta didik waktu yang cukup dalam mendalami konsep dan memperkuat

kompetensi. Capaian pembelajaran yang dimiliki oleh Kurikulum Merdeka yang menjadi pembeda dari Kurikulum 2013. Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi pembelajaran yang dijadikan acuan oleh guru untuk mencapai tujuan belajar, disesuaikan dengan tahap perkembangan anak pada setiap mata pelajaran yang diajarkan (Ledia et al., 2024).

Kurikulum Merdeka terbagi menjadi tiga aspek utama: (1) kegiatan pembelajaran tetap menggunakan Kurikulum 2013 (K13) dengan paradigma baru yang menekankan kesiapan siswa dalam belajar; (2) metode pengajaran menggunakan pendekatan berbasis peserta didik, bukan lagi berbasis materi; dan (3) proses pembelajaran yang lebih fleksibel, tidak menuntut peserta didik untuk menguasai seluruh materi, melainkan disesuaikan dengan bakat dan minat mereka (Jannah et al., 2022). Merdeka Belajar merupakan respons terhadap Revolusi Industri 4.0, sehingga tugas guru adalah merancang pembelajaran dengan strategi implementasi yang relevan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pada literasi baru, yaitu literasi data, teknologi, dan manusia. Peran guru pada dasarnya sesuai dengan tuntutan kurikulum, yakni sebagai pengajar, pembimbing, dan pendidik (Marsela Yulianti et al., 2022). Disimpulkan bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk mendukung pembelajaran fleksibel dengan pendekatan yang berfokus pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan kesiapan siswa dalam belajar serta menyesuaikan pembelajaran dengan bakat dan minat mereka. Kurikulum Merdeka mengharuskan guru untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan literasi baru, meliputi literasi data, teknologi, dan manusia, sambil tetap menjalankan perannya sebagai pengajar, pembimbing, dan pendidik.

2.7 Materi Dampak Sosial Informatika

Dampak Sosial Informatika merupakan materi yang terdapat di dalam mata pelajaran Informatika terkhusus pada penelitian ini untuk kelas X tingkat SMA. SMA Negeri 5 Bandar Lampung pada pembelajarannya sudah menerapkan kurikulum merdeka. Setelah dilakukannya penelitian

pendahuluan di SMA Negeri 5 Bandar Lampung, mendapatkan informasi bahwa terdapat materi Dampak Sosial Informatika pada mata pelajaran Informatika.

Materi Dampak Sosial Informatika merupakan bagian dari elemen pembelajaran dengan Capaian pembelajaran, Peserta didik mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, memahami hak kekayaan intelektual, lisensi, aspek teknis, hukum, ekonomi, lingkungan, dan sosial dari produk TIK, memahami berbagai bidang studi dan profesi bidang Informatika serta peran Informatika pada bidang lain. Tujuan pembelajaran yaitu Peserta didik mampu merancang gagasan solusi untuk karier di bidang informatika secara tepat.

2.8 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan berperan sebagai panduan awal untuk memperkaya, mengembangkan, dan menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No.	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Amir & Thahir, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i> untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru	Penelitian ini menghasilkan produk berupa <i>website</i> pembelajaran matematika yang berisi materi Barisan dan Deret Aritmetika serta Geometri lengkap dengan contoh soal dan latihan interaktif, dikembangkan menggunakan model ASSURE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan berada pada kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa SMK.

2.	Rijal, 2020	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru	Penelitian ini menghasilkan <i>website</i> pembelajaran untuk guru yang memuat materi, RPP, silabus, tugas, latihan soal, video, serta buku sekolah elektronik (BSE), dikembangkan dengan model 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 4,65 (valid/baik), validasi ahli media memperoleh skor 4,36 (valid/baik), uji coba terbatas memperoleh persentase 90%, dan uji coba general memperoleh 83,34%. Media berbasis web ini dinyatakan sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru.
3.	Safira et al., 2021	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web <i>Articulate Storyline</i> pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar	Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan <i>Articulate Storyline</i> dalam pembelajaran IPA, serta untuk mengetahui validitas media pembelajaran tersebut pada pembelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan <i>Articulate Storyline</i> pada penelitian ini terbukti sangat cocok dan layak digunakan oleh siswa kelas V dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Perbedaan pada penelitian ini yaitu mengembangkan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi dampak sosial informatika.

Penulis juga menambahkan beberapa pilihan fitur utama pada *website* ini seperti fitur materi, tujuan pembelajaran dan motivasi. Terdapat juga video pembelajaran di dalam fitur materi.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Bandarlampung dengan kurikulum merdeka semester ganjil pada tahun ajaran 2024/2025 pada mata pelajaran Informatika di kelas X. Materi yang diambil adalah Dampak Sosial Informatika.

3.2 Desain Penelitian

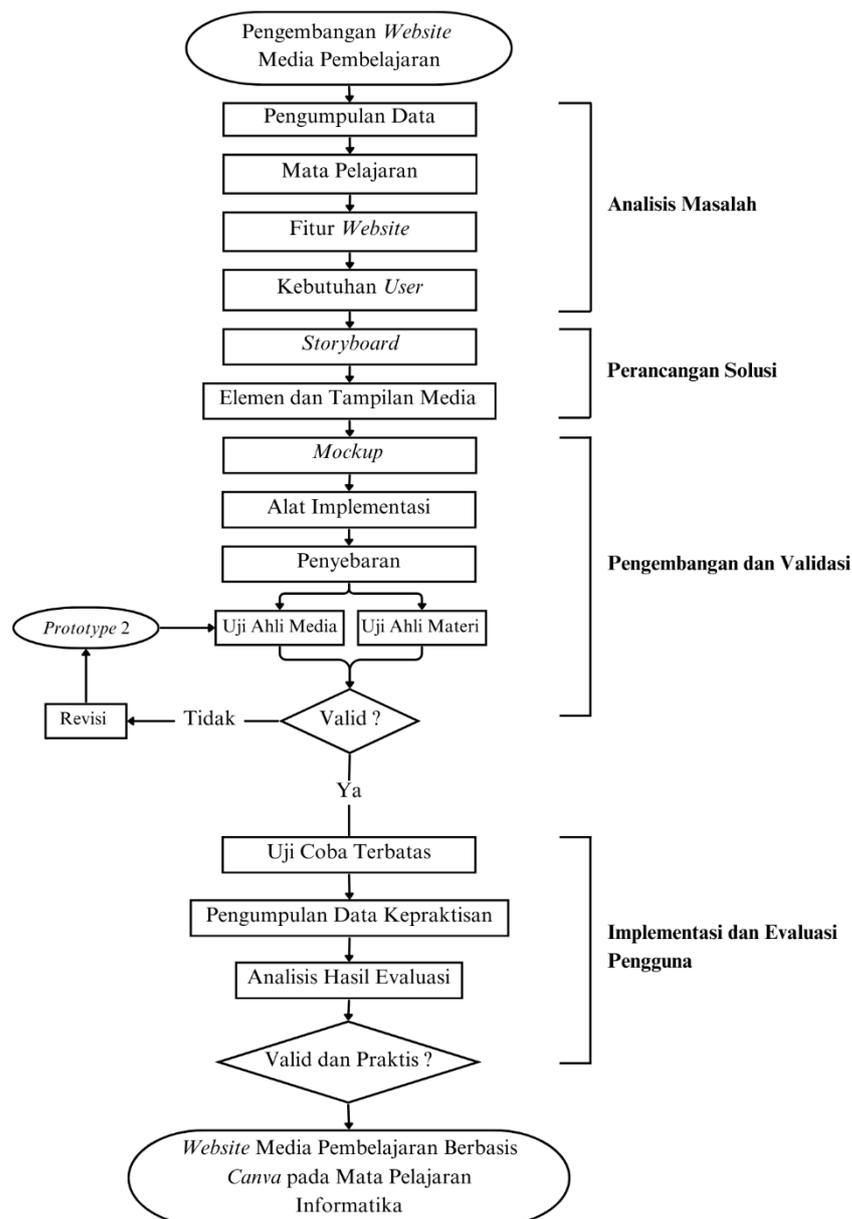
Penelitian ini menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR), yaitu pendekatan penelitian yang berfokus pada pengembangan dan evaluasi solusi pembelajaran dalam konteks nyata, sehingga hasilnya tidak hanya berupa produk, tetapi juga pemahaman proses yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan. Metode DBR menekankan kolaborasi antara peneliti, guru, dan siswa sebagai pengguna utama dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan autentik. Sebuah studi menunjukkan bahwa metode DBR memungkinkan “Mengorganisir studi dalam siklus penelitian berulang yang memungkinkan peneliti untuk meningkatkan produk, proses, dan menguji sumber daya baru serta pendekatan pendidikan.” (Tinoca et al., 2022b).

Sebab itu penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *website* berbasis Canva untuk mata pelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Informatika pada siswa kelas X di SMA Negeri 5 Bandarlampung. Proses penelitian dilaksanakan melalui empat fase utama DBR, yaitu analisis masalah yang mencakup pengumpulan data kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan angket; perancangan solusi berupa *storyboard*, fitur media, dan elemen visual; pengembangan dan validasi produk melalui *mock-up* dan validasi ahli media serta materi; serta implementasi dan evaluasi pengguna melalui uji kepraktisan yang

melibatkan guru dan siswa agar dapat menilai kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran. Sebuah artikel terkini menunjukkan bahwa “*Design-based research—Tension between practical relevance and knowledge generation*” menekankan pentingnya fase evaluasi pengguna dalam siklus DBR agar produk tidak hanya praktis, tetapi juga menghasilkan kontribusi pengetahuan lokal (Haagen-Schützenhöfer et al., 2024).

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR), yaitu pendekatan penelitian yang dikembangkan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi solusi pembelajaran secara sistematis dalam konteks nyata. Model DBR dilaksanakan melalui empat fase utama, yaitu Analisis Masalah, Perancangan Solusi, Pengembangan dan Validasi, serta Implementasi dan Evaluasi Pengguna. Keempat fase ini digunakan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada mata pelajaran Informatika. *Flowchart* untuk pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Flowchart Prosedur Pengembangan Model DBR

1. Analisis Masalah

Tahap Analisis Masalah merupakan fase awal dalam metode *Design-Based Research* (DBR) yang berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan kondisi nyata yang terjadi dalam lingkungan pembelajaran. Tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan eksplorasi konteks melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tantangan yang dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran

Informatika, khususnya pada materi Dampak Sosial Informatika. Hasil analisis ini menjadi dasar penting dalam merumuskan kebutuhan pengguna serta menentukan elemen dan fitur utama yang harus diakomodasi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Melalui proses analisis yang komprehensif, peneliti dapat memastikan bahwa solusi yang dirancang benar-benar relevan, tepat sasaran, dan mampu menjawab permasalahan pembelajaran secara efektif.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi awal yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, dan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas X. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran saat ini, kesulitan yang dihadapi guru dan siswa, serta kebutuhan media yang dianggap sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa pembelajaran Informatika masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan presentasi *PowerPoint*, yang dinilai kurang menarik oleh sebagian besar siswa. Berdasarkan hasil angket, sekitar 77,8% siswa menyatakan bahwa mereka lebih tertarik belajar dengan media berbasis digital yang interaktif dan mudah diakses melalui smartphone. Selain itu, guru mata pelajaran juga menyampaikan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan konsep abstrak secara visual dan kontekstual, terutama pada materi Dampak Sosial Informatika.

Temuan-temuan tersebut menjadi dasar dalam perancangan media pembelajaran berbasis Canva yang interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan guru serta siswa di SMA Negeri 5 Bandarlampung.

b. Mata Pelajaran

Mata pelajaran yang menjadi dasar pengembangan media ini adalah Informatika kelas X SMA. Topik yang diangkat adalah Dampak Sosial Informatika, Fase E Kurikulum Merdeka Fokus pembelajaran berada pada karier di bidang informatika, yang menuntut siswa memahami berbagai profesi serta kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia kerja masa depan.

Pemilihan materi ini bertujuan agar peserta didik memiliki wawasan dan orientasi terhadap perkembangan teknologi informasi dan relevansinya dengan kehidupan nyata serta masa depan karier mereka.

c. Fitur *Website*

Media pembelajaran berbentuk *website* yang dikembangkan menggunakan Canva memiliki beberapa fitur utama, antara lain:

- a) Halaman Pembuka: Tersedia tombol “Mulai” sebagai pintu masuk ke halaman menu.
- b) Halaman Menu: Tersedia tombol Materi, Tujuan pembelajaran dan Motivasi
- c) Tujuan Pembelajaran: Menyajikan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).
- d) Materi Pokok: Berisi ringkasan materi karier di bidang informatika, dilengkapi gambar dan ilustrasi profesi, dan video pembelajaran
- e) Halaman Motivasi: Menampilkan kutipan inspiratif dan video motivasi yang membangkitkan semangat belajar.
- f) Navigasi Interaktif: Tersedia tombol “Berikutnya”, “Kembali”, dan “Menu Utama” untuk memudahkan berpindah halaman.

d. Kebutuhan User

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan Canva, penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan pada kurikulum merdeka mata pelajaran Informatika. CP dan TP ini menjadi acuan utama dalam merancang konten, fitur, dan tampilan media agar relevan dengan kebutuhan peserta didik dan mendukung pencapaian kompetensi secara maksimal.

Tabel 3 Berikut menyajikan rincian capaian dan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan:

Tabel 3. Rincian Capaian dan Tujuan Pembelajaran

No	Komponen	Deskripsi
1	Capaian Pembelajaran (CP)	Peserta didik mampu memahami sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, memahami hak kekayaan intelektual, lisensi, aspek teknis, hukum, ekonomi, lingkungan, dan sosial dari produk TIK, memahami berbagai bidang studi dan profesi bidang Informatika serta peran Informatika pada bidang lain.
2	Tujuan Pembelajaran (TP)	Peserta didik mampu merancang gagasan solusi untuk karier di bidang informatika secara tepat.

Selanjutnya, untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran benar-benar menjawab kebutuhan pengguna, peneliti melakukan observasi awal dan penyebaran angket kepada guru serta siswa. Hasilnya dirangkum dalam Tabel 4 berikut, yang menunjukkan keterkaitan antara kebutuhan nyata pengguna dengan solusi yang disiapkan, selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran di atas:

Tabel 4. Kebutuhan Utama Pengguna

No	Pengguna	Kebutuhan	Solusi
1	Siswa	Media yang menarik dan mudah diakses	<i>Website</i> yang responsif dan dapat dibuka melalui berbagai perangkat (HP/laptop)
2	Siswa	Informasi karier yang disajikan secara visual	Disediakan gambar ilustratif dan video pembelajaran
3	Guru	Media pembelajaran yang praktis dan tidak rumit	<i>Website</i> dapat dibagikan langsung melalui link tanpa perlu instalasi atau login

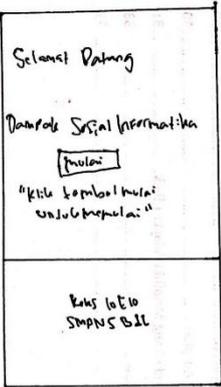
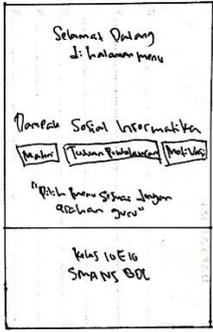
2. Perancangan Solusi

Tahap Perancangan Solusi merupakan fase lanjutan dalam metode *Design-Based Research* (DBR) setelah dilakukannya analisis masalah secara menyeluruh. Pada fase ini, peneliti mulai merumuskan bentuk solusi yang akan dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna, tujuan pembelajaran, serta temuan yang diperoleh pada tahap analisis. Proses perancangan dilakukan melalui penyusunan *storyboard*, pembuatan alur media, dan penentuan elemen visual yang akan digunakan pada media pembelajaran. Setiap komponen dirancang agar selaras dengan karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta prinsip desain pembelajaran yang efektif. Tahap ini berperan penting sebagai fondasi bagi proses pengembangan produk, sehingga rancangan yang dihasilkan harus mampu menggambarkan secara jelas struktur, tampilan, dan fungsionalitas media pembelajaran berbasis Canva yang akan dikembangkan.

a. *Storyboard* dan Alur Media

Storyboard adalah representasi visual berupa sketsa atau gambaran singkat mengenai tampilan dan susunan halaman materi pembelajaran. Komponen ini meliputi desain visual, tata letak, serta elemen interaksi yang akan terjadi. Dengan *storyboard*, pengembang dapat memvisualisasikan bagaimana materi pembelajaran disajikan kepada siswa secara sistematis. Berikut adalah *Storyboard* dan kebutuhan fungsional yang menjelaskan mengenai proses-proses yang akan di lakukan oleh sistem dari *website* media pembelajaran yang ditunjukkan pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. *Storyboard* Produk

No	Nama Halaman	Skenario	Gambar
1	Halaman Pembuka	Siswa mengakses halaman awal dan mengklik tombol "Mulai" untuk masuk ke menu utama	
2	Menu Utama	Terdapat tiga tombol utama: "Tujuan Pembelajaran", "Materi", dan "Motivasi"	

3 Tujuan Pembelajaran	Menampilkan CP dan TP	
4 Materi Pokok	Menyajikan ringkasan materi serta gambar profesi informatika dan video pembelajaran	
5 Halaman Motivasi	Kutipan motivasi dan ilustrasi yang menggugah semangat siswa serta video motivasi	
6 Navigasi	Tombol interaktif seperti "Berikutnya" dan "Kembali"	

b. Elemen dan Tampilan Media

Desain visual yang digunakan dalam media ini dibuat semenarik dan seprofesional mungkin agar siswa merasa nyaman saat menggunakannya. Beberapa elemen desain utama meliputi:

- a) *Background Video*: Setiap halaman menggunakan latar belakang berupa video yang menampilkan tema teknologi.

Tujuannya adalah menciptakan atmosfer visual yang dinamis dan menarik.

- b) *Font*: *Font* yang digunakan adalah Poppins dan Montserrat, jenis huruf modern yang sangat mudah dibaca di layar digital.
- c) Animasi Transisi: Setiap pergantian halaman atau klik tombol diberi efek animasi seperti *slide*, *fade*, dan *zoom* untuk memperkuat kesan interaktif.
- d) Navigasi Intuitif: Penempatan tombol dan arah navigasi dirancang secara logis agar siswa tidak bingung saat berpindah antar halaman.

3. Pengembangan dan Validasi

Tahap Pengembangan dan Validasi merupakan fase penting dalam metode *Design-Based Research* (DBR) di mana rancangan solusi yang telah disusun sebelumnya diwujudkan menjadi sebuah produk pembelajaran yang dapat digunakan secara nyata. Pada fase ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *website* berbasis Canva berdasarkan *storyboard* dan elemen desain yang telah dirancang. Proses pengembangan mencakup pembuatan tampilan awal, penyusunan konten materi, serta penyempurnaan navigasi dan fitur sesuai kebutuhan pengguna. Setelah produk awal selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan tampilan, kesesuaian isi, serta kualitas penyajian informasi dalam media pembelajaran. Masukan dari para validator menjadi dasar untuk melakukan revisi sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas yang baik dan siap untuk diimplementasikan pada tahap uji coba kepada pengguna.

1) *Mockup*

Pada tahap ini, desain dibuat dalam bentuk kerangka sederhana yang menunjukkan susunan halaman dan posisi elemen-elemen penting, seperti tombol navigasi, judul, teks materi, gambar, dan video. Desain pada tahap ini belum menampilkan estetika akhir seperti

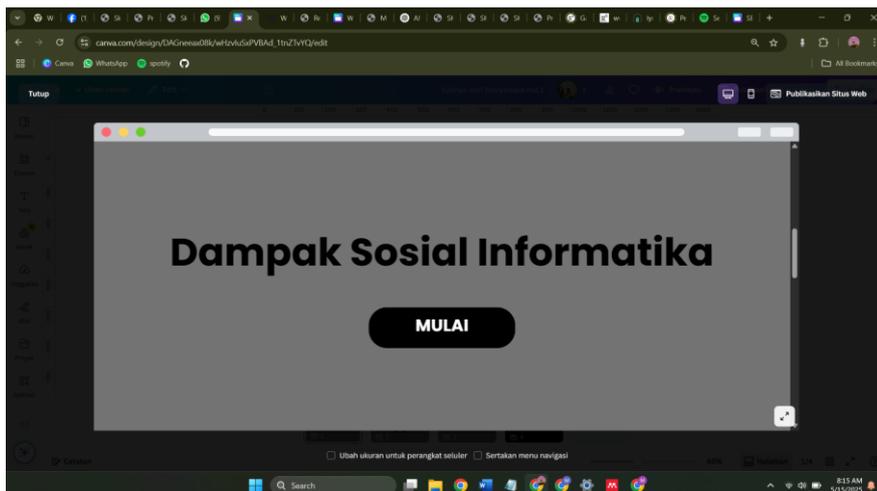
warna, animasi, atau ilustrasi visual yang kompleks. Tujuan pembuatan *mockup* adalah untuk menggambarkan struktur logis dari media dan menguji alur navigasi sebelum masuk ke pengembangan penuh.

Mockup disusun menggunakan Canva dengan elemen bentuk dasar (seperti kotak teks dan tombol) yang mewakili fungsi-fungsi di setiap halaman. Warna abu-abu digunakan pada tahap *mockup* ini karena bersifat netral dan tidak mengalihkan perhatian dari struktur utama desain. Selain itu, abu-abu dipilih untuk memberikan kontras yang sederhana terhadap elemen teks maupun tombol, sehingga fokus pengguna tetap pada alur navigasi dan susunan konten, bukan pada aspek estetika akhir. Dengan demikian, warna abu-abu berfungsi sebagai placeholder sebelum pemilihan warna final pada tahap *high fidelity design*.

Berikut ini adalah representasi gambar *mockup* dari media yang dikembangkan:

a. Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan tampilan awal media yang berfungsi sebagai gerbang menuju menu utama. Desain dibuat sederhana agar pengguna langsung mengenali tombol navigasi utama. Gambar 8 berikut menampilkan tampilan halaman pembuka media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 8. Halaman Pembuka

Menampilkan Tampilan awal media berisi tombol besar “Mulai” di tengah layar.

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan tampilan navigasi utama yang mengarahkan pengguna ke bagian-bagian penting dalam media pembelajaran. Gambar 9 menampilkan tampilan halaman menu utama media pembelajaran berbasis Canva.

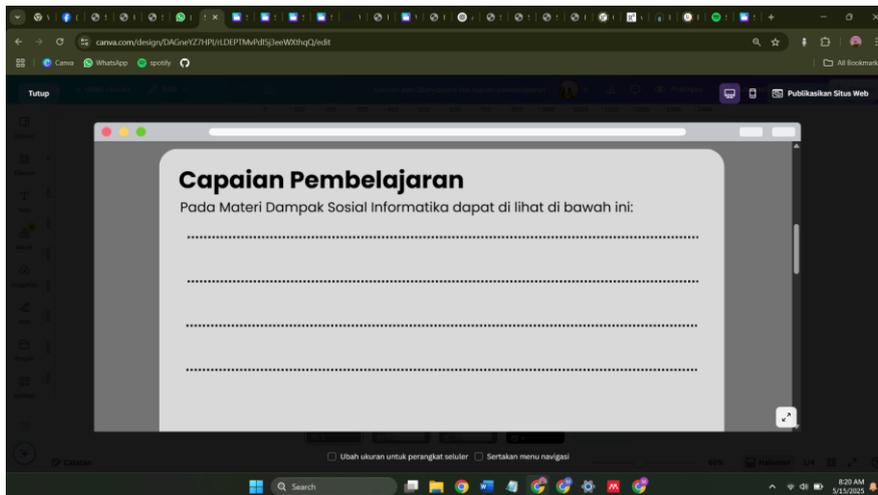


Gambar 9. Halaman Menu Utama

Menampilkan Tiga tombol sejajar bertuliskan “Tujuan Pembelajaran”, “Materi”, dan “Motivasi”.

c. Halaman Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran berfungsi untuk menampilkan capaian dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah menggunakan media. Gambar 10 menampilkan tampilan halaman tujuan pembelajaran.

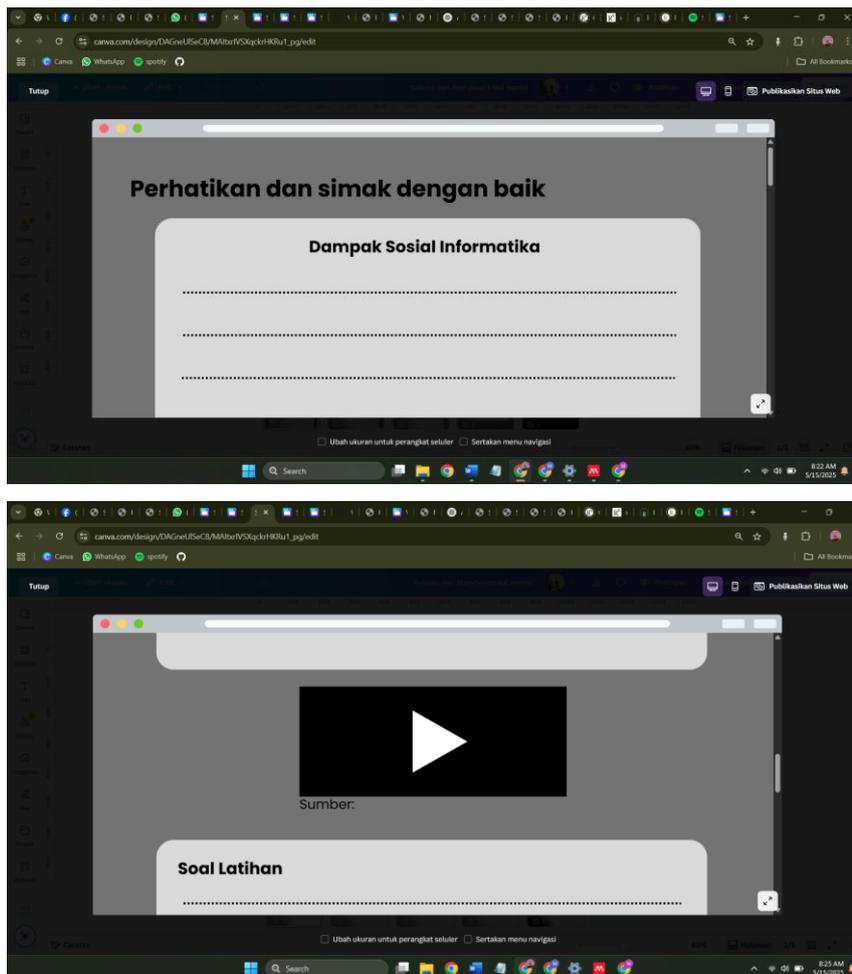


Gambar 10. Halaman Tujuan Pembelajaran

Menampilkan teks untuk menyampaikan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang sesuai dengan materi.

d. Halaman Materi

Halaman materi merupakan bagian inti dari media pembelajaran yang berisi ringkasan isi pelajaran dan penjelasan utama terkait topik Dampak Sosial Informatika. Gambar 11 menampilkan tampilan halaman materi pada media pembelajaran berbasis Canva.

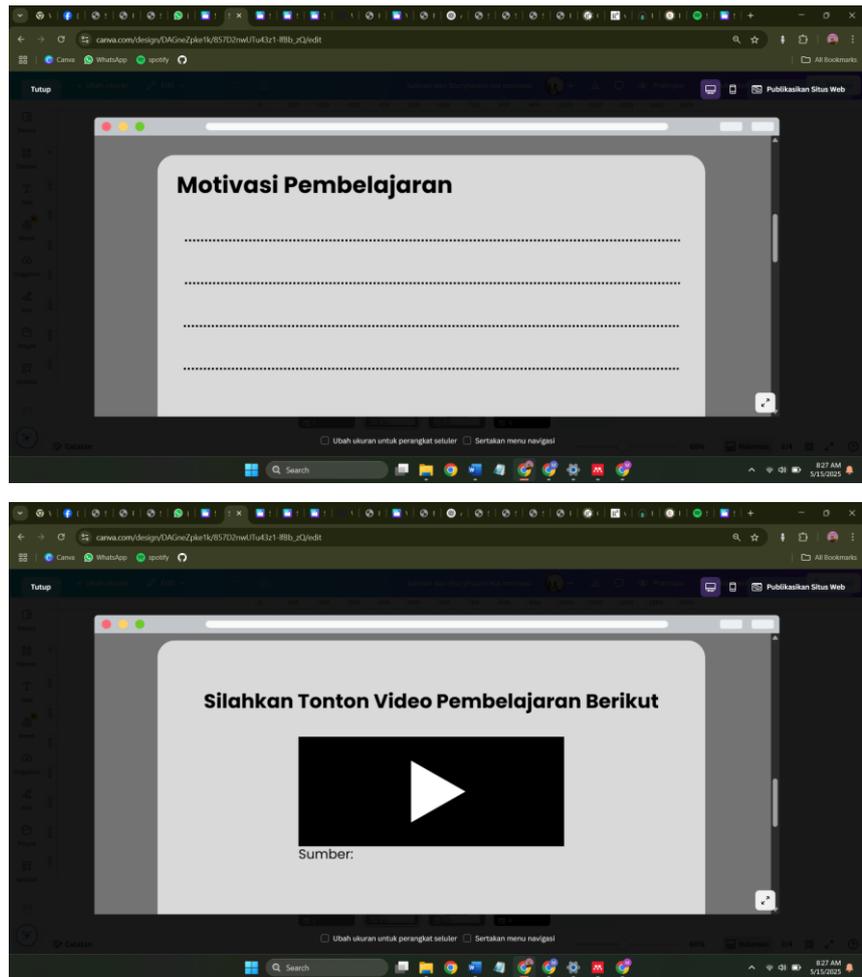


Gambar 11. Halaman Materi

Menampilkan Teks materi, area kosong di sisi bawah untuk gambar dan isi materi serta tersedia video pembelajaran di akhir halaman.

e. Halaman Halaman Motivasi

Halaman motivasi berfungsi untuk memberikan dorongan semangat belajar kepada siswa melalui pesan positif dan tayangan video inspiratif. Gambar 12 menampilkan tampilan halaman motivasi pada media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 12. Halaman Motivasi

Menampilkan Teks kutipan inspiratif dan video motivasi yang bersumber dari *youtube*.

Mockup dikembangkan dengan memperhatikan elemen-elemen desain yang telah direncanakan. Setiap halaman menggunakan background video bertema teknologi untuk menciptakan atmosfer visual yang dinamis dan menarik. Jenis huruf yang digunakan adalah Poppins dan Montserrat untuk memastikan keterbacaan yang tinggi di layar digital. Palet warna kontras dan efek animasi pada tombol serta transisi halaman diterapkan untuk memperkuat kesan modern dan interaktif pada media pembelajaran. *Mockup* ini menjadi

panduan final sebelum semua elemen direalisasikan menjadi produk fungsional pada tahap Implementasi.

2) Alat Implementasi

Alat yang digunakan dalam pengembangan media adalah Canva, karena Canva memiliki banyak kelebihan, seperti:

- a. Mudah digunakan oleh pemula tanpa keahlian desain
- b. Tersedia banyak *template* edukatif dan aset ilustrasi
- c. Mendukung penyematan video dan animasi
- d. Dapat dibagikan melalui link tanpa perlu instalasi
- e. Dapat dibuka langsung di browser baik di HP maupun laptop

3) Validasi Ahli

Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya adalah memberikan produk ke validator yang meliputi validator media dan materi. Penilaian dilakukan melalui penyebaran instrumen angket validator ahli media dan materi.

Untuk menguji kelayakan media secara lebih objektif, produk juga divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu:

- a. Ahli Media, yang bertugas mengevaluasi komponen visual dan teknis dalam media pembelajaran. Evaluasi meliputi kualitas teks, gambar, video, audio, animasi, dan fitur lainnya. Tujuannya adalah memastikan bahwa seluruh elemen bekerja optimal dan mendukung penyampaian materi dengan baik.
- b. Ahli Materi, yang bertugas menilai apakah isi dalam media telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). Penilaian mencakup aspek keakuratan informasi, kesesuaian konten dengan kurikulum, dan kebermanfaatan materi dalam konteks pembelajaran.

Kedua validator akan mengisi angket khusus yang disusun berdasarkan indikator validasi media dan materi. Hasil penilaian kemudian dianalisis menggunakan skala persentase. Produk

dikatakan layak apabila memperoleh kategori “valid” atau “sangat valid” dari hasil evaluasi kedua aspek tersebut, jika tidak layak maka peneliti harus merevisi produknya sebelum di sebar ke siswa dan guru.

4) Revisi Produk

Setelah tahap validasi, peneliti melakukan revisi terhadap produk berdasarkan masukan dari ahli media dan ahli materi. Revisi mencakup perbaikan pada aspek tata letak, kesesuaian warna, kejelasan teks, serta penyesuaian isi materi agar lebih sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Revisi dilakukan hingga produk mencapai kategori “sangat valid” dan siap digunakan untuk tahap selanjutnya, yaitu uji kepraktisan.

4. Implementasi dan Evaluasi Pengguna

Tahap Implementasi dan Evaluasi Pengguna merupakan fase akhir dalam metode *Design-Based Research* (DBR) yang bertujuan untuk menilai kepraktisan serta pengalaman penggunaan media pembelajaran dalam konteks nyata. Setelah produk dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi, media pembelajaran diimplementasikan kepada guru dan siswa untuk digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengamati bagaimana media digunakan oleh pengguna, sekaligus mengumpulkan data melalui angket kepraktisan yang diberikan kepada guru dan siswa. Evaluasi ini berfungsi untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatan media dalam mendukung pemahaman materi pembelajaran. Hasil evaluasi pengguna tidak hanya memberikan gambaran mengenai efektivitas media yang telah dikembangkan, tetapi juga menjadi dasar bagi rekomendasi pengembangan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya.

1) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk melihat bagaimana media pembelajaran digunakan oleh guru dan siswa dalam situasi nyata di kelas. Produk yang telah dikembangkan dibagikan kepada pengguna melalui tautan (*link*) *website* media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva. Tautan tersebut disebarakan melalui *WhatsApp Group* kelas, sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mengakses media secara daring.

Guru dan siswa diberikan kesempatan untuk menjelajahi seluruh fitur dalam media, seperti halaman tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan ilustrasi profesi. Media ini digunakan dalam kegiatan belajar baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, sehingga pengguna dapat memberikan pengalaman langsung terkait kemudahan penggunaan dan kemenarikan tampilan.

Kegiatan uji coba terbatas ini dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai praktikalitas dan penerimaan media pembelajaran oleh pengguna sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

2) Pengumpulan Data Kepraktisan

Setelah uji coba dilakukan, peneliti mengumpulkan data dari guru dan siswa melalui penyebaran instrumen angket untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Canva.

a. Angket untuk Guru

Guru diberikan lembar angket cetak secara langsung. Angket berisi pernyataan-pernyataan mengenai aspek kejelasan isi, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam mendukung proses pembelajaran. Guru memberikan penilaian dengan menggunakan skala Likert (1–4) dan dapat memberikan saran atau masukan tertulis untuk penyempurnaan media pembelajaran.

b. Angket untuk Siswa

Siswa mengisi angket berbasis *Google Form* yang disebarakan secara daring. Angket ini mencakup pertanyaan seputar pengalaman menggunakan *website* media pembelajaran, termasuk kemudahan navigasi, kemenarikan tampilan, dan kebermanfaatan media terhadap pemahaman materi Dampak Sosial Informatika.

Tujuan proses ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa, serta untuk memperoleh umpan balik langsung yang dapat digunakan dalam penyempurnaan produk.

3) Analisis Hasil Evaluasi

Data hasil angket dari guru dan siswa kemudian diolah dengan menghitung rata-rata skor setiap aspek penilaian. Nilai rata-rata tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori tingkat kepraktisan, yaitu: sangat praktis, praktis, cukup praktis, dan tidak praktis.

Hasil analisis digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran berbasis Canva layak digunakan dalam proses pembelajaran Informatika. Apabila hasil evaluasi menunjukkan bahwa media belum mencapai kategori praktis, maka temuan tersebut dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan dalam tahap pengembangan berikutnya.

Selain itu, hasil ini juga menjadi dasar dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan revisi lanjutan atau pengembangan produk serupa agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil akhir, tetapi juga menjadi bagian

penting dari siklus pengembangan media yang terus diperbaiki dan disempurnakan secara berkelanjutan.

3.4 Instrumen Penelitian

Penelitian ini memanfaatkan tiga jenis angket sebagai instrumen pengumpulan data, yaitu angket analisis kebutuhan, angket uji kevalidan produk, dan angket uji kepraktisan produk.

1. Angket Analisis Kebutuhan

Angket ini dirancang untuk dikirimkan kepada guru dan siswa menggunakan *platform Google Form*. Tujuan dari angket analisis kebutuhan adalah untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang saat ini digunakan oleh guru dan siswa, serta menggali informasi terkait proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika di sekolah. Hasil dari angket ini membantu peneliti memahami kebutuhan dan kendala yang ada sehingga dapat merancang media pembelajaran yang sesuai.

2. Angket Uji Kevalidan Produk

Tahap Uji Validasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui angket validasi oleh ahli, khususnya ahli materi dan media. Kuisisioner menggunakan skala Likert dengan empat tingkatan, yaitu: sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Skala Likert yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Skala Likert Uji Validasi Ahli

Kategori Jawaban	Skor Pertanyaan
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Cukup Setuju	2
Tidak Setuju	1

(Modifikasi dari Sugiyono, 2019)

a. Uji Ahli Media

Angket ini berfungsi sebagai panduan untuk menilai apakah *website* media pembelajaran yang dikembangkan sudah berfungsi dengan baik.

b. Uji Ahli Materi

Instrumen uji ahli materi digunakan untuk memastikan bahwa materi dalam *website* media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan konsep materi Dampak Sosial Informatika.

3. Uji Kepraktisan

Angket ini digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik dan pengajar sebagai pengguna media, dengan tujuan mengevaluasi tingkat keterlaksanaan produk serta kebermanfaatan *website* media pembelajaran yang dikembangkan. Informasi dikumpulkan melalui lembar angket dan *Google Form* yang dibagikan kepada guru dan siswa.

3.5 Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan Produk

Analisis ini dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai alat bantu pembelajaran. Uji ahli mencakup validasi media dan materi, dengan instrumen penilaian yang menggunakan empat skala, yaitu sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid. Setelah tanggapan dari kuesioner dikumpulkan, data dianalisis menggunakan perhitungan persentase dengan rumus berikut (Gusti & Syamsurizal, 2021).

$$\text{Nilai Validitas} = \frac{\text{JumlahSkoryangdiperoleh}}{\text{JumlahSkorTertinggi}} \times 100\%$$

Pengkonversian skor dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Konversi Uji Validitas

Nilai Validasi (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Cukup Setuju
< 21%-40%	Tidak Setuju

(Modifikasi dari Sugiyono, 2019)

2. Analisis Data Kepraktisan Produk

Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan produk melalui pengisian angket kepuasan oleh peserta didik sebagai pengguna, serta survei persepsi dari pengajar dan peserta didik terkait materi Dampak Sosial Informatika. Persentase kepraktisan yang diperoleh dari lembar respons peserta didik dihitung dengan menggunakan rumus berikut (Bagoes et al., 2020).

$$\text{Persentase kepraktisan (\%)} = \frac{\text{jumlah persentase tiap aspek}}{\text{jumlah aspek}}$$

Hasil dari analisis ini digunakan untuk menilai kepraktisan *website* media pembelajaran dengan mengacu pada interpretasi skor yang terdapat dalam Tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Kelayakan

Nilai Validasi (%)	Kategori
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Cukup Setuju
< 21%-40%	Tidak Setuju

(Modifikasi dari Sugiyono, 2019)

Website media pembelajaran berbasis Canva dianggap praktis jika persentase kepraktisannya termasuk dalam kategori praktis hingga sangat praktis, atau mencapai skor $\geq 61\%$.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan *website* media pembelajaran berbasis Canva pada materi Dampak Sosial Informatika untuk siswa kelas X SMA Negeri 5 Bandar Lampung, maka diperoleh tiga kesimpulan utama sebagai berikut:

1. Pengembangan *Website* Media Pembelajaran Berbasis Canva

Website media pembelajaran berhasil dikembangkan menggunakan pendekatan *Design-Based Research* (DBR) yang melalui empat tahap, yaitu Analisis Masalah, Perancangan Solusi, Pengembangan dan Validasi, serta Implementasi dan Evaluasi Pengguna. Produk akhir berupa *website* interaktif berbasis Canva yang terdiri dari halaman pembuka, menu utama, tujuan pembelajaran, materi, dan motivasi. Seluruh konten disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka, serta dilengkapi elemen visual seperti gambar, ilustrasi profesi informatika, video pembelajaran, dan navigasi interaktif yang responsif. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pembelajaran Informatika dan sesuai dengan karakteristik siswa sebagai *digital native*.

2. Tingkat Validitas Media Pembelajaran

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan berada dalam kategori sangat valid. Validator ahli media memberikan skor 88,33%, sedangkan validator ahli materi memberikan skor 90%, yang keduanya menunjukkan bahwa media

telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan visual, navigasi, tata letak, kesesuaian materi, dan ketepatan konten dengan kurikulum. Dengan demikian, produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi mayor.

3. Tingkat Kepraktisan Media Pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media dinyatakan sangat praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Guru memberikan persentase kepraktisan sebesar 87,5%, sedangkan siswa memberikan skor 83,52%. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah diakses melalui berbagai perangkat, mudah digunakan, menarik secara visual, membantu pemahaman materi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, *website* media pembelajaran berbasis Canva ini dinilai sangat praktis dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran Informatika.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran berbasis Canva ini dapat digunakan sebagai alternatif pendukung proses belajar mengajar, khususnya pada materi Dampak Sosial Informatika. Guru juga dapat mengombinasikan media ini dengan metode atau sumber belajar lain untuk meningkatkan variasi pembelajaran.
2. Bagi siswa, *website* ini dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran karena dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital. Siswa diharapkan menggunakan media ini secara aktif untuk memperdalam pemahaman materi.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur interaktif seperti kuis, evaluasi otomatis, atau simulasi pembelajaran. Selain itu, media ini dapat dikembangkan untuk materi atau mata pelajaran lain agar lebih banyak mendukung proses pembelajaran berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Shomad, M., Rahayu, S., & Hidayatul Muta, M. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science* (Vol. 2, Issue 2).
- Adinda Putri Wiryani. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Canva Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah ke Atas*.
- Adnan, Mf., Sonang Siregar, P., & Rokania, S. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Aminah, S., Charolyna Panjaitan, F., Zakariyya, S., & Noviyanti, S. (2022). Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 244–246.
- Amir, Z. M., & Thahir, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5Pekanbaru. In *Journal for Teachers and Learning* (Vol. 1, Issue 1).
- Andriani, D., & Hadijah, St. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kuliner Etnis Sulawesi Selatan bagi Mahasiswa Program Studi Vokasi Perhotelan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 86. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3160>
- Andriyani, D. (2016). *INOVASI QUIZ LEARNING BERBASIS DUAL CODING PADA BUKU AJAR PENDIDIKAN JARAK JAUH UNTUK KEMANDIRIAN BELAJAR*.
- Aprinawati, I. (2017). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.33>
- Ariaga, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pasca Pandemi Covid-19. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan PengabdianKepada Masyarakat*, 2, 662–670. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/edusociety>
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Azizah, N., Delima, R., Karmelia, M., & Lubis, A. (2021). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis TIK di Sekolah Dasar. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6940>

- Bagoes, A., Dan, K., & Hidayah, R. (2020). Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa Practically Of Zuper Abase Game Based On Android As An Acid Bases Learning Media. In *Unesa Journal of Chemical Education* (Vol. 9, Issue 3).
- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Burhan, K., & Yuhelman, N. (2025). The Effect of the Use of Visual-Based Learning Media in Improving Chemistry English Vocabulary Mastery in Chemistry Education Students. *The Future of Education Journal*, 4, 1090–1098. <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Damayanti, T., Yuliana, Y. G. S., & Sudarsono, S. (2023). The Dual-Coding Theory and Digital Media: The Effect of Nursery Rhymes on Teaching Vocabulary. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(2), 165–174. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i2.14125>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Seiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dedi Mustofa, R., Aprilia, P., & Kurniawati, W. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Peserta Didik mengenai Materi Pesawat Sederhana. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(1), 268–272.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169>
- Dwi Hamdani Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, A., & Daerah Cibiru, K. (2021). *Pendidikan Di Era Digital Yang Mereduksi Nilai Budaya Education In A Digital Era Which Reduces Cultural Value* (Vol. 5, Issue 1).
- Efniasari, M., Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus: Puskesmas Kisam Ilir). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(3), 56–63. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

- Ersanty, D. (2020). Pembelajaran Berbasis Web Untuk Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1–7.
- Fadilah, N., Setyosari, P., & Susilaningsih, S. (2021). Motivasi Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran Online. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 90–97.
<https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android. 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/jk.v7i2.4556>
- Gianfranco, A., Nguru, O., Ferdiani, R. D., & Fayeldi, T. (n.d.). *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat Development Of Web-Based E-Learning Media On Equation Materials And Quadratic Function*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742848>
- Gusti, U. A., & Syamsurizal, S. (2021). Uji Validitas Booklet Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 70–78.
<https://doi.org/10.37058/bioed.v6i1.2927>
- Haagen-Schützenhöfer, C., Obczovsky, M., & Kislinger, P. (2024). Design-based research—Tension between practical relevance and knowledge generation—What can we learn from projects? *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(1). <https://doi.org/10.29333/ejmste/13928>
- Hana, F. B. (2024). Prinsip Manajemen Kurikulum, Pembelajaran Dan Kepesertadidikan (Kajian Kurikulum Merdeka). *Journal of Islamic Education Manajemet Research*, 3, 9–25.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasanah, N. (n.d.). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. 1(2)*. Retrieved November 6, 2020, from <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 745–752.
- Jannah, F., Irtifa, T., & Fatimattus Az Zahra, P. (2022). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022. *Al Yazidiy : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 4(2), 55–65.

- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1663>
- Kamilah, S. F., Wahyuni, I., & Ratnasari, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Ekosistem Kelas X SMA. *BIODIK*, 9(3), 176–181. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.25523>
- Kholifa, S., Canva, A.-P., Pembelajaran, M., Smp, E. Di, Pesantren, P., Malang, T., Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION Economics & Education Journal*, 3(2). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation>
- Ledia, S., Mauli, B., & Bustam, R. (2024). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6, 790–806. <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i1.2708>
- Lembang, A. K., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2, 91–102.
- Mahyudin, A. (2023). Journal of Instructional and Development Researches Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *JIDeR*, 3(4). <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., & Karimah, S. (2023). MESDIGI (Meme Sejarah Digital): Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Social Media Pada Pembelajaran Sejarah Lokal (Cirebon) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang MESDIGI (Digital History Meme): Social Media Based Learning Media Innovation in Local History Learning (Cirebon) for Class X Students of SMAN 1 Dukupuntang. In *Jurnal Nirwasita* (Vol. 4, Issue 2).
- Maulidia, Y. (2023a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01).
- Maulidia, Y. (2023b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01).

- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2021). Educational design research: Portraying, conducting, and enhancing productive scholarship. *Medical Education*, 55(1), 82–92. <https://doi.org/10.1111/medu.14280>
- Mudjrimin, J. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Education di SD 256 Malimongeng. In *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat E* (Vol. 2, Issue 1).
- Muhamad Aryono Rangko. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sdn 14 Mataram*.
- Mujiono. (2021). *Flipped Classroom: Sekolah Tanpa Pekerjaan Rumah*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v25i1.457>
- 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/10.22460/as.v5i2.10339>
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 2021. <https://doi.org/10.30653/002.202162.731>
- Pertiwi, A., Dema, H., Mustanir, A., Anugrah, E., & Fakultas,). (2021). Penerapan E-Government Dalam Mewujudkan Transparansi Tata Kelola Pemerintahan Desa (Studi Pada Pemerintahan Desa Bulu Timoreng). *Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, 9, 130–139.
- Pratycia, A., Dharma Putra, A., Salsabila, A. G. M., Adha, F. I., & Fuadin, A. (2023). Analisis Perbedaan Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 58–64. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1974>
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Iklimah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rijal, A. S. (2020a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>

- Rijal, A. S. (2020b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 6(1), 81. <https://doi.org/10.32884/ideas.v6i1.238>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Sasmita, I., Waluyati, I., Program Studi Pendidikan Sosiologi STKIP Bima Jalan Piere Tendean Kel Mande, M., Program Studi Pendidikan Sosiologi, D., & Bima Jalan Piere Tendean Kel Mande, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Tingkat Pemahaman Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Di SMPN 6 Woja. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5, 1–10.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Tinoca, L., Piedade, J., Santos, S., Pedro, A., & Gomes, S. (2022a). Design-Based Research in the Educational Field: A Systematic Literature Review. In *Education Sciences* (Vol. 12, Issue 6). MDPI. <https://doi.org/10.3390/educsci12060410>
- Tinoca, L., Piedade, J., Santos, S., Pedro, A., & Gomes, S. (2022b). Design-Based Research in the Educational Field: A Systematic Literature Review. In *Education Sciences* (Vol. 12, Issue 6). MDPI. <https://doi.org/10.3390/educsci12060410>
- Triono, A., Fitriawan, D., & Tanjungpura, U. (2024). Efektivitas Pembelajaran Matematika Berbasis Website pada Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *MATHEMA JOURNAL E-ISSN*, 6(1), 22–36.
- Tumanggor, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Iv SD N 101765 Bandar Setia. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 22(1), 251. <https://doi.org/10.24114/jkss.v22i1.61353>

- Widiyatni, W., Rafida, V., Arfyanti, I., Widya, S., & Dharma, C. (2021). Rancang Bangun Company Profile Gabungan Perusahaan Konstruksi Nasional Indonesia (Gapeksindo) Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 23(1).
- Winarti, W., Cloud, P. T., Samudra, Y., Hariansyah, O., & Kunci, K. (2022). *Pengenalan Teknologi Cloud Computing Untuk Mempercepat Digital Transformation Pada Smk Iptek Tangerang Selatan*.