

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBASIS *GAME BASED LEARNING* PADA MATERI STRUKTUR ATOM UNTUK KELAS X SMA/MA SEDERAJAT

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan
Singingi Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH:

**WERIA JULIA ASMI
220309001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1448 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Weria Julia Asmi
Tempat Tanggal Lahir : Jaya, 27 Juli 2003
NPM : 220309001
Alamat : Dusun Batang Barigi, Desa Titian Modang Kopah
Kecamatan Kuantan Tengah Kabupaten Kuantan
Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/MA Sederajat**" adalah benar hasil karya/tulisan saya sendiri.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menanggung segala resikonya.

Teluk Kuantan, 13 April 2026

Saya yang menyatakan

A red rectangular meter stamp is placed over the signature. The stamp contains the text 'METER TEMPEL' and a unique number 'DEANX289925054'. To the left of the stamp is a vertical barcode.

Weria Julia Asmi
220309001

ROSA MURWINDRA, S.Pd., M.Si
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudari
Weria Julia Asmi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan
Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memeriksa, serta memberikan arahan dan melakukan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahan maupun teknik penulisan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Weria Julia Asmi
NPM	: 220309001
Program Studi	: Pendidikan Kimia
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Canva</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/ MA Sederajat

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Walaikumu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 13 April 2026
Pembimbing I



Rosa Murwindra, S.Pd., M.Si
NIDN. 1014078503

Dr. IRFANDI, S.Pd., M.Pd
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Saudari
Weria Julia Asmi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan
Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-
Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memeriksa, serta memberikan arahan dan melakukan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahan maupun teknik penulisan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Weria Julia Asmi
NPM	: 220309001
Program Studi	: Pendidikan Kimia
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Canva</i> Berbasis <i>Game Based Learning</i> Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/ MA Sederajat

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Walaikumu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 13 April 2026
Pembimbing II



Dr. Irfandi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1012059601

PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi penelitian dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/MA Sederajat”** yang ditulis oleh **WERIA JULIA ASMI, NPM. 220309001** dapat diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 13 April 2026

Menyetujui,

Pembimbing I



Rosa Murwindra, S.Pd., M.Si
NIDN. 1014078503

Pembimbing II



Dr. Irfandi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1012059601

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Kimia



Kiprah Piawi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1023099403

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/MA Sederajat” yang ditulis oleh WERIA JULIA ASMI, NPM. 220309001 telah diuji dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi. Skripsi ini telah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Kimia.

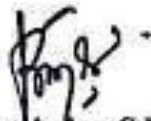
Teluk Kuantan, 30 April 2026

Mengetahui,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua



H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

Moderator



Rosa Murwindra, S.Pd., M.Si
NIDN. 1014078503

Sekretaris



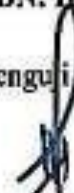
Dr. Irfandi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1012059601

Penguji I



Dwi Putri Musdansi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1019049801

Penguji II



Kiprah Prawl, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1023099403

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi




H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

MOTTO

“Memiliki visi yang jelas dan tekad yang kuat dengan prinsip hidup yang teguh akan membawa kesuksesan dan menghindari terombang-ambing dengan ambisi tanpa kepastian”

PERSEMBAHAN

Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Seiring do’a dan rasa puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala,
kupersembahkan karya kecilku ini kepada yang tercinta.

“Ibunda Nurdiamin, dan Ayahanda Asman”

Atas segala do’a, tetesan keringat serta limpahan harapan, kasih dan sayang yang
tiada pernah putus demi keberhasilan ananda.

Terima kasih kepada “Suadara kandung” yang selalu memberikan support,
harapan serta memenuhi finansial ananda.

Terima kasih kepada “kawan” atas semangat dan saran dalam proses penyusunan
proposal hingga penyelesaian skripsi.

Terima kasih kepada Beasiswa DIKTI, program Kartu Indonesia Pintar Kuliah
(KIP-K) yang telah memberikan ananda kesempatan selama delapan semester
untuk menjadi mahasiswa.

Terima kasih kepada segenap keluarga besar Universitas Islam Kuantan Singingi
terkhusus dosen–dosen Pendidikan Kimia yang ananda hormati dan sayangi.

Terima kasih kepada rekan–rekan seperjuangan Program Studi Pendidikan Kimia
tahun 2022.

Almamater tercinta Universitas Islam Kuantan Singingi

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

ABSTRAK

WERIA JULIA ASMI (2026) : “Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/MA Sederajat”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *canva* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA sederajat. Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R&D) dengan menggunakan model 4D. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar respon guru serta lembar respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *canva* memenuhi kategori yang sangat layak. Hal ini berdasarkan dari hasil persentase ahli media yang diperoleh sebesar 88% dan ahli materi sebesar 90,5%. Hasil yang diperoleh dari respon guru sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis serta hasil yang diperoleh dari respon siswa sebesar 94,5% dengan kategori sangat menarik.

Kata kunci : *canva*, media pembelajaran, struktur atom

ABSTRACT

WERIA JULIA ASMI (2026) : “Developing Game Based Learning Media On Atomic Structure Using Canva For Grade 10 High School Students”

This study aims to analyze the feasibility of developing Canva learning media on atomic structure material for grade X SMA/MA equivalent. This study is a research and development (R&D) study using the 4D model. Data collection techniques using media expert validation sheets, material expert validation sheets, teacher response sheets and student response sheets. The results of the study show that Canva learning media meets the very feasible category. This is based on the results of the percentage of media experts obtained at 88% and material experts at 90.5%. The results obtained from teacher responses were 95.5% with a very practical category and the results obtained from student responses were 94.5% with a very interesting category.

Keywords: Canva, learning media, atomic structure

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan Rahmat, Hidayah, dan kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Struktur Atom Untuk Kelas X SMA/MA Sederajat**”. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat Allah Subhanahu Wa Ta'ala, bimbingan, bantuan, pengarahan dan dukungan yang begitu berarti dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini penulis menyampaikan ungkapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi, Ibu Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas sehingga penulis dapat menempuh pendidikan di Universitas Islam Kuantan Singingi hingga ke tahap penyusunan skripsi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam, Bapak H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh yang telah memberikan arahan, kebijakan, serta dukungan yang memudahkan mahasiswa, termasuk penulis, dalam melaksanakan kegiatan akademik di fakultas.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Kimia, Ibu Kiprah Piawi, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan motivasi, bimbingan akademik, serta pelayanan terbaik dalam pengelolaan program studi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

4. Dosen pembimbing I, Ibu Rosa Murwindra, S.Pd, M.Si yang telah memberikan arahan, dan bimbingan yang penuh perhatian dalam setiap proses penyusunan skripsi, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian.
5. Dosen pembimbing II, Bapak Dr. Irfandi, S.Pd, M.Pd yang telah memberikan masukan, nasihat, serta koreksi yang sangat berharga dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
6. Penguji skripsi program studi Pendidikan Kimia Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi yang telah memberikan kritik, saran, serta evaluasi yang konstruktif dalam ujian sehingga skripsi ini menjadi lebih terarah dan berkualitas.
7. Terima kasih kepada Bapak Afrizal, M.Kom dan Bapak Gunardi Hamza, S.E., M.Kom selaku validator media, serta Bapak Nofri Yuhelman, M.Pd dan Ibu Jumriana Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Si selaku validator materi atas arahan dan validasi kelayakan instrument ini.
8. Kepala sekolah, Bapak Asmariadi, ST. MM. Guru kimia, siswa kelas X dan keluarga besar SMA Negeri 1 Benai yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam memberikan izin serta mendukung pelaksanaan penelitian di sekolah.
9. Keluarga. Yaitu pintu syurgaku ibunda Nurdiamin dan cinta pertamaku Asman, abangku, dan adikku yang selalu memberikan do'a dan semangat.
10. Teman-teman dan pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang telah memberikan semangat dan saran dalam proses penyusunan skripsi.

11. Terima kasih yang mendalam saya sampaikan kepada (I), pasangan sekaligus partner diskusi terbaik yang tiada hentinya memberikan dukungan motivasi, serta doa di setiap proses penyusunan karya ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritikan dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan. Dengan segala kerendahan hati penulis memohon maaf atas kekurangan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi penulis sendiri.

Teluk Kuantan, 02 Maret 2026



Weria Julia Asmi

DAFTAR ISI

	Halaman
SURAT PERNYATAAN.....	i
NOTA DINAS PEMBIMBING 1	ii
NODA DINAS PEMBIMBING 2	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah	6
F. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	8
B. Penelitian Relavan.....	26
C. Kerangka Konseptual	27
D. Defenisi Operasional	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian	36

D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Teknik Analisa Data	40
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR KEPUSTAKAAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Opsi dan Keterangan Fitur–Fitur Menu bar <i>Canva</i>	19
Tabel 2.2 Penelitian Relavan.....	27
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Media	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Guru.....	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Siswa	39
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Analisis Presentase.....	41
Tabel 3.6 Kriteria Skor Respon Guru Dan Siswa.....	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo dan Tampilan Awal <i>Canva</i>	17
Gambar 2.2 Tampilan Fitur-Fitur Dari <i>Canva</i>	18
Gambar 2.3 Tampilan <i>Canva</i>	21
Gambar 2.4 Pilihan Template <i>Canva</i>	21
Gambar 2.5 Proses Pengeditan <i>Canva</i>	22
Gambar 2.6 Elemen <i>Canva</i>	22
Gambar 2.7 Tampilan Unduh dan Bagikan.....	22
Gambar 2.8 Bagan Kerangka Konseptual	30
Gambar 3.1 Modifikasi Model 4D	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan.¹ Teknologi pendidikan hadir bukan hanya sebagai sarana pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi digital, proses pembelajaran dapat dilakukan lebih interaktif, efisien, serta mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan siswa di era abad 21.²

Konteks pembelajaran abad 21, peran guru tidak lagi sebatas sebagai penyampai materi, melainkan sebagai fasilitator dan inovator yang mampu memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Guru dituntut untuk kreatif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa.³ Guru yang adaptif terhadap teknologi mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta membuat

¹ Sitaman Said, "Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21," *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 2 (2023): 194–202, <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.

² Rahman, A., & Putri, D. (2023). Inovasi Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101–112.

³ Meilisa Lisa dkk., "Peran Guru dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran di Era Digital," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 292–302, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25743>.

pembelajaran lebih bermakna.⁴ Pemahaman konsep-konsep dalam ilmu kimia tidak dapat optimal bila hanya disampaikan lewat penjelasan lisan atau teks tertulis. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, serta mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru kimia di SMA Negeri 1 Benai menunjukkan bahwa model pembelajaran yang selama ini diterapkan, seperti *Discovery Learning*, belum mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Meskipun model tersebut dirancang untuk mendorong siswa menemukan konsep secara mandiri, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif menyebabkan proses penemuan tersebut menjadi monoton dan kurang menantang bagi siswa.

Pemilihan kelas X sebagai subjek penelitian didasarkan pada posisinya sebagai fase transisi (Fase E) dalam Kurikulum Merdeka, di mana siswa mulai diperkenalkan pada konsep kimia yang lebih mendalam sebagai fondasi akademik di jenjang menengah atas. Pada tingkat ini, materi struktur atom memegang peranan yang sangat krusial karena merupakan unit dasar yang mendasari pemahaman fenomena kimia lainnya. Namun, karakteristik materi ini yang sulit dipahami dan mikroskopis sering kali menjadi penghambat bagi siswa yang baru beralih dari jenjang pendidikan dasar. Kesulitan siswa dalam memvisualisasikan partikel penyusun atom jika hanya mengandalkan teks tertulis dapat mengakibatkan

⁴ M Siregar, "Peran Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran Abad 21," *Jurnal Pendidikan Modern* 12, no. 1 (2024): 55–64.

miskonsepsi yang berkelanjutan pada materi-materi berikutnya. Banyak yang menganggap struktur atom sulit dipahami, padahal materi ini menjadi dasar konsep lanjutan seperti ikatan kimia, tabel periodik, termokimia, dan reaksi kimia. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi, khususnya *Canva*, masih terbatas. Penyajian materi secara interaktif dan *visual* minim, sehingga motivasi dan minat belajar kurang optimal. Integrasi *Canva* dengan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* belum pernah diterapkan. Selama ini guru hanya menggunakan media buku dan PowerPoint (PPT).⁵ Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Benai adalah kurikulum merdeka.

Keterlambatan penguasaan konsep dasar struktur atom menghambat pemahaman materi lanjutan dan menurunkan hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik, interaktif, dan mampu menyederhanakan konsep kompleks agar motivasi dan pemahaman siswa meningkat.⁶

Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru adalah *Canva*. *Canva* merupakan platform desain *online* yang memudahkan membuat berbagai jenis desain.⁷ *Canva* memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam membuat video animasi pembelajaran yang menarik,

⁵ Wawancara dengan Fitri Gusnita, tanggal 09 Juli 2025 di SMA Negeri 1 Benai.

⁶ S Wahyuni dan A Pratama, "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi struktur atom untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (2023): 77–86.

⁷ Vira Maharani, "Platform desain online yang memudahkan membuat berbagai jenis desain," *DesainID* 10, no. 2 (2025): 45–52.

mudah dipahami, serta fleksibel karena dapat diakses melalui aplikasi maupun *web*.⁸ Sedangkan kekurangannya terletak pada jaringan internet yang cukup stabil, ada ketersediaan, stiker, ilustrasi, jenis huruf, dan lain sebagainya secara berbayar.⁹

Penelitian relevan juga menunjukkan *Canva* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Maharani dkk pada tahun 2025 mengembangkan video pembelajaran berbasis *Canva* terintegrasi model PBL dan memperoleh validasi 94% (sangat layak).¹⁰ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Fitri pada tahun 2023 juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada materi titrasi asam basa dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi 82,6%.¹¹ Kemudian penelitian relevan yang dilakukan oleh Sri Wahyuni pada tahun 2025 juga menunjukkan penggunaan media video pada materi struktur atom sangat efektif dalam pembelajaran.¹² Media pembelajaran *Canva* dipadukan dengan pendekatan *Game Based Learning* (GBL), pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan karena siswa dapat belajar sambil bermain. Hal tersebut selaras dengan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara yang menekankan pembelajaran

⁸ Lailia Rahmawati dkk., “Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi,” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2024): 129–36.

⁹ Mohammad Tegar Kharissidqi dkk., “Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif,” *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.

¹⁰ Vira Maharani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Materi Larutan Penyangga,” *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 10, no. 1 (2025): 81–101.

¹¹ A Fitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Titrasi Asam Basa,” *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no. 3 (2023): 134–42.

¹² Sri Wahyuni dan Muhammad Alim Marhadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Doratoon pada Materi Struktur Atom,” *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo* 10, no. 1 (2025): 1–15.

humanis, menghargai kebebasan siswa, serta menumbuhkan semangat kebangsaan dan nasionalisme dalam suasana belajar yang bermakna.¹³

Game Based Learning merupakan model pembelajaran yang fleksibel dan mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Melalui pendekatan ini, siswa lebih mudah terlibat secara aktif, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, serta lebih mudah memahami materi. Dengan demikian, integrasi *Canva* berbasis GBL berpotensi menjadi solusi dalam pembelajaran kimia di kelas, terutama pada materi struktur atom.¹⁴

Penelitian relevan juga menunjukkan bahwa *Game Based Learning* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Husna dkk pada tahun 2025 menghasilkan media GAULL berbasis Wordwall dengan persentase 91,8% (sangat baik).¹⁵ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Nuari pada tahun 2025 membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *Game Based Learning* dengan *Kahoot* pada materi struktur atom memperoleh 95% (sangat baik).¹⁶ Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dwi Handayani dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Melalui *Game Based Learning*

¹³ Hilman Fauzi dan Saepulloh Saepulloh, "Urgensi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Dalam Proses Pendidikan Karakter Peserta Didik," *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2023): 33–43, <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v1i1.220>.

¹⁴ F Nurlatifah dan R Hasanah, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8, no. 3 (2024): 211–220.

¹⁵ Azizatul Husna dan Isra Miharti, "Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis Game Based Learning Pada Materi Asam Basa: Penelitian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 2941–48, <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.929>.

¹⁶ Putri Avina Nuari, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom," *Jurnal Sains dan Pendidikan* 9, no. 2 (2025): 66–74.

(GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar mendapatkan persentase sebesar 98% (sangat layak).¹⁷ Oleh karena itu, perlu dilakukan inovasi baru dalam pembelajaran kimia yaitu pengembangan media pembelajaran *Canva* berbasis *Game Based Learning* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA Sederajat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diperoleh uraian permasalahan sebagai berikut :

- a. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Canva*, masih terbatas dalam pembelajaran kimia di sekolah.
- b. Materi struktur atom yang disajikan melalui media yang interaktif dan visual, masih terbatas dalam pembelajaran kimia.
- c. Media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran kimia.
- d. Integrasi media *Canva* dengan model pembelajaran inovatif seperti *Game Based Learning* belum pernah diterapkan untuk mendukung pemahaman konsep kimia.

¹⁷ Ratna Dwi Handayani, Sariban Sariban, dan Irmayani Irmayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar," *LISTRA: JURNAL LINGUISTIK DAN SASTRA TERAPAN* 2, no. 3 (2025): 118–23.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil adalah sebatas menganalisis kelayakan media pembelajaran *canva* berbasis *Game Based Learning* pada materi struktur atom.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran *canva* berbasis model pembelajaran *Games Based Learning* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA sederajat?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *canva* berbasis *Game Based Learning* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA Sederajat.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memperlancar proses pembelajaran kimia di sekolah dengan meningkatkan efektivitas metode pengajaran.

2. Secara praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini memberikan pedoman nyata dalam penerapan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi siswa, membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur atom melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi.
- c. Bagi penelitian lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan atau referensi praktis bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran serupa. Secara khusus, penelitian ini memberikan gambaran mengenai keterbatasan teknis media yang dikembangkan melalui platform *Canva*, seperti akses pengeditan (buka kunci desain), sehingga peneliti di masa depan dapat mencari solusi integrasi platform yang lebih fleksibel atau mengembangkan sistem perlindungan konten yang lebih baik dalam media pembelajaran interaktif.
- d. Bagi sekolah, memberikan kontribusi nyata dalam upaya sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif serta sesuai dengan tuntutan kurikulum Merdeka Belajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata jamak dari kata “medium”. Kata ini berasal dari bahasa Latin yang berarti antara. Dari sudut pandang komunikasi “medium” berarti sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi. “Medium” juga berarti sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan dan informasi dari sumber pesan (komunikator) kepada penerima pesan (komunikan).¹⁸ Media adalah layanan yang memadukan kebutuhan teknologi dan komunikasi, serta kebutuhan akan sesuatu yang sifatnya canggih. Media memiliki peranan yang besar, Salah satunya dalam dunia pendidikan pada kegiatan belajar.¹⁹

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Media pembelajaran juga merupakan komponen instruksional yang terdiri dari pesan, orang, dan peralatan atau benda.²⁰ Media sangat penting dalam proses pembelajaran.²¹

¹⁸ Hamzah Pagarra dkk., *Media Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022).

¹⁹ M Sahib Saleh dkk., *Media pembelajaran* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

²⁰ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran*, revisi (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022).

²¹ N Suryani, A Setiawan, dan A Putria, “Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Era Digital,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 28, no. 2 (2021): 101–112.

a. Ciri- media ciri pembelajaran²² :

1) Interaktif

Media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

2) Bersifat material

Yakni memiliki wujud fisik terutama pada alat-alat peraga atau model.

3) Visual

Media pembelajaran yang visual dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dan kompleks.

4) Multimedia

Media pembelajaran yang menggunakan multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.²³

5) *Reusable*

Dapat digunakan kembali sehingga bukanlah merupakan barang yang habis pakai seperti misalnya makanan dan lain sebagainya.

6) Berada di area pendidikan Media pembelajaran tentu saja berada di area pembelajaran atau area pendidikan. Tidak mungkin media pembelajaran digunakan di lapangan asli atau dalam medan yang lain.

7) Dinamis

²² Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2017).

²³ Munir, *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*, revisi (Bandung: Alfabeta, 2022).

Media pembelajaran yang dinamis dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan abstrak dengan lebih baik.

8) Mudah digunakan

Media pembelajaran yang mudah digunakan dapat membantu siswa fokus pada materi yang dipelajari dan tidak terganggu oleh kesulitan menggunakan media.

9) Mempermudah penyampaian materi

Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang dibuat dengan fungsi atau tujuan yang lebih spesifik, yaitu untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu materi atau suatu konsep tertentu secara lebih konkret, dan mudah diterima oleh siswa.

10) Relevan

Media pembelajaran yang relevan dengan materi yang dipelajari dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dan abstrak dengan lebih baik.

11) Menarik

Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar.

b. Klasifikasi media pembelajaran

Adapun klasifikasi media pembelajaran adalah sebagai berikut²⁴:

1) Media Visual

²⁴ Gde Putu Arya Oka, *Media dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan gambar, diagram, grafik, atau bentuk visual lainnya untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.

2) Media Audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan suara, musik, atau bentuk audio lainnya untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.

3) Media Video (Audio Visual)

Media video adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan video, film, atau bentuk video lainnya untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran.

4) Multimedia

Multimedia berasal dari kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi.²⁵ Multimedia merupakan gabungan dari penggunaan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan suatu informasi.

c. Fungsi media pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut²⁶:

²⁵ Endah Setyaningsih, “Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran,” *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 1, no. 01 (2023): 24–34, <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>.

²⁶ Arsyad, *Media pembelajaran*.

1) Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memfokuskan mereka pada materi yang dipelajari. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan.

2) Afektif

Media pembelajaran dapat mempengaruhi emosi dan sikap siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat membuat siswa merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar.²⁷

3) Kognitif

Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami dan mengolah informasi yang disampaikan. Media pembelajaran dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.

4) Kompensatoris

Media pembelajaran dapat membantu siswa yang memiliki kesulitan belajar dengan menyediakan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu bagi siswa yang memiliki kebutuhan khusus. Selain itu, media dapat

²⁷ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

mengimbangi keterbatasan siswa dalam memahami materi hanya melalui teks.

d. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain; meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan membantu guru dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran.²⁸

e. Pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang menunjang pendidik dalam proses belajar mengajar serta membantu menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya memungkinkan pendidik aktif memberikan materi kepada siswa, tetapi juga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga memudahkan siswa menerima materi yang disampaikan pendidik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Ada beberapa cara media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁹

²⁸ Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019).

²⁹ Azzahra Kamila Cahyani Masdar dkk., “Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik,” *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85, <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>.

- 1) Membuat proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik.
Seperti media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk memberikan konten pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami kepada siswa.
- 2) Efisiensi belajar siswa dapat ditingkatkan. Seperti siswa yang belajar menggunakan media dapat belajar lebih efektif karena selaras dengan tujuan belajarnya. Pendidik dapat memberikan materi secara lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- 3) Membantu siswa fokus belajar.³⁰ Seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan membantu mereka menerima materi yang diberikan dan fokus belajar di kelas. Disajikannya media pembelajaran, siswa akan senang berada di dalam kelas dan belajar dengan baik, sehingga tidak bosan di dalam kelas ketika menerima materi yang diberikan oleh guru.
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa. Seperti media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga guru dapat meningkatkan konsentrasi siswa di kelas dengan menyajikan bahan

³⁰ Fitthriyah Atika dan Dewi Syafriani, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di SMAN 1 Percut Sei Tuan," *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED* 14, no. 2 SE-Articles (2023): 101–7, <https://doi.org/10.24114/jh.v14i2.48717>.

ajar di kelas. Pendidik dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran dimulai.

- 5) Memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh. Seperti proses pembelajaran, siswa tidak hanya perlu memahami hal-hal abstrak yang diajarkan guru, tetapi juga perlu memahami isi dengan kata-kata nyata. Pendidik menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa lebih memahami materi secara keseluruhan. Memungkinkan pendidik dan siswa memiliki pengalaman belajar yang sama.³¹
- 6) Siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Seperti proses pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan sukses, tidak hanya guru saja yang harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, namun siswa juga harus berpartisipasi aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran tersebut. Siswa bukan hanya sekedar obyek tetapi juga subyek kegiatan belajar. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi dan mengembangkan potensinya melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.³²

Berdasarkan beberapa poin diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam keberlangsungan pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang

³¹ Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2017).

³² Melvin L Siberman, *Active learning 101 cara belajar siswa aktif* (Nuansa Cendekia, 2018).

digunakan sesuai dengan kurikulum yang ada, sesuai dengan situasi maupun kondisi sekolah, dan dengan penggunaan media pembelajaran ini hendaknya proses pembelajaran dapat berlangsung secara baik dan terarah. Penggunaan media pembelajaran berupa canva merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam fasilitasi proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

f. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang sistematis untuk menciptakan dan menyempurnakan alat pembelajaran yang efektif. Proses ini melibatkan perancangan, pembuatan, dan penyempurnaan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, guru, dan siswa. Pengembangan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan alat pembelajaran yang efektif dan efisien.³³

2. Media Pembelajaran *Canva*

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keberlangsungan pembelajaran kimia adalah media pembelajaran *canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain online gratis yang mudah digunakan dan penggunaannya sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas

³³ Widuri Widuri, Ade Evi Fatimah, dan Azrina Purba, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 7, no. 3 (2024): 799–806.

dan inovasinya.³⁴ Dengan adanya tugas presentasi dan berbagai tipografi dengan model desain, para siswa dituntut harus bisa belajar lebih kreatif untuk mengembangkan soft skillnya. Oleh karena itu, aplikasi yang sangat ramah lingkungan bagi pemula yang baru belajar desain adalah aplikasi *Canva*.³⁵

a. Kelebihan *Canva*

Canva memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam membuat video animasi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta fleksibel karena dapat diakses melalui aplikasi maupun *web*.³⁶ Selain itu, tersedia pula berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, jenis huruf yang dapat di akses secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau. Hal ini memungkinkan untuk menghasilkan tampilan visual yang professional dan menarik tanpa harus memiliki keterampilan dengan desain tingkat lanjut. Berikut merupakan logo dan tampilan awal pada saat membuka aplikasi media pembelajaran *canva*. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. Logo dan tampilan awal *canva*

³⁴ Maharani, "Platform desain online yang memudahkan membuat berbagai jenis desain."

³⁵ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA," *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29, <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.

³⁶ Rahmawati dkk., "Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi."



Gambar 2.2. Tampilan fitur-fitur dari *canva*

b. Kekurangan *Canva*

Adapun kekurangan aplikasi *Canva* yakni:³⁷

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Pada aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, jenis huruf, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini

³⁷ Kharissidqi dkk., “Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif.”

juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

c. Cara kerja *canva*

Pada *canva*, banyak sekali fitur-fitur yang bisa digunakan. Berikut ini merupakan pengenalan serta cara kerja fitur-fitur yang ada pada *canva*.³⁸

Dapat dilihat pada Tabel 2.1 di bawah ini :

Tabel 2.1 Opsi dan keterangan fitur-fitur menu bar *canva*

No	Opsi	Keterangan
1.	Ketersedian Template	Menyediakan desain template yang sudah jadi untuk berbagai jenis proyek, sehingga pengguna dapat memulai desain dengan lebih cepat dan mudah.
2.	Desain dari awal	Memungkinkan pengguna untuk membuat desain dari awal tanpa menggunakan template, sehingga pengguna memiliki kontrol penuh atas desain mereka.
3.	Elemen desain	Menyediakan berbagai elemen desain seperti teks, gambar, ikon, dan shape yang dapat digunakan untuk membuat desain yang lebih menarik dan profesional.
4.	Pengeditan gambar	Memungkinkan pengguna untuk mengedit gambar dengan fitur-fitur

³⁸ Mayasari Mayasari dkk., “Pelatihan Penggunaan Fitur Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran,” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 4 (2023): 6913–19.

		seperti <i>resize</i> , <i>crop</i> , dan <i>adjust brightness</i> , sehingga pengguna dapat memperbaiki kualitas gambar mereka.
5.	Teks dan Jenis Huruf	Menyediakan berbagai jenis huruf dan fitur pengeditan teks yang dapat digunakan untuk membuat teks yang menarik dan mudah dibaca.
6.	Warna dan palet	Memungkinkan pengguna untuk memilih warna dan palet yang sesuai dengan desain mereka, sehingga pengguna dapat menciptakan desain yang konsisten dan harmonis.
7.	Upload file	Memungkinkan pengguna untuk mengupload file gambar atau desain sendiri ke <i>Canva</i> , sehingga pengguna dapat menggunakan aset mereka sendiri dalam desain.
8.	Kolaborasi	Memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan orang lain dalam membuat desain, sehingga pengguna dapat bekerja sama dengan tim mereka untuk menciptakan desain yang lebih baik.
9.	Ekspor desain	Memungkinkan pengguna untuk mengekspor desain mereka dalam berbagai format, sehingga pengguna dapat menggunakan desain mereka dalam berbagai konteks.

10.	Bagikan desain	Memungkinkan pengguna untuk membagikan desain mereka secara online melalui link atau media sosial, sehingga pengguna dapat membagikan desain mereka dengan mudah dan cepat.
-----	----------------	---

Langkah-Langkah membuat media pembelajaran video animasi pada aplikasi *canva*³⁹:

- 1) Buka *Canva*. Akses *Canva* melalui desktop dan ponsel via aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 2.3 di bawah ini :



Gambar 2.3. Tampilan *canva*

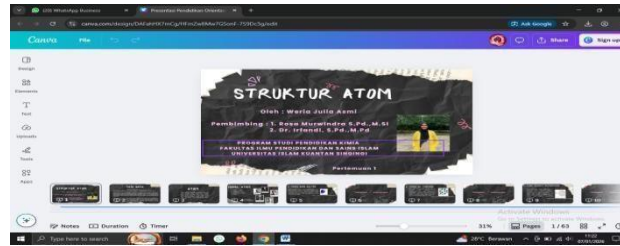
- 2) Pilih template. Setelah mengakses *Canva*, pilih template yang tersedia. Dapat dilihat pada Gambar 2.4 di bawah ini :



Gambar 2.4. Pilihan template *canva*

- 3) Edit template video. Dapat dilihat pada Gambar 2.5 di bawah ini :

³⁹ Fitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Titration Asam Basa."



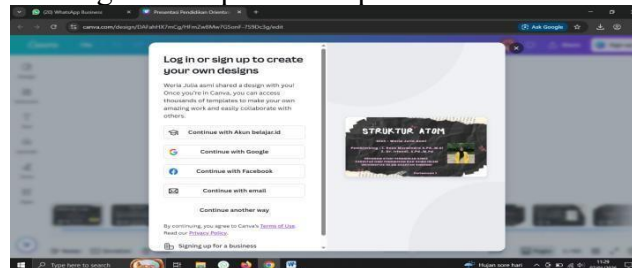
Gambar 2.5. Proses pengeditan *canva*

- 4) Animasikan video dan elemen tertentu. Dapat dilihat pada Gambar 2.6 di bawah ini :



Gambar 2.6. Elemen pada *canva*

- 5) Unduh dan bagikan. Dapat dilihat pada Gambar 2.7 di bawah ini :



Gambar 2.7. Tampilan unduh dan bagikan dari *canva*

3. Struktur Atom

Pembelajaran materi struktur atom diimplementasikan dalam dua kali pertemuan dengan total alokasi waktu 4 jam pelajaran (JP), yang setara dengan 180 menit efektif. Pada pertemuan pertama, difokuskan pada perkembangan teori atom, yang dimulai dari landasan teori John Dalton mengenai partikel dasar hingga evolusi model atom J.J. Thomson, Ernest Rutherford, dan Niels Bohr. Pembahasan ini diakhiri dengan pemahaman model mekanika kuantum yang

menekankan pada probabilitas posisi elektron melalui konsep orbital, sebagai bentuk penyempurnaan atas kelemahan model-model sebelumnya.⁴⁰

Pada pertemuan kedua, cakupan materi diperluas pada partikel penyusun atom yang meliputi proton, neutron, dan elektron, serta signifikansi nomor atom dan nomor massa dalam menentukan identitas suatu unsur.⁴¹ Integrasi materi ini bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual yang kokoh mengenai unit dasar materi, mengingat penguasaan struktur atom merupakan prasyarat krusial untuk memahami materi kimia yang lebih kompleks seperti ikatan kimia dan tabel periodik unsur.⁴² Penggunaan pendekatan visual dan model-model atom dalam pembelajaran ini terbukti efektif dalam meminimalisir miskonsepsi siswa.⁴³

4. *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan (game) sebagai sarana untuk meningkatkan proses belajar dan meningkatkan motivasi siswa. Dalam GBL, permainan dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, seperti memahami konsep, mengembangkan keterampilan, atau meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan salah satu

⁴⁰ Nivaldo J. Tro, *Chemistry: A Molecular Approach*, 5 ed. (New York: Pearson Education, 2019).

⁴¹ K. W Whitten dkk., *Chemistry*, 10 ed. (Boston: Cengage Learning, 2017).

⁴² L Rivaldo, Y Yermadesi, dan Y Rahmi, "Pengembangan E-Modul Struktur Atom Berbasis Guided Inquiry Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 7, no. 2 (2023): 145–55.

⁴³ Nuari, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom."

model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa karena dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* akan membuat siswa senang dan semangat untuk belajar.⁴⁴

Berikut adalah sintak *Game Based Learning* yang lebih terperinci:⁴⁵

1. Perencanaan dan Persiapan Permainan

- a) Pemilihan Permainan Sesuai Topik. Guru memilih atau merancang permainan yang sesuai dengan topik atau materi pelajaran yang akan disampaikan.
- b) Menyiapkan Sarana Pendukung. Guru menyiapkan media atau aplikasi pendukung yang dibutuhkan agar permainan dapat berjalan lancar.

2. Penjelasan Konsep dan Tujuan

- a) Penjelasan Konsep. Sebelum permainan dimulai, guru perlu memperkenalkan materi pelajaran dengan menjelaskan konsep dasarnya kepada siswa.
- b) Menjelaskan Tujuan. Guru harus menjelaskan maksud dan tujuan dari permainan agar siswa tidak bingung dan memahami apa yang diharapkan dari proses permainan tersebut.

3. Penjelasan Aturan Permainan

⁴⁴ Nurlatifah dan Hasanah, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.”

⁴⁵ Jan L Plass, Richard E Mayer, dan Bruce D Homer, *Handbook of game-based learning* (Mit Press, 2020).

Aturan Permainan. Guru menjelaskan secara detail peraturan permainan yang harus diikuti oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

4. Proses Permainan

- a) Memainkan *Game*. Guru memberikan aba-aba dan mengawasi proses permainan.
- b) Aktivitas Siswa. Siswa bermain *game* menggunakan media yang telah disiapkan.
- c) Pengelolaan Waktu. Guru dapat menentukan berapa lama proses permainan berlangsung.

5. Meringkas dan Refleksi

- a) Merangkum Pengetahuan. Setelah permainan selesai, siswa diminta untuk merangkum atau memberikan gambaran umum mengenai pengetahuan yang diperoleh selama permainan.
- b) Melakukan Refleksi. Siswa dan guru merefleksikan kembali tujuan pembelajaran yang telah disampaikan dan bagaimana pemahaman mereka terhadap materi.

6. Evaluasi

Evaluasi Hasil. Guru memberikan kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap pengetahuan atau keterampilan yang telah dikuasai siswa melalui permainan.

B. Penelitian Relevan

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Vira Maharani dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada materi Larutan Penyangga mendapatkan hasil validasi ahli media sebesar 94% (sangat layak).⁴⁶
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Fitri tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva* pada materi Titration Asam Basa di SMAN 7 Banda Aceh mendapatkan 82,6% (sangat layak).⁴⁷
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Azizatul Husna dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis *Game Based Learning* pada Materi Asam Basa mendapatkan persentase sebesar 91,8 % (sangat layak).⁴⁸
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Putri Avina Nuari dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game Based Learning*

⁴⁶ Maharani dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Materi Larutan Penyangga.”

⁴⁷ Fitri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Titration Asam Basa.”

⁴⁸ Husna dan Miharti, “Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis *Game Based Learning* Pada Materi Asam Basa: Penelitian.”

Berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom mendapatkan persentase sebesar 95 % (sangat baik).⁴⁹

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dwi Handayani dkk tahun 2025 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Melalui *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar mendapatkan persentase sebesar 98% (sangat layak).⁵⁰ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.2 dibawah ini :

Tabel 2.2. Penelitian yang relevan

No .	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Materi Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Vira Maharani, Marini Damanik, Zainuddin Muchtar, Muhammad Yusuf dan Susilawati Amdayani	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi <i>Canva</i> Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada materi Larutan Penyangga	Larutan Penyangga	Tingkat kelayakan pada penelitian ini adalah sangat layak dengan hasil validasi ahli sebesar 94%.

⁴⁹ Nuari, "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom."

⁵⁰ Handayani, Sariban, dan Irmayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Melalui *Game Based Learning* (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar."

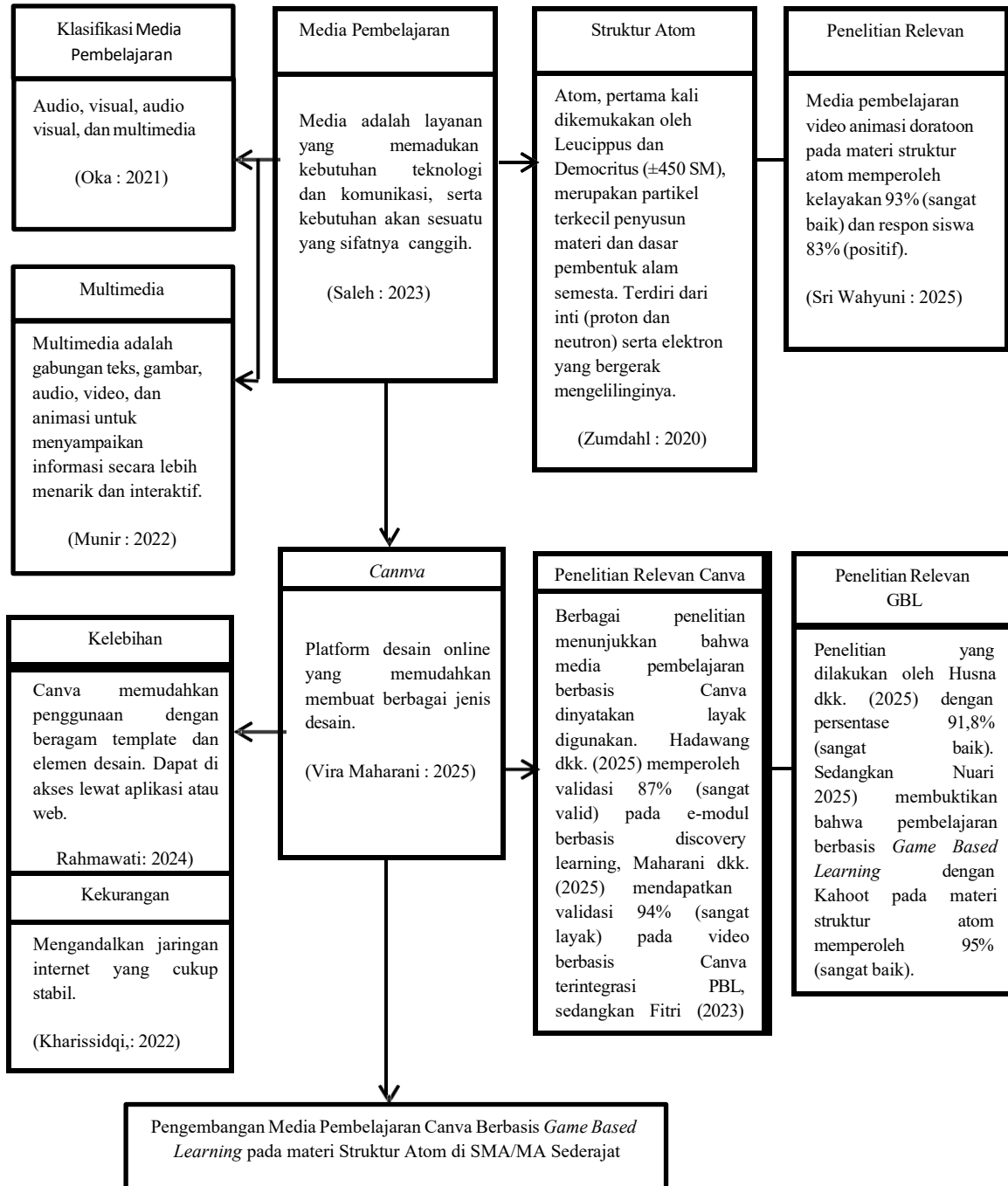
2.	Amalia Fitri	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Canva</i> pada materi Titrasi Asam Basa di SMAN 7 Banda Aceh	Titration Asam Basa	Tingkat kelayakan pada penelitian ini adalah sangat layak dengan mendapatkan persentase sebesar 82,6 %.
3.	Azizatul Husna, Yusnidar dan Isra Miharti	Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (<i>Game Edukasi Wordwall</i>) Berbasis <i>Game Based Learning</i> pada Materi Asam Basa	Asam Basa	Tingkat kelayakan pada penelitian ini adalah sangat baik dengan mendapatkan persentase sebesar 91,8 %.
4.	Putri Avina Nuari, Fuldiaratman dan Fatria Dewi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom	Struktur Atom	Tingkat kelayakan pada penelitian ini adalah sangat baik dengan mendapatkan persentase sebesar 95%.
5.	Ratna Handayani, Dwi Sariban dan Irmayai	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Melalui <i>Game Based Learning</i> (GBL) dalam	Kalimat Sederhana	Tingkat kelayakan pada penelitian ini adalah sangat layak dengan mendapatkan persentase sebesar 98%.

		Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar		
--	--	--	--	--

C. Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir ini diawali dengan klasifikasi media pembelajaran, khususnya multimedia yang mengintegrasikan teks, visual, dan audio untuk menciptakan proses yang lebih efektif sesuai dengan tuntutan teknologi pendidikan modern. Penggunaan platform *canva* dipilih sebagai instrumen utama pengembangan karena kelebihanannya dalam menyediakan templat desain yang variatif dan aksesibel, meskipun tetap memiliki kekurangan berupa ketergantungan pada stabilitas jaringan internet. Media ini diimplementasikan melalui sintaks *Game Based Learning* (GBL) untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif, yang dinilai sangat relevan untuk menyederhanakan konsep pada materi struktur atom bagi siswa kelas X SMA/MA. Alur pengembangan ini diperkuat oleh berbagai penelitian relevan yang menunjukkan bahwa integrasi *Canva* dengan *Game Based Learning* mampu meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara signifikan, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang layak untuk mendukung kurikulum yang berlaku.

Bagan kerangka konseptual dapat dilihat jelas pada gambar berikut.



Gambar 2.8. Kerangka Konseptual

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional ini merupakan defenisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang diamati. *Canva* dikembangkan dengan menggunakan model 4D yang merupakan model atau jenis dari metode penelitian R&D.

Canva merupakan platform desain online yang memudahkan membuat berbagai jenis desain.⁵¹ *Canva* memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam membuat video animasi pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, serta fleksibel karena dapat diakses melalui aplikasi maupun web.⁵²

Konsep atom sebagai partikel terkecil penyusun materi pertama kali dikemukakan oleh dua filsuf Yunani kuno, Leucippus dan Democritus, sekitar 450 SM.⁵³ Mereka berpendapat bahwa atom adalah partikel kecil yang tidak dapat dibagi lagi dan merupakan penyusun dasar alam semesta. Dengan demikian, atom dianggap sebagai unit terkecil yang membentuk segala sesuatu di sekitar kita.

⁵¹ Maharani, "Platform desain online yang memudahkan membuat berbagai jenis desain."

⁵² Rahmawati dkk., "Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi."

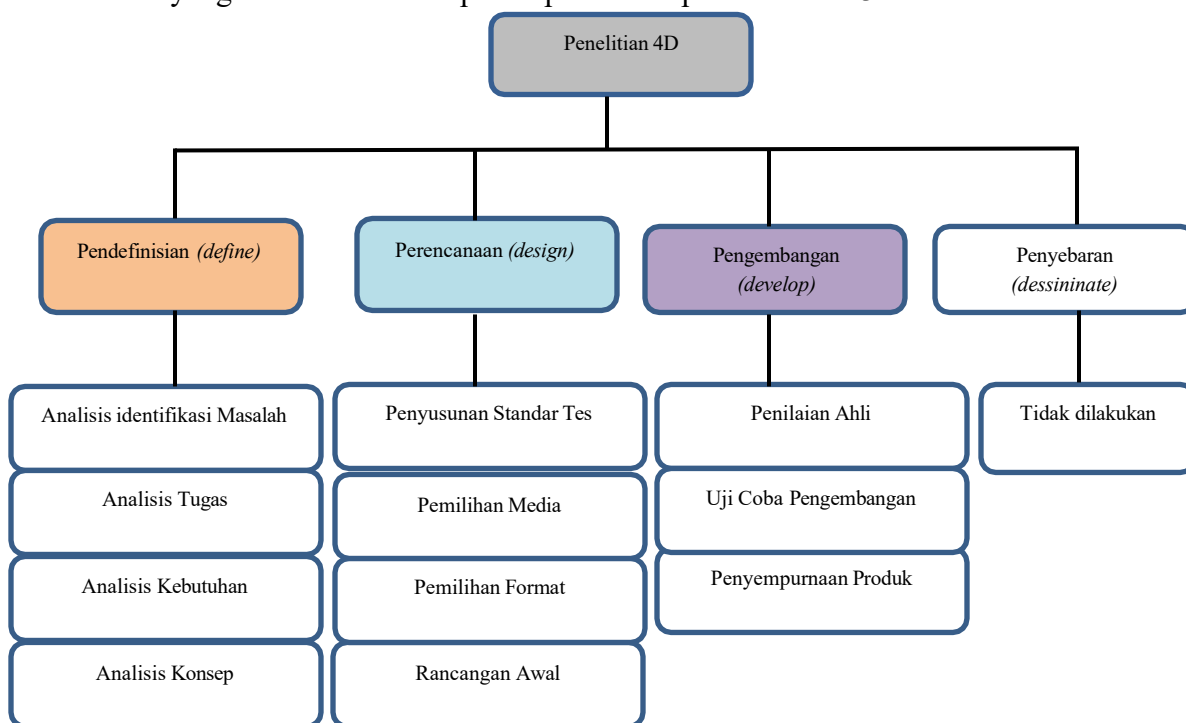
⁵³ Steven S Zumdahl, Susan A Zumdahl, dan Donald J DeCoste, *Chemistry: An atoms first approach* (Boston: Cengage Learning, 2020).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D. Proses pengembangan media *canva* menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri dari 4 tahapan dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini⁵⁴:



Gambar 3.1. Modifikasi Model 4D

Penelitian ini hanya menggunakan tiga tahapan karena penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran *canva* berbasis *Game Based Learning* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA sederajat.

⁵⁴ Khaeroni, *Metodologi penelitian dan pengembangan: Pendekatan praktis disertai contoh pengembangan model 4D dalam bidang pendidikan* (Serang: Media Madani, 2021).

Model 4D pada metode penelitian *research and development* (R&D) dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel. Berikut adalah defenisi dari 4 tahapan yang telah disebutkan⁵⁵:

1. Pendefinisian (*define*)

a. Analisis identifikasi masalah

Pada analisis identifikasi masalah ini, tahapan yang dilakukan adalah wawancara dengan guru kimia SMA Negeri 1 Benai mengenai permasalahan yang kerap ditemui pada saat proses pembelajaran berlangsung terkhusus pada pembelajaran kimia.

b. Analisis tugas

Mengidentifikasi serangkaian tugas belajar yang harus diselesaikan siswa, termasuk pemahaman materi per pertemuan dan pengerjaan soal untuk mengukur kemajuan belajar.

c. Analisis Kebutuhan

Menelaah karakteristik, latar belakang pengetahuan, serta gaya belajar siswa kelas X untuk memastikan media yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan mereka.

d. Analisis Konsep

Mengidentifikasi dan menyusun konsep-konsep utama dalam materi Struktur Atom agar penyampaian materi dalam media sistematis dan bebas dari

⁵⁵ Ibid.

miskonsepsi.

2. Perencanaan (*design*)

Ada 4 langkah yang akan dilakukan pada tahapan perencanaan (*design*) ini, yakni :

a. Penyusunan standar tes (*constructing crietrion-refrenced tes*)

Langkah yang menghubungkan tahap pendefenisian dengan tahap perancangan.

b. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media didasarkan pada kondisi Sekolah. Baik itu guru, siswa maupun akses yang bisa digunakan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia SMA Negeri 1 Benai.

c. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format disandarkan pada media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran canva dapat di akses melalui handphone dan laptop dengan bantuan Infocus.

d. Rancangan awal (*initial design*)

Rancangan media pembelajaran canva yang dihasilkan berupa video animasi berbasis *Game Based Learning*, materi yang dapat ditampilkan di laptop dan di handphone.

3. Pengembangan (*development*)

Adapun tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan pembelajaran yang telah direvisi oleh validator.

1. Penilaian ahli (*expert appraisal*)

Validitas ahli pada media pembelajaran *canva* adalah 2 orang dosen kimia dan 2 orang dosen TI (teknik informatika).

2. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan respon maupun masukan. Uji coba dilakukan kepada guru Kimia dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Benai.

3. Penyempurnaan produk

Disesuaikan dengan hasil uji coba pengembangan. Tahapan ini dilakukan agar media layak digunakan dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

4. Penyebaran (*dessinate*)

Tahap penyebaran bertujuan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan sehingga dapat disebarluaskan. Namun tahapan penyebaran pada penelitian ini tidak dilakukan. Hal ini dikarenakan penelitian pengembangan media ini hanya sebatas untuk menganalisis bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *canva* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA sederajat.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1) Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Canva* pada materi struktur atom dilaksanakan pada rentang Juli 2025 hingga Februari 2026. Namun, penelitian ini hanya menggunakan tiga tahapan penelitian, karena penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Lokasi Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di dua lokasi, yaitu penelitian pengembangan dan validasi media di Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam. Selanjutnya uji terbatas di SMA Negeri 1 Benai.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1) Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media. Ahli materi untuk menilai kelayakan isi, sedangkan ahli media untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Selanjutnya 2 orang guru kimia sebagai penilai kepraktisan penggunaan media di kelas dan 10 orang siswa sebagai responden pengguna media pembelajaran.⁵⁶

2) Objek Penelitian

Objek penelitian adalah media pembelajaran *canva* berbasis *Game Based Learning* pada materi Struktur Atom.

D. Teknik Pengumpulan Data

1) Kuesioner atau angket

Pengumpulan data dimana responden disajikan dengan serangkaian pertanyaan maupun jawaban yang tertulis. Pada penelitian ini, kuesioner atau angket akan ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Benai.

Berikut ini merupakan instrumen yang digunakan pada penelitian ini:

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

1. Instrumen Uji kelayakan Ahli materi

Memuat berupa aspek penyajian, kelayakan isi/materi, kualitas bahasa, desain produk dan manfaat atau fungsi dari produk tersebut. Untuk melihat aspek dan indikator instrument uji kelayakan ahli dapat dilihat pada Tabel 3.1 dibawah ini⁵⁷ :

Tabel 3.1. Kisi–Kisi kuesioner ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Aspek kelayakan isi/materi	a. Kesesuaian materi dengan kemampuan akhir media pembelajaran <i>canva</i> . b. Keakuratan materi media pembelajaran <i>canva</i> . c. Kemutakhiran materi media pembelajaran <i>canva</i> .
2.	Aspek penyajian	a. Desain, tampilan dan pengoperasian. b. Kemenarikan media c. Waktu <i>Game Based Learning</i> .
3.	Aspek kelayakan bahasa	a. Kaidah bahasa b. Komunikasi

2. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media

⁵⁷ Deasy Karissa Puspitasari, Roni Faslah, dan Maulana Amirul Adha, “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X,” *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 9 SE-Articles (2 Agustus 2024): 723–32, <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i9.2918>.

Uji kelayakan ini dilihat dari aspek desain produk dan fungsi dari produk tersebut. Untuk melihat aspek dan indikator instrumen uji kelayakan ahli media dapat dilihat dari Tabel 3.2 berikut ini⁵⁸ :

Tabel 3.2. kisi-kisi kuesioner ahli media

No.	Aspek	Indikator
1.	Aspek Tampilan	a. Ketepatan penyajian. b. Animasi ataupun gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>canva</i> .
2.	Aspek Pengoperasian	a. Teknik tampilan media pembelajaran <i>canva</i> . media pembelajaran <i>canva</i> . b. Kemudahan pengoperasian media pembelajaran <i>canva</i> . c. Waktu <i>Game Based Learning</i> .
3.	Aspek Fungsional	a. Tujuan penggunaan b. Manfaat media pembelajaran <i>canva</i> .

3. Instrumen Respon Guru

Instrumen ini dapat dilihat dari aspek kelengkapan Materi dan penyajian Media. Untuk melihat aspek dan indikator instrumen uji kelayakan respon guru dapat dilihat pada Tabel 3.3 berikut ini⁵⁹ :

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

⁵⁹ Ibid.

Tabel 3.3 kisi–kisi kuesioner Respon Guru

No.	Aspek	Indikator
1.	Aspek tampilan dan efek bagi pengguna	a. Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP). b. Kemenarikan media pembelajaran. c. Penyajian
2.	Aspek kelayakan kepraktisan	a. Keunggulan <i>canva</i> . b. Akses <i>canva</i> c. Waktu <i>Game Based Learning</i> .
3.	Aspek isi media	a. Isi media <i>canva</i>

4. Instrumen Respon Siswa

Instrumen uji kelayakan ini dapat dilihat dari aspek desain dan penyajian media pembelajaran. Agar diperoleh respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk melihat aspek dan indikator uji kelayakan respon siswa dapat dilihat dari Tabel 3.4 dibawah ini⁶⁰ :

Tabel 3.4 kisi–kisi kuesioner respon siswa

No.	Aspek	Indikator
1.	Ketertarikan siswa	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>canva</i> sangat menarik.
2.	Manfaat	Media pembelajaran <i>canva</i> pada materi.
3.	Bahasa	Penggunaan kalimat/tata bahasa mudah dipahami.

⁶⁰ Ibid.

4.	Penggunaan	Pemanfaatan media pembelajaran <i>canva</i> dapat digunakan pada materi kimia lainnya.
----	------------	--

E. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran *canva* pada materi Struktur Atom ini adalah dengan cara menghitung skor presentasi dari penilaian validasi dan respon pengguna. Berikut merupakan rumus penghitungan skor peresentase penilaian validasi dan respon pengguna.⁶¹

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah skor keseluruhan jawaban per butir

$\sum x_i$ = Jumlah skor maksimal per butir

100% = Konstanta

Persentase skor merupakan pengidentikan tingkat kelayakan produk penelitian yang dikembangkan. Kriteria tingkat kelayakan presentase produk hasil pengembangan dapat dilihat pada Tabel 3.5. dan kriteria skor respon guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 3.6. Berikut ini merupakan Tabel 3.5 yang merupakan kriteria tingkat kelayakan presentase produk hasil pengembangan :

⁶¹ Ibid.

Tabel 3.5 kriteria Kelayakan Analisis presentase⁶²

No.	Presentase	Kriteria kelayakan
1.	85% - 100%	Sangat layak
2.	70.01% - 85%	Layak
3.	50.01% - 70%	Cukup
4.	01.00% - 50%	Tidak layak

Kriteria kelayakan presentase pada tabel 3.5 digunakan untuk penilaian instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Adapun kriteria skor penilaian yang digunakan pada lembar instrument validasi respon guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 3.6 dibawah ini :

Tabel 3.6 Kriteria Skor Respon Guru dan Siswa⁶³

No.	Interval Rata – rata skor	Kepraktisan	Kemenarikan
1.	85% - 100%	Sangat Praktis	Sangat Menarik
2.	70.01% - 85%	Praktis	Menarik
3.	50.01% - 70%	Kurang Praktis	Kurang Menarik
4.	01.00% - 50%	Tidak Praktis	Tidak Menarik

⁶² Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (ed. revisi). Jakarta: Rineka Cipta.

⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019).

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *canva* berbasis *game based learning* pada materi struktur atom untuk kelas X SMA/MA sederajat yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90,5% dengan kategori sangat layak. Hasil yang diperoleh dari respon guru sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis dan hasil dari respon siswa 94,5% dengan kategori sangat menarik.

B. Saran

1. Bagi guru mata pelajaran kimia, disarankan agar guru dapat mengimplementasikan media ini sebagai alternatif sarana pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi kejenuhan siswa. Penggunaan elemen *game* dalam media ini sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang abstrak, sehingga guru tidak lagi hanya terpaku pada metode ceramah atau media statis.
2. Bagi siswa, siswa hendaknya memanfaatkan media interaktif ini secara mandiri, baik di dalam maupun di luar jam sekolah dengan aksesibilitas yang mudah, siswa disarankan untuk mengeksplorasi fitur kuis dan tantangan dalam media guna memperdalam pemahaman konsep Struktur Atom secara menyenangkan dan tidak membosankan.

3. Bagi pihak sekolah, disarankan agar pihak sekolah terus mendukung dan memfasilitasi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Dukungan berupa penyediaan infrastruktur internet dan pelatihan pembuatan media kreatif seperti *Canva* akan sangat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi metode ekspor atau fitur keamanan *Canva for Education* yang lebih ketat guna mencegah pengeditan tanpa izin oleh pihak lain. Selain itu, pengembangan media berbasis *Game Based Learning* ini dapat diperluas pada materi kimia abstrak lainnya untuk menguji konsistensi efektivitasnya dalam menjaga integritas konten dan meningkatkan kualitas pembelajaran interaktif.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2019.
- Arsyad, Azhar. *Media pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2022.
- Atika, Fitthriyah, dan Dewi Syafriani. “Pengaruh Media Pembelajaran Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Di SMAN 1 Percut Sei Tuan.” *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED* 14, no. 2 SE-Articles (2023): 101–7. <https://doi.org/10.24114/jh.v14i2.48717>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.
- Fauzi, Hilman, dan Saepulloh Saepulloh. “Urgensi Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Dalam Proses Pendidikan Karakter Peserta Didik.” *Al-Mubtadi: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (2023): 33–43. <https://doi.org/10.58988/almubtadi.v1i1.220>.
- Fitri, A. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Titrasi Asam Basa.” *Jurnal Pendidikan Sains* 11, no. 3 (2023): 134–42.
- Handayani, Ratna Dwi, Sariban Sariban, dan Irmayani Irmayani. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Game Based Learning (GBL) dalam Pembelajaran Membentuk Kalimat Sederhana di Kelas II Sekolah Dasar.” *LISTRA: JURNAL LINGUISTIK DAN SASTRA TERAPAN* 2, no. 3 (2025): 118–23.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. “Analisis kebutuhan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva pada pembelajaran IPA.” *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)* 6, no. 1 (2021): 22–29. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>.
- Husna, Azizatul, dan Isra Miharti. “Pengembangan Media Pembelajaran GAULL (Game Edukasi Wordwall) Berbasis Game Based Learning Pada Materi Asam Basa: Penelitian.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 3, no. 4 (2025): 2941–48. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.929>.
- Khaeroni. *Metodologi penelitian dan pengembangan: Pendekatan praktis disertai contoh pengembangan model 4D dalam bidang pendidikan*. Serang: Media Madani, 2021.

- Kharissidqi, Mohammad Tegar, Vicky Wahyu Firmansyah, U Islam, N Maulana, M Ibrahim, K Malang, dan J Timur. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–13.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya, 2017.
- Lisa, Meilisa, Devianty Yusuf, Athariah Izmal, dan Sofyan Iskandar. "Peran Guru dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran di Era Digital." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2025): 292–302. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25743>.
- Maharani, Vira. "Platform desain online yang memudahkan membuat berbagai jenis desain." *DesainID* 10, no. 2 (2025): 45–52.
- Maharani, Vira, Marini Damanik, Zainuddin Muchtar, Muhammad Yusuf, dan Susilawati Amdayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Terintegrasi Model Pembelajaran PBL pada Materi Larutan Penyangga." *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau* 10, no. 1 (2025): 81–101.
- Masdar, Azzahra Kamila Cahyani, Lailatun Nadira, Yova Murnika, dan Wismanto Wismanto. "Pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil pencapaian belajar peserta didik." *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>.
- Mayasari, Mayasari, Rusdin Djibu, Nurchayati Nurchayati, Ayyesha Dara Fayola, dan Muhammad Lukman Hakim. "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4, no. 4 (2023): 6913–19.
- Munir. *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Revisi. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Nuari, Putri Avina. "Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Game Based Learning berbantuan Kahoot pada Materi Struktur Atom." *Jurnal Sains dan Pendidikan* 9, no. 2 (2025): 66–74.
- Nurlatifah, F, dan R Hasanah. "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Jurnal Inovasi Pembelajaran* 8, no. 3 (2024): 211–220.
- Oka, Gde Putu Arya. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media*

- Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Plass, Jan L, Richard E Mayer, dan Bruce D Homer. *Handbook of game-based learning*. Mit Press, 2020.
- Puspitasari, Deasy Karissa, Roni Faslah, dan Maulana Amirul Adha. “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva pada pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X.” *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* 2, no. 9 SE-Articles (2 Agustus 2024): 723–32. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i9.2918>.
- Rahman, Achmad, dan D Putri. “Inovasi Teknologi Pendidikan di Era Digital.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 101–12.
- Rahmawati, Lailia, Suharni Suharni, Nur Ambulani, Wenny Desty Febrian, Reviandari Widyatiningtyas, dan Rauza Sukma Rita. “Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi.” *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5, no. 1 (2024): 129–36.
- Rivaldo, L, Y Yerimadesi, dan Y Rahmi. “Pengembangan E-Modul Struktur Atom Berbasis Guided Inquiry Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 7, no. 2 (2023): 145–55.
- Rusman. *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, 2017.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2019.
- Said, Sitaman. “Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21.” *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi* 6, no. 2 (2023): 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.
- Saleh, M Sahib, Syahrudin Syahrudin, Muh Saleh, dan Ilham Azis. *Media pembelajaran*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Sari, I. P. “Efektivitas Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Transformasi Digital Pendidikan.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 1 (2024): 45–58.
- Setyaningsih, Endah. “Perkembangan multimedia digital dan pembelajaran.” *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation* 1, no. 01 (2023): 24–34. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>.
- Siberman, Melvin L. *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Nuansa Cendekia,

2018.

- Siregar, M. “Peran Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pembelajaran Abad 21.” *Jurnal Pendidikan Modern* 12, no. 1 (2024): 55–64.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suryani, N, A Setiawan, dan A Putria. “Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Era Digital.” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 28, no. 2 (2021): 101–112.
- Tro, Nivaldo J. *Chemistry: A Molecular Approach*. 5 ed. New York: Pearson Education, 2019.
- Wahyuni, S, dan A Pratama. “Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi struktur atom untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA.” *Jurnal Pendidikan Kimia* 11, no. 2 (2023): 77–86.
- Wahyuni, Sri, dan Muhammad Alim Marhadi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Doratoon pada Materi Struktur Atom.” *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo* 10, no. 1 (2025): 1–15.
- Whitten, K. W, R. E Davis, M. L Peck, dan G. G Stanley. *Chemistry*. 10 ed. Boston: Cengage Learning, 2017.
- Widuri, Widuri, Ade Evi Fatimah, dan Azrina Purba. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 7, no. 3 (2024): 799–806.
- Zumdahl, Steven S, Susan A Zumdahl, dan Donald J DeCoste. *Chemistry: An atoms first approach*. Boston: Cengage Learning, 2020.