

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DAN LIVEWORKSHEET PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN KELAS X BD SMKN 1 JOMBANG

Moch. Rana Alfandi^{1*}, Septyan Budy Cahya²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email Korespondensi: Mochalfandi.21056@mhs.unesa.ac.id^{1*}

ABSTRACT

This development research produces a learning media product based on canva and liveworksheet. This research developed interactive learning media using canva and liveworksheet, aimed at evaluating its feasibility and student response in the subject of basic marketing. This development research was developed with the ADDIE development model with five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were students of class X BD SMKN 1 Jombang. The results of the study showed that the average feasibility results obtained from experts were with details of the average percentage of feasibility by material experts of 89% and media experts of 93%. The application of learning multimedia developed for students received a very good response. This is supported by the average percentage of responses from students of 93%. Thus, learning media based on canva and liveworksheet as a support for the learning process are declared feasible and can be used in learning process activities. In accordance with the research outcomes, it can be concluded that the learning media based on Canva and Liveworksheet developed in this research is considered highly feasible for use in the learning process. This media not only meets the eligibility criteria set by experts but also enhances students' learning motivation and active participation during the learning activities. These findings indicate that the use of interactive technology-based media such as Canva and Liveworksheet can serve as an innovative solution to support the learning process, especially in the subject of Basic Marketing.

Keywords: *Interactive Media, Canva and Liveworksheet, Basics Marketing.*

ABSTRAK

Penelitian pengembangan bertujuan penelitian ini untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet*, dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet* pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran. Penelitian pengembangan ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X BD SMKN 1 Jombang. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata kelayakan yang diperoleh dari para ahli sebesar dengan rincian hasil rata-rata persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 89% dan ahli media sebesar 93%. Penerapan multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik memperoleh respon sangat baik. Hal tersebut didukung dengan perolehan hasil rata-rata persentase respon dari peserta didik sebesar 93%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Liveworksheet* yang dikembangkan tergolong sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan dari para ahli, tetapi juga mampu meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi interaktif seperti *Canva* dan *Liveworksheet* dapat menjadi solusi yang inovatif untuk menunjang pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva, Liveworksheet*, Dasar-Dasar Pemasaran.

Cara sitasi: Alfandi, M. R., & Cahya, S. B. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis canva dan liveworksheet pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran kelas x bd smkn 1 jombang. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 6 (3), 791-799.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal metode, media, dan sumber belajar yang digunakan. Teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Purwati, 2020). Di sisi lain, kebutuhan peserta didik yang semakin beragam menuntut adanya pembaruan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Kurikulum Merdeka hadir sebagai solusi dengan memberikan kebebasan kepada guru dan peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan relevan. Tujuan dari kurikulum ini adalah membekali peserta didik dengan keterampilan masa depan yang sesuai dengan tuntutan era digital (Muhammad, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 1 Jombang, khususnya jurusan Bisnis Digital, ditemukan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi perilaku konsumen pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran akibat keterbatasan media pembelajaran. Materi seringkali hanya disampaikan melalui buku pegangan yang isinya terbatas dan kurang lengkap, sehingga peserta didik kesulitan dalam mengulang dan memperdalam pemahaman mereka. Kondisi ini berdampak pada kurangnya keaktifan, kepercayaan diri, serta rendahnya minat dan prestasi belajar peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran secara lebih menarik dan efektif. Media yang digunakan secara tepat dapat mengurangi kepasifan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih maksimal (Prihatiningtyas et al., 2022) jika media diterapkan dengan tepat dan digunakan sesuai fungsinya sehingga mampu mengurangi tingkat kepasifan peserta didik atau bisa dikatakan peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan guru dengan maksimal, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.

Dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, suasana baru diperlukan bagi peserta didik agar tidak merasa bosan. Selain itu, untuk melatih dan meningkatkan kemampuan literasi memerlukan media pembelajaran yang menyajikan materi dan latihan soal, tidak hanya pemaparan materi namun juga terdapat latihan soal untuk mengetahui seberapa faham peserta didik dalam menguasai materi. Terlaksananya kurikulum merdeka selaras dengan perkembangan zaman dan adaptasi teknologi saat ini. Dalam penerapannya, kurikulum merdeka bertujuan untuk membantu menyiapkan lulusan yang siap dan berkompeten dalam bidang keilmuannya, sehingga ketika ditempatkan di dunia kerja mampu bekerja secara profesional (Pratama et al., 2024). Berkaitan dengan hal tersebut perlu adanya inovasi terhadap media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini, salah satunya yaitu berupa *website* sehingga peserta didik tidak perlu *download* aplikasi. Salah satu *website* yang dapat digunakan sebagai media pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu *canva* dan *liveworksheet*. *Canva* diciptakan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, *Canva* adalah aplikasi yang berfokus pada bidang desain grafis *online* untuk membantu membuat, merancang, atau memperbaiki desain untuk yang masih pemula berbasis *online*. Keunggulan yang dimiliki *canva* adalah adanya variasi template, meskipun ada sebagian yang berbayar (Monoarfa, 2021). *Canva* mempunyai variasi template yang beragam atau pilihan desain untuk presentasi, poster, foto profil, *banner*, dan lain-lain. guru dapat menggunakan *canva* untuk membantu meringankan dalam hal membuat desain media pembelajaran serta membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena *canva* dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan, oleh karena itu peserta didik lebih memperhatikan pembelajaran karena tampilan visual yang menarik (Ikram dan Nasir, 2025). *Canva* sendiri tergolong aplikasi baru yang belum maksimal untuk dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini disebabkan para guru yang masih menggunakan buku pegangan dalam pembuatan media pembelajaran. Para guru diharapkan mampu mengikuti kemajuan teknologi yang pesat terutama dalam bidang pendidikan sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya yaitu menerapkan media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan *canva*.

Canva tidak hanya digunakan untuk membuat desain grafis melainkan dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik, Seperti fitur bermain *game* namun isinya hanya kumpulan materi dan *link website* ke *liveworksheet* untuk mengerjakan latihan soal. Menurut (Yuliana et al., 2023) Pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak keunggulan, antara lain memungkinkan pengguna untuk merancang berbagai jenis media dengan bantuan fitur animasi, template yang beragam, serta penomoran halaman otomatis. Hal ini sangat membantu meningkatkan kreativitas sekaligus menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran yang menarik seperti slide presentasi, mind mapping, maupun poster. Sedangkan *Liveworksheet* merupakan media interaktif yang dapat mengoreksi jawaban secara otomatis serta didalamnya memuat berbagai macam fitur menarik seperti penampilan video yang dapat dijadikan sebagai latihan studi kasus sehingga peserta didik merasa sedang bermain *game*. Tampilan yang disajikan oleh *Liveworksheet* ini sangat menarik dan simple sehingga guru dan peserta didik dapat mengakses dan menggunakannya dengan mudah (Nirmayani, 2022).

Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan *Liveworksheet* yang dirancang sebagai pendamping buku ajar pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Kombinasi kedua platform ini masih jarang diteliti secara bersamaan, seperti yang juga dikemukakan oleh (Sholeh et al., 2020). Media ini memiliki keunggulan berupa akses mudah tanpa perlu mengunduh aplikasi, dilengkapi fitur navigasi, video pembelajaran, dan soal interaktif yang langsung dapat dikerjakan. *Liveworksheet* juga memungkinkan koreksi otomatis, memberikan umpan balik langsung, dan mendukung pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK (Ashari dan Qohar, 2024).

Pengembangan media ini bertujuan sebagai solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran di SMKN 1 Jombang, khususnya kelas X BD. Dengan bantuan website Canva dan *Liveworksheet*, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan guru memudahkan dalam menyusun soal secara praktis. Akses yang cepat dan tanpa login juga menambah efisiensi penggunaannya di kelas. Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta hasil belajar peserta didik (Nurtanto dan Yuniati, 2024). Selain itu, media ini diharapkan mendorong adopsi lebih luas terhadap pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak (*software development*). Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji tingkat hasil belajar peserta didik dengan produk yang dikembangkan sehingga nantinya dapat menghasilkan produk yang dapat bermanfaat untuk peserta didik (Harida et al., 2023). Menurut Borg dan Gall, seperti yang dijelaskan dalam jurnal (*R&D*): penelitian yang inovatif dalam Pendidikan (Zahra, 2024), penelitian pengembangan dalam konteks pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk di bidang pendidikan. Proses ini dirancang untuk memperluas wawasan serta memberikan alternatif dalam mengatasi berbagai masalah yang ada di ruang lingkup pendidikan.

ADDIE merupakan desain instruksional yang berfokus pada pembelajaran peserta didik, berjangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran peserta didik. ADDIE juga dapat dijadikan sebagai pedoman dalam mengembangkan suatu pembelajaran yang efisien, dinamis. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Peneliti memilih model ADDIE karena tahapan dalam model ini sesuai dengan pendekatan *research and Development* (R&D). berikut adalah penjabaran dari pengembangan ADDIE :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini terdiri dari analisis masalah, analisis kebutuhan pembelajaran, dan analisis hasil belajar peserta didik. Analisis tersebut dilakukan berdasarkan kondisi di lapangan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan dari hasil tahap analisis masalah, solusi yang dapat peneliti berikan ialah merancang sebuah media pembelajaran. Langkah desain merupakan tahap perancangan keseluruhan sebelum dilakukan uji coba kepada ahli dan pengguna.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat peneliti sebelumnya.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran diterapkan dalam kondisi nyata dikelas. Peserta didik diminta untuk memberikan pendapatnya melalui angket respon yang disediakan oleh peneliti sebagai umpan balik terhadap uji coba media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet* yang dikembangkan oleh peneliti.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran setelah tahap implementasi. Setelah evaluasi dilakukan, revisi akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang belum terpenuhi. Tahap ini berfungsi sebagai proses perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan, guna menyempurnakan aspek-aspek yang masih kurang dalam penyajiannya.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Jombang dan subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas X dengan program keahlian bisnis daring dan pemasaran yang sedang menempuh mata pelajaran dasar-dasar pemasaran. Sampel penelitian yang dijadikan sebagai subjek uji coba sebanyak 30 peserta didik yang diambil dari masing-masing kelas. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar telaah dan validasi para ahli, serta angket respon peserta didik yang dibagikan kepada peserta didik setelah uji coba produk. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi dan ahli media yang memuat saran yang berfungsi sebagai dasar perbaikan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mencapai kesempurnaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi produk multimedia pembelajaran dari ahli materi dan ahli media, serta hasil respon peserta didik. Hasil penilaian validasi oleh para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berbentuk skor menggunakan skala likert sebagai berikut :

Tabel 1. Skala Penilaian Produk

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber : Riduwan, 2016

Kemudian hasil data dari angket tersebut dianalisis menggunakan rumus:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kelayakan media pembelajaran dapat dilihat dari validasi para ahli sesuai kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria kelayakan produk

Kategori	Presentase %
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Sumber : Riduwan, 2016

Lembar respon peserta didik dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh berupa skor berdasarkan setiap kriteria. Angket respon ini disusun dalam bentuk pertanyaan dengan dua pilihan jawaban "Ya" atau "Tidak" yang mengacu pada skala Guttman.

Tabel 3. Skala penilaian respon

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan, 2016

Hasil data angket peserta didik kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$Presentase (\%) = \frac{Jumlah\ skor\ total}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Selanjutnya, perolehan hasil persentase akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteri respon peserta didik pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria respon

Kriteria	Presentasi
Sangat Memahami	81% - 100%
Memahami	61% - 80%
Cukup Memahami	41% - 60%
Tidak Memahami	21% - 40%
Sangat Tidak Memahami	0% - 20%

Sumber : (Riduwan, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet* pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran materi perilaku konsumen dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model ADDIE. Pada tahap ini dilakukan beberapa identifikasi untuk dapat dilakukan analisa mulai dari permasalahan, informasi terkait kebutuhan dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai serta hasil belajar peserta didik. Proses analisis ini bertujuan untuk membantu peneliti supaya proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dapat merancang solusi media pembelajaran yang efisien.

Tahap analisis masalah ini dilakukan dengan mengidentifikasi masalah yang terjadi pada peserta didik SMKN 1 Jombang yaitu kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa proses pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran kelas X BD di SMKN 1 Jombang, sebagian besar guru menggunakan cara yang dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa, yaitu menggunakan metode yang lebih banyak penjelasan dari guru dan menggunakan buku paket sebagai sumber belajar utama. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar menjadi rendah, khususnya dalam memahami konsep-konsep dasar pemasaran yang seharusnya bersifat kontekstual dan aplikatif. Adanya media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet* menjadikan siswa lebih interaktif serta dapat melatih pemahaman peserta didik secara efisien. Media pembelajaran ini menggunakan website yang cukup familiar di dunia Pendidikan serta mudah diakses dan dipelajari oleh guru maupun peserta didik. Oleh karena itu peneliti membuat solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet*.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajaran setelah mengidentifikasi permasalahan di lapangan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui diskusi dengan guru mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran, khususnya pada elemen 6, di SMKN 1 Jombang. Diskusi tersebut bertujuan untuk memastikan kesesuaian antara materi ajar dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Guru mata pelajaran menyatakan persetujuan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan Liveworksheet yang dirancang oleh peneliti, karena dinilai relevan dengan kebutuhan peserta didik dan konteks pembelajaran saat ini.

Hasil analisis menunjukkan bahwa guru sebelumnya masih terbatas dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, dan lebih mengandalkan buku teks dari perpustakaan. Pendekatan ini belum mendukung sepenuhnya semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dan Liveworksheet. Platform ini menyediakan fitur-fitur seperti video pembelajaran, navigasi interaktif, serta latihan soal yang dapat dikerjakan secara langsung. Dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut, guru dan peserta didik dapat mengimplementasikan pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Tahap yang kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini dilakukan penyusunan materi pembelajaran, video pembelajaran, dan latihan soal yang nantinya akan dialihkan dari *canva* ke *liveworksheet*. Penyusunan materi telah disesuaikan dengan alur tujuan pembelajaran pada materi perilaku konsumen. Perancangan konsep dan desain mengenai fitur yang disajikan pada media pembelajaran disesuaikan dengan penataan materi, supaya menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Selanjutnya pembuatan video pembelajaran menggunakan bantuan *website animator*. Proses selanjutnya yang dilakukan pada tahap ini yaitu proses pembuatan *storyboard* yang berfungsi untuk merangkai sketsa yang disusun secara berurutan. Pembuatan *storyboard* dimulai dari menyusun rancangan produk dalam bentuk animasi yang akan disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap Development (Pengembangan) merupakan langkah ketiga dalam model ADDIE, yang berfokus pada penerjemahan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk nyata. Pada tahap ini, semua elemen yang telah direncanakan seperti materi pembelajaran, video edukatif, dan latihan soal disusun, dikembangkan, dan disempurnakan menjadi media pembelajaran yang utuh dan siap untuk diuji coba serta digunakan dalam proses belajar mengajar.

1) Penyusunan Media Pembelajaran

Proses penyusunan media pembelajaran sesuai dengan storyboard yang telah dibuat. Berikut merupakan tampilan desain media pembelajaran.

**Gambar 1. Tampilan Awal**

Menu awal Pada tampilan awal ini dapat mengklik tombol next untuk menuju ke tampilan selanjutnya yaitu menu home

**Gambar 2. Tampilan Menu Home**

Pada tampilan menu ini peserta didik dapat memilih bagian yang ingin dituju

**Gambar 3. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik diharapkan dapat memahami apa yang harus mereka capai setelah mengikuti proses pembelajaran

**Gambar 4. Menu Materi**

Pada tampilan menu materi peserta didik dapat memilih materi yang ingin dibaca atau dipelajari

**Gambar 5. Isi Materi**

Peserta didik dapat membaca atau mempelajari materi ini Bersama dengan guru mata pelajaran

**Gambar 6. Latihan Soal**

Peserta didik diminta untuk mengerjakan latihan soal setelah membaca materi

2) Telaah Para Ahli

Produk yang telah dibuat dijadikan sebagai prototipe pertama dan ditinjau oleh para ahli untuk memperoleh saran dan masukan. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam memperbaiki media pembelajaran agar mencapai kualitas produk yang sesuai dengan kriteria. Proses telaah materi dalam penelitian ini dilakukan oleh bapak Septyan Budy Cahya, S.Pd., M.Pd dosen Pendidikan Bisnis Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli materi pertama, dan ibu Rela Wahyu Sita Resmi., S.Pd guru mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran SMKN 1 Jombang sebagai praktisi materi. Berikut adalah hasil telaah dari para ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Validasi Para Ahli

Validasi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh para ahli setelah selesai perbaikan. Pada validasi ini dilakukan oleh seseorang yang sama dengan ahli yang melakukan telaah, para ahli menilai kelayakan produk pada lembar validasi. Setelah itu diperoleh hasil yang akan diolah dan dianalisis secara kuantitatif.

2) Uji Coba

Peneliti melibatkan sebanyak 78 peserta didik kelas X BD SMKN 1 Jombang sebagai subjek dalam uji coba penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Jumlah ini merupakan keseluruhan peserta didik yang tidak termasuk dalam kelompok sampel awal (30 orang) untuk uji coba terbatas. Dengan kata lain, dari total 108 peserta didik kelas X BD yang terdiri dari tiga kelas, 30 peserta didik terlebih dahulu digunakan sebagai sampel uji coba terbatas, dan sisanya sebanyak 78 peserta didik digunakan dalam tahap uji coba penerapan media secara luas..

Hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian (Yuliana et al., 2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran

yang memerlukan pendekatan visual dan praktik. Media berbasis Canva dan Liveworksheet yang dikembangkan juga mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, sebagaimana dibuktikan oleh (Ashari dan Qohar, 2024), yang menyatakan bahwa integrasi elemen interaktif dalam media digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Kedua penelitian tersebut memperkuat temuan dalam studi ini, bahwa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dan *Liveworksheet* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran kelas X BD SMKN 1 Jombang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan *liveworksheet* yang mengacu pada kurikulum merdeka. Pada penelitian ini difokuskan pada matapelajaran dasar-dasar pemasaran sehingga diharapkan nantinya bisa diterapkan pada mata pelajaran lain yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 89% dari ahli materi dan 93% dari ahli media, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria isi, tampilan, penyajian, kebahasaan, dan teknis secara keseluruhan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *canva* dan *liveworksheet* pada mata pelajaran dasar-dasar pemasaran juga sangat positif. Berdasarkan hasil angket respon, diperoleh rata-rata skor sebesar 93% dengan kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa media membantu mereka memahami materi, mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan perkembangan teknologi yang mereka gunakan dalam proses belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Liveworksheet sebagai alternatif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta keterlibatan dalam proses belajarnya.
2. Bagi Peserta Didik
Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sarana belajar mandiri. Media ini memiliki desain visual yang menarik dan fitur interaktif di dalamnya sehingga dapat membantu mempermudah dalam memahami materi dengan lebih menyenangkan.
3. Bagi Sekolah
Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan optimal melalui penyediaan fasilitas, pelatihan, serta alokasi waktu bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dukungan ini penting agar proses pembelajaran yang diterapkan sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan inovasi dan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Penelitian ini hanya mencakup pengembangan media pembelajaran pada elemen 6 mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan dengan mengembangkan media pada elemen atau mata pelajaran lain, serta

melakukan uji coba yang lebih luas untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, I. M. Al, & Abd. Qohar. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It Berbantuan Canva Dan Liveworksheet Pada Materi Pecahan*. 2(2), 65–78. <https://doi.org/10.53491/jumat.v2i2.848>
- Berthania Az-Zahra, I. (2024). *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi Pengembangan Asesmen Berbasis Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Dasar Akuntansi Berbantuan Liveworksheet Di SMK PGRI 2 Sidoarjo*. 12(2), 317–330. <https://doi.org/10.24127/ajpm>
- Harida, Hasanah Nur, & Anas Arfandi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di SMK. Seminar Nasional Dies Natalis 62*, 1, 402–411. <https://doi.org/10.59562/semnasdies.v1i1.1013>
- Ikram, D., & Nasir, M. (2025). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar-Mengajar. Jurnal PENA : Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 84–90. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pena/article/view/17099>
- Monoarfa. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Muhammad, D. (2023). *20755-Article Text-66429-1-10-20231106* (1). 6, 1265–1271. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20755/14904>
- Nirmayani, L. H. (2022). *Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2295>
- Nurtanto, Y., & Yuniati, T. (2024). *Universitas PGRI Semarang Seminar Nasional PPG UPGRIS 2024 (Penerapan Aplikasi Liveworksheet Untuk Meningkatkan Motivasi Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Ppkn Peserta Didik Di Sman 10 Semarang)*. 2024, 27–33.
- Pratama, W., Sudarsono, B., Tinggi, S., & Yogyakarta, M. (2024). *Model Pembelajaran Berbasis Kerja: Meningkatkan Kompetensi Dan Kesiapan Kerja Siswa Smk Work-Based Learning Model: Improving Competency and Work Readiness of Smk Students. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 11(1). <https://jptm.ejournal.unsri.ac.id/index.php/jptm>
- Prihatiningtyas, S., Nofitasari, D., & Pertiwi, N. A. S. (2022). *Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Implementasi Media Interaktif e-book Selama Pembelajaran Daring di SMK Patriot Peterongan Jombang. Diffraction*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.3098>
- Purwati, R. P. (2020). *Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Pendekatan Discovery Learning Menggunakan Google Classroom. Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 202. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45725>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>