

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA PADA MATERI SISTEM PERIODIK UNSUR UNTUK KELAS X SMA/MA SEDERAJAT

Arya Dwi Ristono<sup>1</sup>, Dwi Putri Musdansi<sup>2</sup>, Rosa Murwindra<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Kuantan Singingi

[Aryaputrapangean2@gmail.com](mailto:Aryaputrapangean2@gmail.com), [dwipu3musdansi.uniks@gmail.com](mailto:dwipu3musdansi.uniks@gmail.com),  
[rosamurwindra@gmail.com](mailto:rosamurwindra@gmail.com)

## Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kelayakan pada pengembangan media pembelajaran *canva* pada materi sistem periodik unsur untuk kelas X SMA/MA sederajat. Jenis penelitian ini adalah penelitian *research and development (R&D)* dengan menggunakan model 4D. Namun, pada penelitian ini hanya dilakukan hingga tahapan pengembangan dan tidak dilakukan tahapan penyebaran (*desseminate*). Hal ini dikarenakan penelitian ini sebatas menguji kelayakan pada pengembangan media pembelajaran *canva*. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, dan uji coba dilakukan pada siswa, siswi serta guru kimia MAN 2 Kuantan Singingi. Hasil penelitian di dapatkan persentase ahli media sebesar 80,00% dengan kategori valid, ahli materi sebesar 81,88% dengan kategori valid. Respon guru sebesar 91,21% dengan kategori sangat baik dan hasil respon peserta didik 88,23% dengan kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *canva* layak untuk digunakan.

## Abstract:

This study aims to analyze the feasibility of developing the Canva learning media for the periodic table of elements for grade 10 of senior high school (SMA/MA) and equivalent students. This research is a research and development (R&D) study using the 4D model. However, this study only reached the development stage and did not include the dissemination stage. This is because this study was limited to testing the feasibility of developing the Canva learning media. Data collection techniques used validation sheets from media experts and material experts, and trials were conducted with students and chemistry teachers at MAN 2 Kuantan Singingi. The results showed that 80.00% of media experts received valid feedback, 81.88% of material experts received valid feedback. 91.21% of teacher responses were very good, and 88.23% of student responses were very good. Therefore, it can be concluded that the Canva learning media is suitable for use.

Kata kunci : *canva*, media pembelajaran, sistem periodik unsur

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin cepat memberikan kemudahan dalam berbagai bidang seperti pada bidang pendidikan. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar sistematis yang dilakukan oleh orang yang memiliki tanggung jawab untuk memperbaiki sifat, karakter, kepribadian dan ilmu seseorang demi mencapai tujuan pendidikan nasional. Peran pendidikan begitu sentral dalam kelangsungan hidup peserta didik.<sup>1</sup>

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah banyak dilakukan pada e-modul<sup>2</sup>, e-lkpd<sup>3</sup>, alat evaluasi,<sup>4</sup> dan media pembelajaran<sup>5</sup>. Media sangat

dibutuhkan untuk membantu mengkomunikasikan pembelajaran.<sup>6</sup> Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah menyampaikan informasi dari guru ke peserta didik, sehingga dalam hal ini peserta didik mampu lebih cepat dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru dan hal ini tentunya juga berlaku pada pembelajaran kimia terkhususnya pada materi sistem periodik unsur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kimia MAN 2 Kuantan Singingi mengatakan bahwa permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah sulitnya menampilkan gambar – gambar terkait materi sistem periodik unsur, hendaknya peserta didik bisa melihat bagaimana bentuk dari unsur- unsur kimia serta contoh penggunaannya dalam kehidupan sehari – hari walaupun hanya sebatas gambar namun hal ini terkendala dilakukan karena keterbatasan media.<sup>7</sup>

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menambah media pembelajaran. Media yang dapat digunakan adalah *canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi yang dapat

<sup>1</sup> Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau dan Yurmanius Warueu. 2023. "Pendidikan Jendela Dunia". *Jurnal visi pengabdian kepada masyarakat*. Vol. 4. No. 2

<sup>2</sup> Irfandi Irfandi, Rosa Murwindra, dan Kiprah Piawi, "Mit App Inventor sebagai E-Modul Makromolekul Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1454–59, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.2765>.

<sup>3</sup> Irfandi Irfandi et al., "DEVELOPMENT OF ELECTRONIC STUDENTS' ACTIVITY SHEETS USING KVISOFT FLIPBOOK MAKER APPLICATION AND A STEM-BASED APPROACH ON HYDROCARBON MATERIALS," *International Journal of Educational Best Practices (IJEPP)* 7, no. 2 (2023): 235–52, <https://jpk.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijepp/article/view/1943>.

<sup>4</sup> Irfandi Irfandi dan Rosa Murwindra, "Development of critical thinking problems using the wondershare quiz creator application on salt hydrolysis materials," *JNANALOKA* 3, no. 2 (2022): 67–74, <https://doi.org/https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2022.v3-n02-67-74>.

<sup>5</sup> Respito Rini, Irfandi Irfandi, dan Nofri Yuhelman, "The Urgency Of Kvisoft Flipbook Maker-Based Media Development Reviewed By Literature Review," *Jurnal Pendidikan Indonesia*

1, no. 2 (2023): 75–80, <https://doi.org/https://doi.org/10.58471/ju-pendi.v1i02.152>.

<sup>6</sup> Amelia Putri Wulandari. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan guru kimia MAN 2 Kuantan Singingi, Asmawati, S.Pd. februari 2024

digunakan sebagai sarana komunikasi, terkhususnya untuk presentasi dan dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Jika dikaitkan dengan media pembelajaran, *canva* tergolong ke dalam media hasil teknologi yang berbasis PC da *android* berbentuk *multimedia*.

### Metode penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada pendekatan penelitian *research and development (R&D)*. Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.<sup>8</sup> Model penelitian pada penelitian ini adalah 4D yang memuat tahapan (*define* (pendefenisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan) dan *dessinate* (penyebaran))<sup>9</sup>. Namun, pada penelitian ini tidak dilakukan tahapan penyebaran (*dessinate*).

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah dosen pendidikan kimia, dosen teknik infomatika Universitas Islam Kuantan Singingi, siswa serta guru kimia MAN 2 Kuantan Singingi dan objek penelitian pada penelitian ini adalah media pembelajaran *canva* pada materi sistem periodik unsur Teknik analisis data pada penelitian pengembangan Media

<sup>8</sup> 4WahyuFatimah dan Yayat Rubiat, "Pengembangan konten pembelajaran berbasis *canva* pada pokok bahasan asam - basa." Jurnal inovasi pendidikan kimia. 2023

<sup>9</sup> Ibid...,

Pembelajaran *canva* pada materi SPU (sistem periodik unsur) ini adalah dengan cara menghitung skor presentasi dari penilaian validasi dan respon pengguna. Berikut merupakan rumus penghitungan skor peresentase penilaian validasi dan respon pengguna.<sup>10</sup>

Persentase skor merupakan perhitungan tingkat kelayakan produk penelitian yang dikembangkan. Kriteria tingkat kelayakan presentase produk hasil pengembangan dapat dilihat pada tabel 1. Berikut ini :

Tabel 1. kriteria Kelayakan Analisis presentase<sup>8</sup>

No.	Presentase	Kriteria kelayakan
1.	86% - 100%	Sangat layak
2.	71.01% - 85%	Layak
3.	51.01% - 70%	Cukup
4.	01.00% - 50%	Tidak layak

Kriteria kelayakan presentase pada tabel 1 digunakan untuk penilaian instrumen validasi ahli materi dan ahli media. Adapun kriteria skor penilaian yang digunakan pada lembar validasi respon Guru dan Peserta didik<sup>9</sup>

Tabel 2. Kriteria Respon Pengguna

No.	Interval Rata - rata skor	Kriteria kelayakan
1.	81.25 < skor ≤ 100	Sangat baik

<sup>10</sup> Amara Hudaya., "Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas" *Jurnal Pendidikan* 01, no. 08 (2023): 495-505.

2.	$62.5 < \text{skor} \leq 81.25$	Baik
3.	$43.75 < \text{skor} \leq 62.5$	Kurang baik
4.	$25 < \text{skor} \leq 43.75$	Tidak baik

### Hasil Penelitian

Hasil validasi setelah revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media, dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Hasil validasi ahli media

Validator	Jumlah Skor
Validator 1	82,5%
Validator 2	77,5%
Rata - rata	80,00%
<b>Kategori</b>	<b>Valid</b>

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali. Hasil validasi setelah revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator. Rata - rata hasil validasi ahli materi yang diperoleh pada tahap validasi ahli materi adalah 81,88% dengan kategori valid.

Hal ini sejalan dengan penelitian Hasil penelitian Nurliyana, Rayandra Asyhar dan Afrida dengan judul "Pengembangan e-LKPD berbasis pendekatan kontekstual berbantuan canva pada materi kimia hijau di SMA". Adapun hasil yang diperoleh pada penelitian ini berdasarkan hasil persentase angket sebesar 89,47% dengan

kategori sangat baik.<sup>11</sup> Rata - rata hasil respon guru adalah 91,21% dengan kategori sangat baik. Skor yang diperoleh dari respon peserta didik adalah 88,23% dengan kategori sangat baik. Hasil respon pengguna dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Respon Pengguna

Guru Kimia	Skor	Skor max	%
Guru Kimia 1	87	96	90,62%
Guru Kimia 2	88	96	91,8%
$\bar{x}$	91,21%		
Kategori	Sangat baik		

Media canva ini dapat dijadikan guru sebagai alternatif media pembelajaran kimia terkini yang relevan dengan perkembangan peserta didik.<sup>12</sup> Bagi peserta didik penggunaan teknologi seperti canva ini akan dapat meningkatkan keterampilan

<sup>11</sup> Nurliyana, Rayandra Asyhar dan Afrida. 2025. Pengembangan e-LKPD berbasis pendekatan kontekstual berbantuan canva pada materi kimia hijau di SMA. *Jurnal pengabdian kepada masyarakat dan riset pendidikan*. Vol.3. No. 4.

<sup>12</sup> Dwi Putri Musdansi et al., "PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI SEBAGAI PENUNJANG MERDEKA BELAJAR," *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)* 5, no. 1 (2025): 379–86, [https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v5i1.4307](https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4307).

mereka menggunakan teknologi dalam pembelajaran.<sup>13</sup> Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pendidikan ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik ditengah perkembangan zaman.<sup>14</sup>

### Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *canva* pada materi sistem periodik unsur untuk kelas X SMA/MA sederajat yang dikembangkan memenuhi kategori sangat valid dan layak untuk digunakan. Hal ini sesuai dengan hasil yang diperoleh dari ahli media sebesar 80,00% dengan kategori valid, ahli materi sebesar 81,88% dengan kategori valid. Respon guru sebesar 91,21% dengan kategori sangat baik dan hasil dari respon peserta didik 88,23% dengan kategori sangat baik.

### Daftar Pustaka

Amara Hudaya., "Penerapan Model 4D Dalam

<sup>13</sup> Irfandi Irfandi et al., "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Kemampuan Teknologi Informasi Siswa Kelas V di SDN 028 Titian Modang Kopah Kabupaten Kuantan Singingi," *Aksi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2025): 91–102, <https://doi.org/https://doi.org/10.71024/aksi.2025.v2i2.94>.

<sup>14</sup> Irfandi Irfandi dan Rosa Murwindra, "Analisis Pendahuluan Pengembangan Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam," *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai* 2, no. 2 (2022): 73–79, <https://jurnal.saburai.id/index.php/ESP/article/view/1736>.

Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas" *Jurnal Pendidikan* 01, no. 08 (2023): 495–505.

Amelia Putri Wulandari. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36

Andi Asari. Dasar penelitian kuantitatif (Jawa Tengah : Lakeisha, 2019)

Faisal Madani. 2023. *Wawasan Pendidikan Global* Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Irfandi, Irfandi, Aprizal Aprizal, Alhairi Alhairi, Maya Febriani Chandra, dan Respito Rini. "DEVELOPMENT OF ELECTRONIC STUDENTS' ACTIVITY SHEETS USING KVISOFIT FLIPBOOK MAKER APPLICATION AND A STEM-BASED APPROACH ON HYDROCARBON MATERIALS." *International Journal of Educational Best Practices (IJEBCP)* 7, no. 2 (2023): 235–52. <https://jpk.ejournal.unri.ac.id/index.php/ijejb/article/view/1943>.

Irfandi, Irfandi, Bustanur Bustanur, Rosa Murwindra, Alya Sari, Dwi Melsa Ramadhanty, Rahmat Dani Fajri, dan Dila Puspita Ayu. "Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk Meningkatkan Kemampuan Teknologi Informasi Siswa Kelas V di SDN 028 Titian Modang Kopah Kabupaten Kuantan Singingi." *Aksi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2025): 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.71024/aksi.2025.v2i2.94>.

Irfandi, Irfandi, dan Rosa Murwindra. "Analisis Pendahuluan Pengembangan

- Media Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrolisis Garam." *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai* 2, no. 2 (2022): 73-79. <https://jurnal.saburai.id/index.php/ESP/article/view/1736>.
- — —. "Development of critical thinking problems using the wondershare quiz creator application on salt hydrolysis materials." *JNANALOKA* 3, no. 2 (2022): 67-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.36802/jnanaloka.2022.v3-no2-67-74>.
- Irfandi, Irfandi, Rosa Murwindra, dan Kiprah Piawi. "Mit App Inventor sebagai E-Modul Makromolekul Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, no. 2 (2025): 1454-59. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.2765>.
- Musdansi, Dwi Putri, Rosa Murwindra, Irfandi Irfandi, dan Kiprah Piawi. "PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI SEBAGAI PENUNJANG MERDEKA BELAJAR." *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)* 5, no. 1 (2025): 379-86. [https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti\\_nagori.v5i1.4307](https://doi.org/https://doi.org/10.36378/bhakti_nagori.v5i1.4307).
- Rini, Respito, Irfandi Irfandi, dan Nofri Yuhelman. "The Urgency Of Kvisoft Flipbook Maker-Based Media Development Reviewed By Literature Review." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 2 (2023): 75-80. <https://doi.org/https://doi.org/10.58471/ju-pendi.v1i02.152>.
- Gilang Alfinandika Rizanta dan Meilan Arsanti. 2022. "Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran masa kini". *Jurnal prosiding senada* PPSI. Vol. 2. No. 1.
- Gita Permata Puspita Hapsari Dan Zulherman. 2021. " Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik". *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 4
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Ilma, Dien Amalia. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Reaksi Kimia Kelas X SMA Batik 1 Surakarta."
- Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau dan Yurmanius Warueu. 2023. "Pendidikan Jendela Dunia". *Jurnal visi pengabdian kepada masyarakat*. Vol. 4. No. 2.
- Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau dan Yurmanius Warueu. 2023. "Pendidikan Jendela Dunia". *Jurnal visi pengabdian kepada masyarakat*. Vol. 4. No. 2.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta
- Nuriana Dewi. 2021. *Book Chapter Pengembangan Buku Ajar*

*Berorientasi Pada Pembelajaran Reprospec Berbantu TIK. Jawa Tengah: Lakeisha.*

*Animasi Dengan Aplikasi Canva Pada Materi Struktur Atom. Jurnal pendidikan kimia. Vol. 10. No. 1*

Patrisus Rahabav. 2023. *Metode Penelitian Sosial.* Surabaya : Cipta Media Nusantara

Rahmatuallah, Inanna dan Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha.* Vol. 12. No. 2.

Rubhan Masykur, Nofrizal dan Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika,* Vol. 8, No. 2

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi.* Jakarta : Raja Grafindo

Wahyu fatihah dan Yayat Ruhiat. 2023. Pengembangan Konten pembelajaran berbasis canva pada pokok bahsan Asam - basa. *Jurnal Inovasi pendidikan kimia.* Vol. 17. No. 1.

Wibowo, Fajar Harry. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video*