

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBANTUAN CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN

M. Bintang¹, H.N. Saputra², Z. Razilu³

¹²³ Pendidikan Teknologi Informasi
Universitas Muhammadiyah Kendari
Kendari, Indonesia

e-mail: muh.bintang.22216063@umkendari.ac.id¹, hendra.nelva@umkendari.ac.id²,
zila.razilu@umkendari.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran IPA pada materi pencemaran lingkungan di kelas IX SMP masih menghadapi beberapa kendala, yaitu proses pembelajaran yang didominasi oleh penggunaan buku paket, papan tulis, dan metode ceramah, sementara pemanfaatan media pembelajaran digital belum dilakukan secara optimal meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung. Hasil observasi, wawancara dengan guru IPA, dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama dan belum pernah menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Canva pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang valid dan praktis pada materi pencemaran lingkungan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Produk divalidasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi, kemudian diujicobakan kepada 30 peserta didik kelas IX. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik analisis persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat validitas dari ahli media sebesar 81,33% dengan kategori sangat valid, validitas dari ahli materi sebesar 94,07% dengan kategori sangat valid, serta respons peserta didik sebesar 87,93% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPA pada materi pencemaran lingkungan.

Kata kunci: ADDIE; Canva; IPA; Media Pembelajaran Digital; Pencemaran Lingkungan

Abstract

Science learning on the topic of environmental pollution for Grade IX junior high school students still faces several challenges. Classroom instruction is predominantly conducted using textbooks, whiteboards, and lecture-based methods, while digital learning media have not been optimally utilized despite the availability of supporting facilities. The results of observations, interviews with science teachers, and needs analysis indicated that students relied primarily on textbooks as their learning resource and had never used Canva-assisted digital learning media for environmental pollution topics. This study aimed to develop a Canva-assisted digital learning media that is valid and practical for teaching environmental pollution. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The product was validated by three media experts and three subject-matter experts and was subsequently tested on 30 Grade IX students. Data were collected through observations, interviews, expert validation sheets, and student response questionnaires, and were analyzed using percentage analysis techniques. The results showed that the media obtained a validity score of 81.33% from media experts (very valid), 94.07% from subject-matter experts (very valid), and a practicality score of 87.93% from student responses (very practical). These

findings indicate that the Canva-assisted digital learning media developed is highly valid and highly practical to support science learning on environmental pollution topics.

Keywords: ADDIE; Canva; Digital Learning Media; Science Learning; Environmental Pollution

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam implementasi Kurikulum 2013 (K-13), pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih variatif serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Jannah & Atmojo, 2022; Meliyani et al., 2022).

Salah satu materi IPA kelas IX yang memerlukan dukungan media pembelajaran adalah pencemaran lingkungan. Materi ini mencakup konsep mengenai jenis pencemaran, penyebab, dampak, serta upaya penanggulangannya yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Karakteristik materi yang bersifat kontekstual dan memerlukan visualisasi menyebabkan peserta didik sering mengalami kesulitan memahami konsep apabila penyampaian materi hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami (Dewi et al., 2022; Ilham Syarif et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan guru IPA, dan analisis kebutuhan yang dilakukan di SMP Negeri 22 Konawe Selatan, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket, papan tulis, dan metode ceramah. Temuan tersebut didukung oleh pengakuan 30 peserta didik yang menjadi sampel penelitian, yang menyatakan bahwa selama mengikuti pembelajaran IPA mereka masih menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama dan belum pernah menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Canva pada materi pencemaran lingkungan. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas berupa laptop dan LCD proyektor, pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta masih ditemukannya kesulitan dalam memahami materi pencemaran lingkungan.

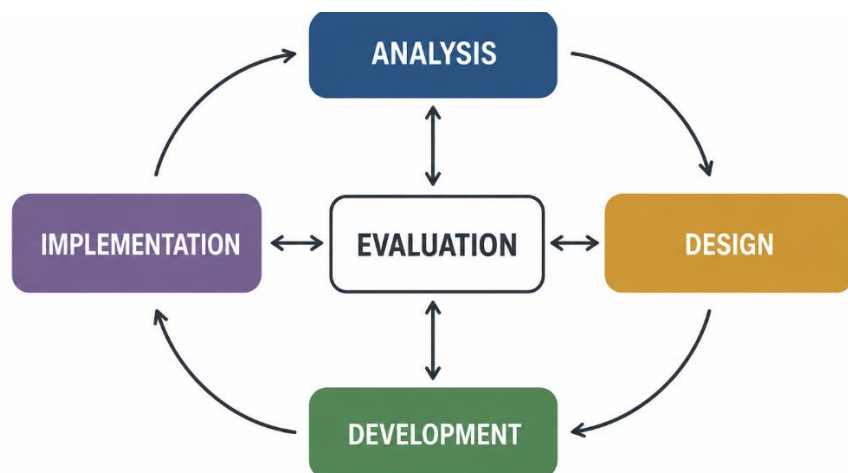
Salah satu alternatif media yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran digital berbantuan Canva. Pemilihan Canva didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan teks, gambar, video, animasi, dan berbagai elemen visual lainnya ke dalam satu media pembelajaran yang menarik serta mudah digunakan. Secara teoretis, pemanfaatan media pembelajaran digital yang memadukan unsur visual dan audiovisual mampu membantu memperjelas konsep, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran (Wulandari & Mudinillah, 2022; Hafidh & Lena, 2023; Mawarni et al., 2024). Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi, wawancara dengan guru IPA, dan analisis kebutuhan di SMP Negeri 22 Konawe Selatan yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama dan belum pernah menggunakan media pembelajaran digital berbantuan Canva pada materi pencemaran lingkungan. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami sehingga dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan mampu meningkatkan kualitas proses

pembelajaran (Hafidh & Lena, 2023; Mawarni et al., 2024; Malo et al., 2025). Namun, penelitian tersebut umumnya berfokus pada pengembangan media pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda serta belum disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di SMP Negeri 22 Konawe Selatan, khususnya pada materi pencemaran lingkungan. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan dengan mengintegrasikan materi, gambar, video, animasi, dan evaluasi dalam satu media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan Canva serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media yang dihasilkan pada pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah dikembangkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons peserta didik kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan. Menurut Rahayu, (2025) Metode Research and Development (R&D) tidak hanya menghasilkan temuan teoritis, tetapi berfokus pada pengembangan media pembelajaran digital yang melalui tahapan validasi dan uji kevalidan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Atizah et al., (2024) mengembangkan media pembelajaran digital berbantuan Canva menggunakan model ADDIE dan menunjukkan tingkat validitas serta keefektifan yang tinggi dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 1. Alur Pengembangan ADDIE

Pada tahap analysis, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru IPA kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media pembelajaran pada materi pencemaran lingkungan. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran digital berbantuan Canva. Tahap perancangan merupakan tahap penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kurikulum, perancangan alur media pembelajaran digital, serta penentuan elemen multimedia berupa teks, gambar, video

pembelajaran, dan animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat SMP. Tahap pengembangan merupakan realisasi dari rancangan media pembelajaran digital yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan uji ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat validitas media. Tingkat validitas media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi ahli yang mengacu pada kriteria kelayakan (Akbar, 2013:42 dalam Ismawati & Mustika, 2021).

Tabel 1. Kategori Validitas Media

Persentase	Kategori
0–20%	Sangat tidak valid
21–40%	Tidak valid
41–60%	Cukup valid
61–80%	Valid
81–100%	Sangat valid

Tabel 1 digunakan sebagai pedoman dalam mengukur tingkat validitas media pembelajaran digital berdasarkan hasil penilaian para ahli. Persentase 0–20% berada pada kategori sangat tidak valid, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital belum memenuhi kriteria validitas sehingga memerlukan perbaikan secara menyeluruh sebelum dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Persentase 21–40% berada pada kategori tidak valid karena masih terdapat banyak aspek yang perlu diperbaiki. Persentase 41–60% menunjukkan bahwa media berada pada kategori cukup valid, namun masih memerlukan penyempurnaan pada beberapa aspek. Persentase 61–80% menunjukkan bahwa media telah memenuhi kategori valid, meskipun masih memerlukan perbaikan kecil. Sementara itu, persentase 81–100% menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berada pada kategori sangat valid, sehingga telah memenuhi kriteria validitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap design meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, pemilihan materi sesuai kurikulum, serta perancangan media pembelajaran yang memuat teks, gambar, video pembelajaran, dan animasi.

Tahap development merupakan proses pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validator ahli media terdiri atas satu dosen Universitas Muhammadiyah Kendari yang memiliki keahlian di bidang Teknologi Pendidikan serta dua dosen STMIK Catur Sakti Kendari yang memiliki keahlian di bidang Teknologi Komputer. Adapun validator ahli materi terdiri atas tiga orang guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 22 Konawe Selatan yang dipilih berdasarkan kompetensi dan pengalaman dalam mengampu mata pelajaran IPA. Masukan dan saran dari para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran digital berbantuan Canva sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan angket respons peserta didik. Instrumen validasi ahli media terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan, aspek teknis, aspek audio dan animasi, serta aspek keterpahaman. Instrumen validasi ahli materi terdiri atas 18 butir pernyataan yang meliputi aspek kesesuaian kurikulum, ketepatan materi, kedalaman dan keluasan materi, kebahasaan, penyajian materi, aspek kontekstual, dan evaluasi. Sementara itu, angket respons peserta didik terdiri atas 9 butir pernyataan yang mencakup aspek tampilan dan kualitas media, kebahasaan, pemahaman dan evaluasi pembelajaran, serta motivasi dan hasil belajar.

Seluruh instrumen menggunakan skala Likert lima tingkat. Pada lembar validasi ahli digunakan skor 5 = sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, dan 1 = sangat tidak layak. Adapun pada angket respons peserta didik digunakan skor 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = cukup setuju, 2 = tidak setuju, dan 1 = sangat tidak setuju.

Tahap implementation dilakukan melalui uji coba media kepada 30 peserta didik kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan. Pada tahap ini peserta didik menggunakan media pembelajaran, kemudian memberikan respons melalui angket untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dapat diketahui melalui penerapan media dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Selain itu, tahap ini memberikan gambaran mengenai interaksi peserta didik terhadap media pembelajaran digital selama proses pembelajaran berlangsung berdasarkan persentase kepraktisan (Sugiyono, 2017 dalam Gulo & Harefa, 2022).

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Persentase	Kategori
0–20%	Tidak praktis
21–40%	Kurang praktis
41–60%	Cukup praktis
61–80%	Praktis
81–100%	Sangat praktis

Tabel kategori kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran digital berdasarkan respons peserta didik. Kategori tidak praktis dengan persentase 0–20% menunjukkan bahwa media pembelajaran digital masih sulit digunakan dan memerlukan perbaikan secara menyeluruh. Persentase 21–40% termasuk kategori kurang praktis, yang menunjukkan bahwa media masih memiliki beberapa kendala dalam penggunaannya. Persentase 41–60% termasuk kategori cukup praktis, artinya media pembelajaran digital sudah dapat digunakan tetapi masih memerlukan beberapa penyempurnaan. Persentase 61–80% menunjukkan kategori praktis, yaitu media dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sementara itu, persentase 81–100% termasuk kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital sangat mudah digunakan, menarik, dan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Data hasil validasi dan uji respons peserta didik kemudian dihitung menggunakan rumus persentase;

$$P = (F/N) \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = persentase

F = skor atau frekuensi yang diperoleh

N = jumlah skor atau frekuensi maksimal

Data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan teknik analisis persentase dengan rumus menurut Sugiyono (2017). Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria validitas untuk hasil validasi ahli dan kriteria kepraktisan untuk hasil respons peserta didik sebagaimana disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran digital berbantuan Canva serta tingkat kepraktisannya sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluation merupakan tahap akhir yang dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli media, ahli materi, serta respons peserta didik sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, serta respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Hasil evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan

media sehingga diperoleh produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, tahap evaluasi berperan dalam memastikan bahwa media pembelajaran digital yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap analisis, dilakukan kegiatan observasi dan wawancara dengan guru IPA kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan media yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan metode penyampaian materi secara konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran belum optimal serta pemahaman terhadap materi pencemaran lingkungan yang membutuhkan visualisasi masih kurang maksimal. Di sisi lain, peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penggunaan teknologi digital sehingga berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, dan video pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tabel 3. Hasil Observasi

Aspek	Hasil Temuan	Kebutuhan
Metode Pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang belum bervariasi, sehingga partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal.	Diperlukan pengembangan media pembelajaran digital yang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.
Minat dan Motivasi Belajar	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 22 Konawe Selatan, antusiasme peserta didik selama proses pembelajaran cenderung rendah sehingga pembelajaran berlangsung kurang aktif.	Diperlukan media pembelajaran digital yang mampu mendukung minat, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
Pemahaman Materi	Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pencemaran lingkungan, terutama pada konsep jenis pencemaran, penyebab, dampak, dan upaya penanggulangannya.	Dibutuhkan media yang menyajikan materi secara runtut, kontekstual, serta didukung visualisasi berupa gambar, video pembelajaran, dan animasi agar konsep lebih mudah dipahami.

Tahap perancangan dilaksanakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Canva dipilih karena menyediakan berbagai fitur desain, template, dan elemen visual yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Proses perancangan dimulai dengan menetapkan Tujuan pembelajaran disusun sesuai Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPA berdasarkan Kurikulum 2013. Selanjutnya disusun struktur materi, rancangan media, serta komponen media yang meliputi teks, gambar, video

pembelajaran, dan animasi. Seluruh komponen dirancang secara sistematis dengan memperhatikan tata letak, pemilihan warna, ilustrasi, dan visualisasi agar materi lebih mudah dipahami serta mampu meningkatkan ketertarikan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.



Gambar 2. Tangkapan Layar Halaman Utama Media Pembelajaran Digital

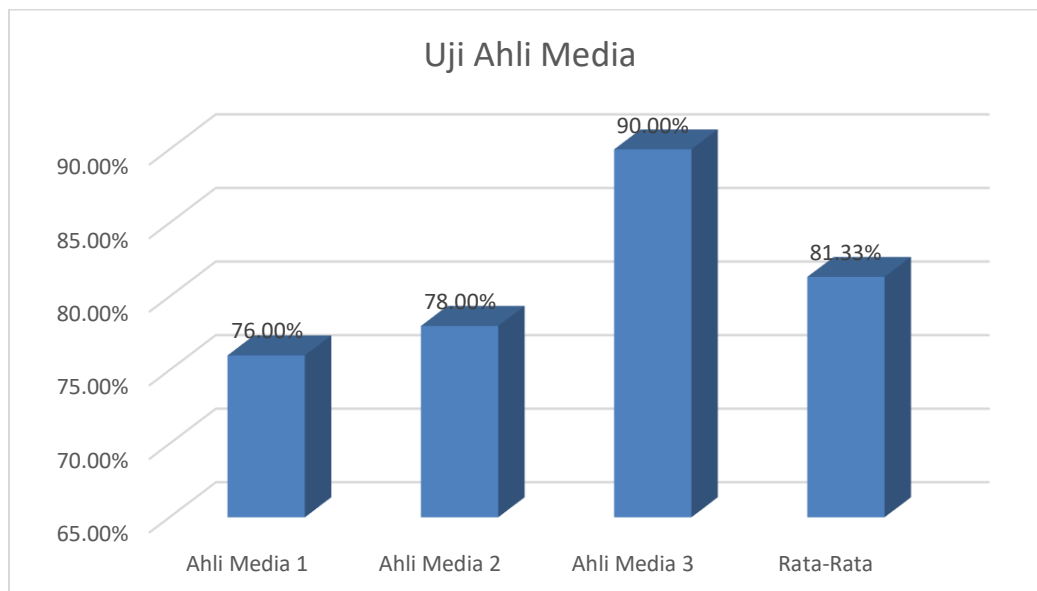
Gambar ini merupakan judul materi pada tampilan pembuka media pembelajaran digital berbantuan Canva pada materi Pencemaran Lingkungan dan Dampaknya bagi Kehidupan. Desain media memanfaatkan ilustrasi yang menggambarkan aktivitas menjaga kebersihan lingkungan serta didukung oleh pemilihan warna dan tata letak yang menarik. Tampilan tersebut dirancang untuk memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan dipelajari, menarik perhatian peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tabel 4. Rancangan Struktur Media

Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembukaan	Menarik perhatian peserta didik serta memberikan gambaran awal mengenai materi pencemaran lingkungan yang akan dipelajari.
Tujuan Pembelajaran	Menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran sebagai acuan selama proses pembelajaran berlangsung.
Materi Pencemaran Lingkungan	Menyajikan konsep dasar pencemaran lingkungan, meliputi pengertian, jenis, penyebab, dampak, dan upaya penanggulangannya secara sistematis.
Video Pembelajaran	Media pembelajaran dilengkapi dengan video pembelajaran tentang pencemaran lingkungan sebagai pendukung penyampaian materi sehingga membantu peserta didik memahami materi yang disajikan.
Evaluasi	Menyajikan soal-soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi

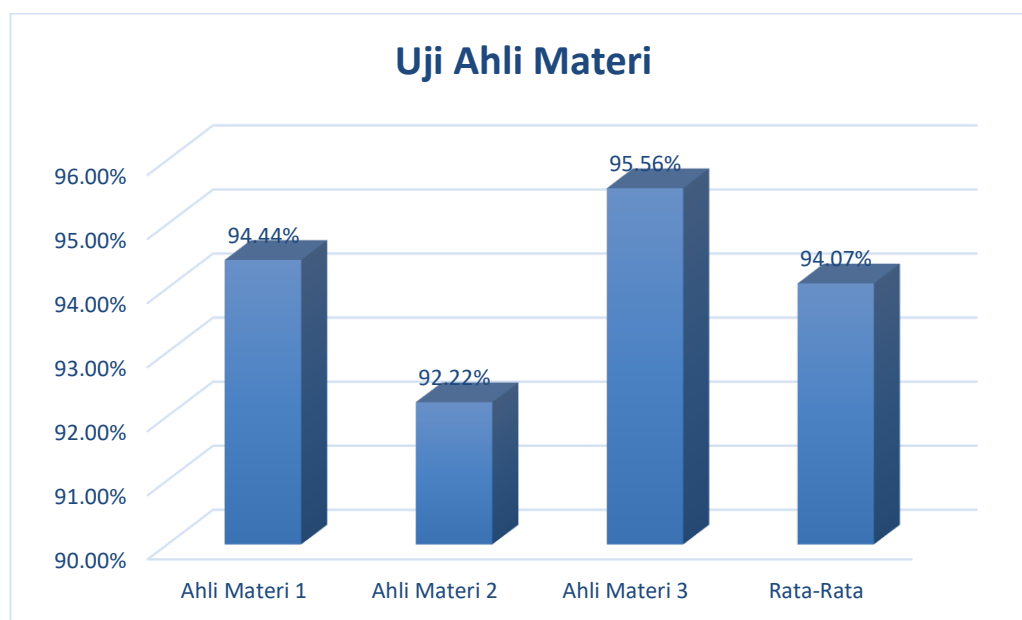
Topik Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Pembahasan Jawaban	yang telah dipelajari. Menampilkan jawaban yang benar sebagai bentuk umpan balik terhadap hasil evaluasi peserta didik.
Penutup	Menyimpulkan materi pembelajaran serta mengakhiri kegiatan pembelajaran.

Tahap pengembangan (development) merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran digital berbantuan Canva. Pada tahap ini, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memadukan berbagai elemen pembelajaran, seperti teks, gambar, video, animasi, dan evaluasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Setelah media pembelajaran digital berbantuan Canva selesai dikembangkan, produk selanjutnya divalidasi oleh tiga ahli media dan tiga ahli materi untuk menilai tingkat validitas media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses validasi dilakukan sebagai dasar dalam memperoleh masukan terhadap kualitas media, baik dari aspek tampilan maupun isi materi. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran digital memperoleh penilaian dengan kategori sangat valid dari kedua kelompok validator setelah dilakukan revisi sesuai saran yang diberikan. Hasil validasi tersebut menjadi dasar dalam melakukan penyempurnaan produk sebelum dilanjutkan pada tahap implementasi kepada peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva memperoleh kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva berada pada kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Hafidh & Lena, 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dengan hasil validasi ahli media sebesar 78,75% telah memenuhi kriteria Tingkat validitas media untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, media yang dikembangkan pada penelitian ini dinilai telah memenuhi aspek desain, penyajian, dan kemudahan penggunaan sehingga layak diterapkan pada pembelajaran materi pencemaran lingkungan.



Gambar 3. Hasil Uji Media

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media, media pembelajaran digital berbantuan Canva memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,33% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Tingginya tingkat validitas media menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, teknis, audio dan animasi, serta keterpahaman sesuai dengan kriteria penilaian validator. Hasil tersebut dipengaruhi oleh penyusunan media yang memperhatikan konsistensi tata letak, pemilihan warna yang sesuai, penggunaan gambar dan video yang relevan dengan materi pencemaran lingkungan, serta navigasi yang sederhana sehingga memudahkan guru dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan fitur-fitur Canva memungkinkan penyajian materi menjadi lebih terstruktur dan menarik sehingga mendukung kualitas tampilan media secara keseluruhan. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mawarni et al., 2024) yang melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 88,8% dengan kategori sangat layak. Perbedaan persentase validitas dengan penelitian terdahulu dapat dipengaruhi oleh karakteristik media yang dikembangkan, aspek penilaian dalam instrumen validasi, serta latar belakang validator yang terlibat dalam proses penilaian.



Gambar 4. Hasil Uji Materi

Penilaian dari tiga ahli materi memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,07% sehingga media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Tingginya validitas materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki ketepatan konsep, disusun secara sistematis, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, contoh-contoh yang disajikan relevan dengan materi pencemaran lingkungan sehingga mendukung penyampaian materi secara lebih jelas. Penilaian yang tinggi juga dipengaruhi oleh keterkaitan antara materi dengan kebutuhan pembelajaran IPA di kelas IX SMP, sehingga isi media dinilai telah memenuhi kriteria yang diharapkan oleh validator. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Mawarni et al., 2024) yang melaporkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 88,04% dengan kategori sangat layak. Perbedaan hasil dengan penelitian sebelumnya dapat dipengaruhi oleh karakteristik materi, cakupan isi media, serta instrumen validasi yang digunakan dalam masing-masing penelitian.

Selain memberikan penilaian validitas, para validator juga memberikan beberapa saran sebagai bahan penyempurnaan media, yaitu melakukan penyesuaian pada kombinasi warna dan jenis huruf agar tampilan media lebih menarik, nyaman dibaca, serta meningkatkan keterbacaan isi materi. Seluruh masukan tersebut telah diterapkan melalui proses revisi sehingga media pembelajaran digital berbantuan Canva memiliki tampilan yang lebih harmonis, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP.



(Sebelum)



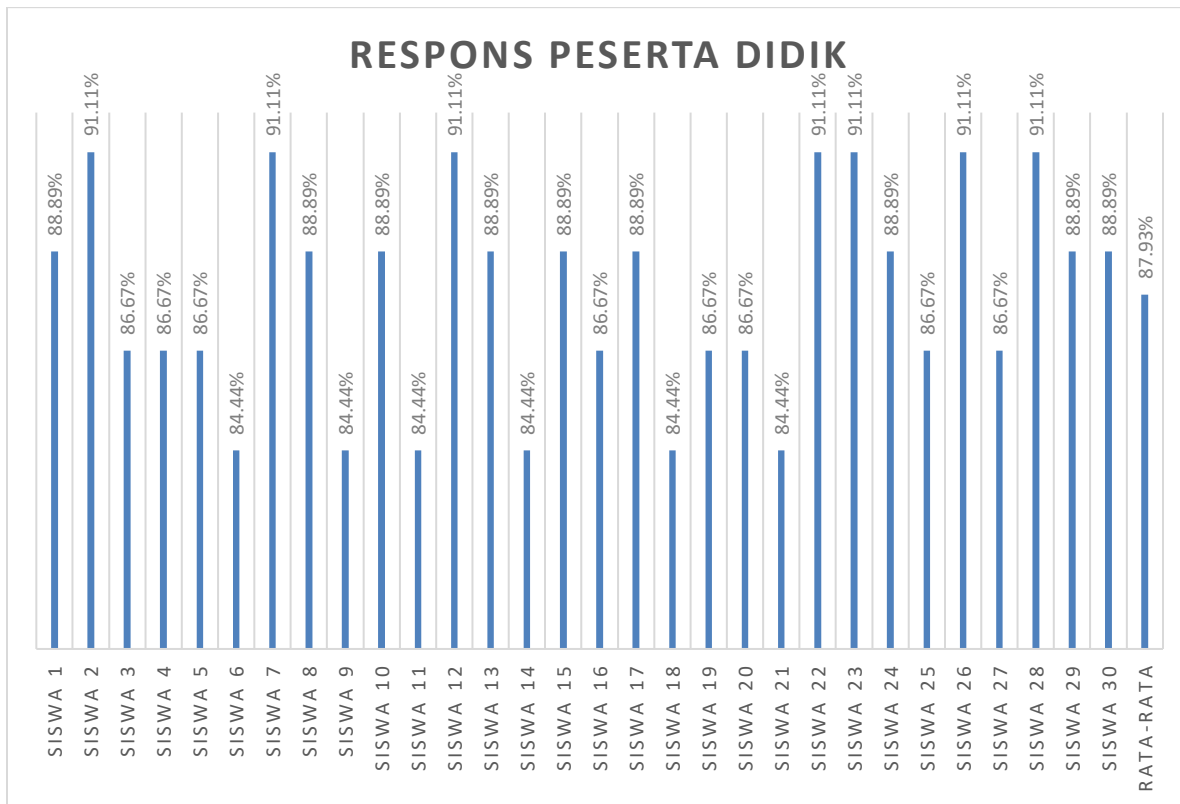
(Sesudah)

Gambar 5. Hasil Perbaikan Media

Perbaikan media pembelajaran digital dilakukan berdasarkan masukan dari para validator guna meningkatkan kualitas tampilan dan penyajian media. Revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian jenis dan ukuran huruf agar lebih jelas dan mudah dibaca, serta penyelarasan penggunaan warna pada setiap halaman sehingga tampilan media menjadi lebih konsisten dan menarik secara visual. Selain itu, alur perpindahan dari penyampaian materi menuju soal evaluasi juga disusun lebih sistematis agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran secara runtut tanpa mengalami kebingungan. Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran digital berbantuan Canva memiliki tampilan yang lebih harmonis, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP, sehingga dapat mendukung penyampaian materi pencemaran lingkungan secara lebih efektif. Setelah media pembelajaran digital berbantuan Canva selesai dikembangkan, produk divalidasi oleh tiga orang ahli media dan tiga orang ahli materi. Validasi dilakukan untuk menilai kualitas media dari aspek tampilan, teknis, audio dan animasi, keterpahaman, serta kesesuaian isi materi. Masukan dan saran yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diimplementasikan kepada 30 peserta didik kelas IX SMP Negeri 22 Konawe Selatan.

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang telah dikembangkan dalam kondisi pembelajaran nyata. Uji coba media dilaksanakan kepada 30 peserta didik pada pembelajaran IPA materi pencemaran lingkungan. Media pembelajaran disajikan oleh guru menggunakan LCD proyektor, sementara peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menyimak materi, mengamati video yang ditampilkan pada media, serta mengerjakan soal evaluasi yang disediakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan perhatian dan antusiasme yang baik terhadap penyajian materi. Tampilan visual, kombinasi teks, gambar, dan video yang terdapat pada media mampu mendukung motivasi peserta didik sehingga mereka lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan menjawab pertanyaan yang diberikan. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva mudah digunakan dalam

proses pembelajaran, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam memahami materi pencemaran lingkungan.



Gambar 6. Hasil Uji Respons Peserta Didik

Hasil uji respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva memperoleh rata-rata persentase sebesar 87,93% dengan kategori sangat praktis. Respons peserta didik yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterima dengan baik dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penyajian materi yang memadukan teks, gambar, video, dan animasi dalam satu media sehingga materi lebih mudah diikuti. Selain itu, tampilan media yang sistematis serta penggunaan bahasa yang komunikatif memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami isi media selama kegiatan pembelajaran. Hasil ini selaras dengan penelitian Toma & Reinita, (2023) yang memperoleh persentase respons peserta didik sebesar 89,31% dengan kategori sangat praktis. Perbedaan tingkat kepraktisan dengan penelitian terdahulu dapat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, materi yang dikembangkan, serta desain media yang digunakan pada masing-masing penelitian.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 81,33%, sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 94,07%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPA pada materi pencemaran

lingkungan. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik melalui penyajian teks, gambar, dan video yang saling mendukung. Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPA pada materi pencemaran lingkungan di tingkat SMP.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Tingginya tingkat validitas tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kualitas baik dari segi isi maupun desain. Dari aspek materi, media dinilai telah menyajikan konsep pencemaran lingkungan sesuai dengan capaian pembelajaran, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menyusun materi secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik mengikuti alur pembelajaran. Sementara itu, dari aspek media, penggunaan kombinasi warna, tata letak, tipografi, gambar, video, dan navigasi yang terintegrasi dalam Canva mampu menghasilkan tampilan yang menarik, mudah dioperasikan, serta mendukung keterbacaan materi. Perbaikan yang dilakukan berdasarkan masukan para validator juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas produk sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji respons peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbantuan Canva memperoleh kategori sangat praktis. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah dipahami, serta mampu membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik. Tampilan media yang menarik, penyajian materi yang sistematis, serta adanya ilustrasi dan video pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pencemaran lingkungan dibandingkan ketika hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar. Selain itu, media yang dikembangkan dapat digunakan guru dengan mudah melalui perangkat yang tersedia di sekolah sehingga pelaksanaannya tidak memerlukan prosedur yang rumit. Kemudahan penggunaan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Respons positif peserta didik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan mampu mendukung proses penyampaian materi secara lebih efektif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah digunakan, menarik perhatian peserta didik, serta membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital berbantuan Canva pada materi pencemaran lingkungan dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 81,33% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 94,07% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 87,93% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran IPA pada materi pencemaran lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran diajukan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran digital pada penelitian selanjutnya. Bagi guru, media pembelajaran digital berbantuan Canva diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara lebih menarik, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Bagi pihak sekolah, diharapkan

dapat terus mendukung pemanfaatan media pembelajaran digital melalui penyediaan dan optimalisasi sarana serta prasarana pendukung, seperti laptop, LCD proyektor, dan perangkat teknologi lainnya, sehingga pelaksanaan pembelajaran berbasis media digital dapat berjalan secara lebih optimal. Bagi peneliti selanjutnya, media yang telah dikembangkan diharapkan dapat disempurnakan melalui penambahan fitur yang lebih interaktif, pengembangan desain yang lebih inovatif, serta penerapan pada materi IPA lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menguji efektivitas media terhadap hasil belajar maupun aspek pembelajaran lainnya sehingga memberikan kontribusi yang lebih luas bagi pengembangan media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Atizah, K., Yusuf, M., & Ilham, D. (2024). Validitas dan Kepraktisan LKPD Interaktif Berbantuan Canva pada Pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang. *Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 23–32. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.71>
- Dewi, R., Sutarba, M. U., Unidah, U., Rahmi, S. U., & Hadiansyah, Y. (2022). Pemanfaatan Media Video Interaktif Dalam Pengembangan Lebih Lanjut Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pencemaran Alam di Sekolah Menengah Pertama. *Educatio*, 17(1), 70–76. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i1.5725>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Hafidh, M., & Lena, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 112–123. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.10553>
- Ilham Syarif, M., Dahlia, M., Ilhami, A., & Safrizal, S. (2023). Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Multimedia Interaktif pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Biodik*, 9(3), 127–138. <https://doi.org/10.22437/biodik.v9i3.22565>
- Ismawati, S., & Mustika, D. (2021). Validitas Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik. *Journal of Social Science Research*, 1, 291–297. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.2785>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Malo, B., Hartitin, M., Raja, S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5, 942–952. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2088>
- Mawarni, E., Yulianti, & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Digital Bagi Guru Agar Tercipta Kegiatan Pembelajaran yang Efektif dan Siswa Aktif Azzah. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 264–274. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.179>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>

- Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>