

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
PENGEMBANGAN MEDIA CANVA DENGAN MODEL ADDIE  
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII**

**Oleh :**

**DIAH RACHMAWATI SYUKRI**

**2523031003**



**MAGISTER ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Metode/Desain yang Digunakan.....	3
1.4. Tujuan dan Kegunaan.....	3
<b>BAB II PEMBAHASAN</b>	
2.1 Tahap Analisis (Analyze).....	4
2.2 Tahap Desain (Design).....	5
2.3 Tahap Pengembangan (Develop).....	6
2.4 Tahap Implementasi (Implement) .....	7
2.5 Tahap Evaluasi (Evaluate).....	8
<b>BAB III UJI COBA PROTOTIPE</b>	
3.1 Langkah-Langkah Uji Coba .....	9
3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba .....	10
3.3 Sampel Uji Coba .....	12
<b>BAB IV HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN</b>	
4.1 Reviu Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran .....	13
4.2 Evaluasi Satu-Satu.....	13
4.3 Evaluasi Kelompok Kecil .....	14
4.4 Uji Lapangan .....	14
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	16
5.2 Saran.....	16
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	18

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang.**

Pembelajaran IPS pada jenjang SMP, khususnya kelas VII, menuntut siswa untuk mampu memahami konsep-konsep sosial, ekonomi, sejarah, dan geografi secara terpadu. Namun, proses pembelajaran yang terjadi di banyak sekolah masih menghadapi kendala, terutama terkait metode penyajian materi yang cenderung bersifat ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini juga terjadi di SMPN 40 Bandar Lampung, berdasarkan hasil observasi guru pada awal semester. Banyak siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS karena media yang digunakan masih berupa buku teks dan powerpoint sederhana, sehingga konsep-konsep penting seperti interaksi sosial, ruang dan waktu, atau dinamika masyarakat kurang dapat dipahami secara kontekstual.

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa materi IPS sering dianggap sulit karena terlalu banyak teks dan kurang terdapat gambar atau contoh nyata dari kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru IPS di SMPN 40 Bandar Lampung juga menghadapi tantangan dalam memvisualisasikan materi abstrak seperti interaksi sosial, diferensiasi sosial, dan lembaga sosial, sehingga pembelajaran kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut teori belajar konstruktivisme, siswa akan memahami materi secara lebih efektif apabila mereka terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuan melalui pengalaman visual dan interaktif (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Dengan demikian, penggunaan media visual menjadi krusial dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS.

Perkembangan teknologi saat ini memberi peluang besar bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu media yang sangat potensial adalah Canva, sebuah platform desain grafis

berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat infografis, poster, slide presentasi, hingga video animasi. Canva memiliki antarmuka yang sederhana dan dapat digunakan oleh guru maupun siswa tanpa keterampilan desain khusus. Sejalan dengan teori multimedia Mayer (2009), penggunaan kombinasi teks, gambar, dan elemen visual lainnya dapat meningkatkan retensi memori siswa karena bekerja sesuai prinsip *dual coding*, yakni menggabungkan pemrosesan informasi verbal dan visual.

Dalam konteks pembelajaran IPS, Canva dapat membantu menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Misalnya, konsep interaksi sosial dapat divisualisasikan melalui ilustrasi, bagan, dan contoh kasus ke dalam bentuk infografis atau video pendek. Hal ini terbukti efektif di SMPN 40 Bandar Lampung, ketika guru mencoba menampilkan infografis Canva pada materi “Interaksi Sosial”, siswa terlihat lebih fokus, aktif bertanya, dan terdorong untuk memberikan contoh interaksi sosial yang mereka temui di lingkungan sekolah. Dengan demikian, Canva tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif.

Pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Dibutuhkan model pengembangan yang sistematis agar media yang dihasilkan benar-benar sesuai kebutuhan siswa dan karakteristik materi. Model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) merupakan model desain pembelajaran yang banyak digunakan dalam pengembangan media karena menyediakan langkah-langkah terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Menurut Branch (2009), model ADDIE efektif karena memberikan kerangka kerja yang fleksibel, berorientasi pada pemecahan masalah, dan dapat diterapkan pada berbagai konteks pembelajaran.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VII, khususnya di SMPN 40 Bandar Lampung. Pengembangan ini diharapkan mampu menjawab berbagai permasalahan

pembelajaran IPS yang selama ini terjadi, yaitu rendahnya motivasi siswa, kurangnya media visual, dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih kontekstual. Melalui proses pengembangan yang terstruktur, penelitian ini juga berusaha menguji kelayakan media melalui validasi ahli dan respons siswa pada tahap uji coba, sehingga menghasilkan produk media yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## **1.2. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam laporan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media Canva dengan model ADDIE pada pembelajaran IPS kelas VII ?
2. Bagaimana kelayakan media Canva berdasarkan uji ahli materi dan ahli desain pembelajaran ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media Canva melalui evaluasi satu-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan?

## **1.3. Metode/Desain yang Digunakan.**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, serta siswa kelas VII SMPN 40 Bandar Lampung sebagai pengguna media. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan angket.

## **1.4. Tujuan dan Kegunaan.**

Laporan akhir ini bertujuan:

1. Mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis Canva menggunakan model ADDIE.
2. Mengetahui kelayakan media berdasarkan validasi ahli.
3. Mendeskripsikan hasil uji coba pada siswa.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

proses desain dan pengembangan media Canva menggunakan model ADDIE dalam laporan ini dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut :

#### **2.1 Tahap Analisis (Analyze)**

Tahap analisis merupakan proses awal dalam model ADDIE yang berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta konteks penggunaan media agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan permasalahan yang ada. Menurut Branch (2009), tahap analisis menjadi fondasi penting karena menentukan arah pengembangan desain pembelajaran selanjutnya. Dalam penelitian ini, analisis dilakukan melalui tiga komponen utama.

##### **1. Analisis kebutuhan siswa**

Berdasarkan hasil angket awal dan observasi di SMPN 40 Bandar Lampung, diketahui bahwa mayoritas siswa kelas VII merasa bahwa pembelajaran IPS kurang menarik karena materi disampaikan secara monoton melalui ceramah dan membaca buku paket. Siswa menyatakan bahwa materi IPS “sulit dibayangkan” dan “kurang ada contoh visual”. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar serta minimnya partisipasi dalam diskusi kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arsyad (2019) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menjadi salah satu faktor rendahnya pemahaman konsep.

##### **2. Analisis kurikulum**

Materi yang dikembangkan sesuai Kurikulum Merdeka untuk kelas VII, khususnya topik Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial. Materi ini memiliki banyak konsep yang memerlukan ilustrasi visual agar siswa dapat memahami hubungan antarkomponen sosial secara nyata. Kurikulum menuntut siswa untuk mampu mengidentifikasi bentuk interaksi sosial, faktor pendorong interaksi, serta jenis-jenis lembaga sosial yang ada dalam kehidupan sehari-

hari. Oleh karena itu, media Canva dianggap cocok untuk memvisualisasikan materi tersebut melalui infografis, bagan hubungan sosial, dan contoh kasus dalam bentuk ilustrasi.

### 3. Analisis konteks pembelajaran

Hasil analisis lingkungan menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone atau tablet, serta koneksi internet yang cukup stabil, baik melalui Wi-Fi sekolah maupun paket data pribadi. Guru IPS di SMPN 40 Bandar Lampung juga sudah familiar dengan penggunaan teknologi pembelajaran, sehingga implementasi media berbasis Canva dapat dilakukan secara optimal. Selain itu, sekolah memiliki fasilitas proyektor yang mendukung penggunaan media visual dalam pembelajaran kelas. Dengan kondisi tersebut, pengembangan media digital interaktif menjadi sangat relevan dan dapat diterapkan tanpa hambatan teknis yang berarti.

Dari ketiga hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran visual-interaktif yang mampu membantu siswa memahami materi IPS secara lebih menarik, konkret, dan mudah diingat.

## 2.2 Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses perencanaan media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, struktur penyajian materi, serta elemen visual yang digunakan. Sejalan dengan pendapat Dick & Carey (2015), tahap desain harus menghasilkan rancangan instruksional yang jelas agar media pembelajaran dapat dikembangkan secara terarah.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi:

#### 1. Penyusunan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan CP (Capaian Pembelajaran) Kurikulum Merdeka. Tujuan tersebut antara lain:

- 1) siswa mampu menjelaskan pengertian interaksi sosial,
- 2) mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sosial,

- 3) memberi contoh lembaga sosial di lingkungan sekitar, dan
  - 4) menganalisis peran lembaga sosial dalam kehidupan masyarakat.
2. Penyusunan storyboard media
- Storyboard memuat gambaran alur penyajian media, mulai dari halaman pembuka, rangkuman materi, ilustrasi konsep, contoh kasus nyata, hingga latihan soal. Penyusunan storyboard bertujuan agar media berkembang secara sistematis dan konsisten.
3. Pemilihan elemen visual
- Untuk menarik perhatian siswa, dipilih elemen visual seperti ikon manusia, bagan, ilustrasi interaksi sosial, warna cerah namun tidak mencolok, dan font sederhana. Teori desain multimedia Mayer (2009) digunakan untuk memastikan media tidak berlebihan dan tetap fokus pada inti materi.
4. Menentukan jenis media
- Media yang dikembangkan mencakup:
- 1) Infografis tentang konsep interaksi sosial dan lembaga sosial
  - 2) Slide presentasi interaktif untuk kegiatan pembelajaran di kelas
  - 3) Video animasi pendek yang memuat contoh interaksi sosial di lingkungan sekolah

Rancangan media dibuat sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa SMP yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1972), sehingga simbol, gambar, dan ilustrasi memegang peran sangat penting dalam mempermudah pemahaman.

### **2.3 Tahap Pengembangan (Develop)**

Tahap pengembangan adalah tahap di mana rancangan yang telah dibuat kemudian diwujudkan menjadi produk media pembelajaran. Proses ini mencakup pembuatan media, penyesuaian desain, serta revisi berdasarkan masukan ahli. Media yang dikembangkan melalui Canva meliputi:

1. Slide interaktif tentang interaksi sosial

Slide berisi pengertian, bentuk interaksi sosial, faktor pendorong, serta contoh visual dalam kehidupan nyata. Animasi sederhana digunakan agar penyajian lebih menarik.

2. Infografis lembaga sosial

Infografis menunjukkan jenis lembaga sosial seperti keluarga, pendidikan, ekonomi, keagamaan, dan politik dengan contoh situasi di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

3. Video animasi pendek

Video menggambarkan contoh interaksi sosial antar siswa, guru, dan warga sekolah. Video ini digunakan sebagai pemantik diskusi kelas.

Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Ahli materi memeriksa ketepatan konsep, relevansi contoh, dan kesesuaian dengan kurikulum. Ahli desain memeriksa estetika visual, konsistensi layout, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Revisi dilakukan berdasarkan komentar ahli, seperti memperbesar ukuran font dan mengurangi elemen visual yang tidak diperlukan.

## **2.4 Tahap Implementasi (Implement)**

Tahap implementasi dilakukan di kelas VII SMPN 40 Bandar Lampung. Guru menggunakan media Canva dalam kegiatan inti pembelajaran. Proses implementasi meliputi:

- 1) Guru menampilkan video dan infografis sebagai apersepsi.
- 2) Siswa mengamati slide interaktif dan mendiskusikan konsep interaksi sosial.
- 3) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menganalisis contoh kasus.
- 4) Guru memberikan latihan berbasis media untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan memberikan contoh interaksi sosial dari pengalaman sehari-

hari. Siswa juga menyatakan bahwa media Canva membuat materi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual dan tidak membosankan.

## **2.5 Tahap Evaluasi (Evaluate)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media serta efektivitasnya dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

### **1. Evaluasi formatif**

Dilakukan pada setiap tahap pengembangan melalui:

- a) Validasi ahli materi dan ahli desain
- b) Evaluasi satu-satu dengan tiga siswa
- c) Evaluasi kelompok kecil dengan delapan siswa

Evaluasi formatif membantu memperbaiki media sebelum digunakan di kelas, misalnya memperbaiki warna yang terlalu cerah dan memperjelas ikon tertentu.

### **2. Evaluasi sumatif**

Dilakukan melalui uji lapangan pada seluruh siswa kelas VII. Evaluasi ini mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan skor evaluasi pembelajaran serta respons positif dari siswa terhadap penggunaan Canva.

## **BAB III**

### **UJI COBA PROTOTIPE**

#### **3.1 Langkah-Langkah Uji Coba**

Uji coba prototipe media Canva dilakukan untuk mengetahui kelayakan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas media sebelum diimplementasikan secara penuh. Mengacu pada model pengembangan ADDIE dan pedoman evaluasi Dick & Carey (2015), proses uji coba dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan.

##### **1. Evaluasi Satu-Satu (One-to-One Evaluation)**

Pada tahap ini, tiga siswa dari kelas VII SMPN 40 Bandar Lampung dipilih secara acak untuk mencoba media secara individual. Tujuan dari evaluasi ini adalah:

- 1) Mengetahui apakah siswa dapat menggunakan media dengan mudah,
- 2) Mengidentifikasi bagian media yang masih membingungkan,
- 3) Menilai tampilan visual seperti ukuran font, jenis warna, serta kejelasan ikon.

Selama evaluasi, siswa diminta mengamati slide interaktif, membaca infografis, dan menonton video animasi yang dikembangkan. Guru kemudian mewawancarai siswa mengenai aspek-aspek seperti kejelasan materi, kemudahan navigasi, dan tingkat ketertarikan terhadap media. Catatan dari tahap ini menjadi dasar revisi awal sebelum masuk ke evaluasi kelompok kecil.

##### **2. Evaluasi Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)**

Tahap kedua melibatkan delapan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam (tinggi, sedang, dan rendah). Kelompok kecil ini diberikan kesempatan menggunakan media dalam konteks pembelajaran terbimbing. Tujuan tahap ini adalah untuk menilai:

- 1) Keterpahaman siswa terhadap materi,
- 2) Efektivitas media dalam memvisualisasikan konsep abstrak,
- 3) Tingkat interaksi antar siswa selama menggunakan media,
- 4) Kesalahan teknis atau konten yang masih memerlukan perbaikan.

Dalam sesi ini, siswa diminta mengerjakan lembar kerja berbasis media Canva serta mengisi angket respon. Guru juga mengamati perilaku siswa, misalnya apakah mereka aktif bertanya, berdiskusi, atau kesulitan mengikuti tampilan visual. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai acuan revisi lanjutan.

### 3. Uji Lapangan (Field Test)

Tahap terakhir uji coba dilakukan pada seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 32 orang. Pada tahap ini, media Canva diimplementasikan dalam pembelajaran IPS secara langsung selama dua kali pertemuan. Tujuan uji lapangan adalah untuk mengetahui:

- 1) Keefektifan media dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar seluruh kelas,
- 2) Dampak media terhadap hasil belajar siswa,
- 3) Kesesuaian media dengan kondisi kelas nyata, termasuk waktu pembelajaran dan fasilitas sekolah.

Guru menggunakan media sebagai bagian dari kegiatan inti pembelajaran. Setelah sesi pembelajaran selesai, siswa mengisi angket respon, dan guru menyelesaikan lembar observasi yang mencatat aktivitas siswa seperti fokus belajar, interaksi, dan pemahaman materi. Hasil uji lapangan kemudian dianalisis sebagai dasar kelayakan akhir produk.

## 3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba

Instrumen uji coba disusun untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel mengenai kualitas media. Dalam penelitian pengembangan, instrumen memegang peran penting sebagai alat ukur kelayakan dan efektivitas produk (Sugiyono, 2019). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi:

### 1. Angket Kelayakan untuk Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran

Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan aspek penilaian meliputi:

- 1) Kesesuaian materi dengan kurikulum,
- 2) Ketepatan ilustrasi dan contoh,
- 3) Keakuratan konsep interaksi sosial dan lembaga sosial,
- 4) Kualitas tampilan visual,
- 5) Konsistensi desain,
- 6) Keterbacaan dan keterpahaman media.

### 2. Angket Respon Siswa

Digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media Canva. Angket ini diberikan pada tahap evaluasi satu-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan. Aspek yang dinilai meliputi:

- 1) Kemenarikan media,
- 2) Kemudahan penggunaan,
- 3) Kejelasan penyajian materi,
- 4) Relevansi contoh yang diberikan,
- 5) Manfaat media dalam membantu pemahaman materi.

### 3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi digunakan untuk mencatat perilaku siswa selama menggunakan media. Aspek yang diamati mencakup:

- 1) Fokus siswa selama pembelajaran,
- 2) Partisipasi dalam diskusi,
- 3) Antusiasme terhadap media,
- 4) Kemampuan menjawab pertanyaan guru,
- 5) Kesulitan teknis yang muncul.

Instrumen observasi ini diisi oleh guru dan peneliti selama kegiatan uji lapangan.

### **3.3 Sampel Uji Coba**

Sampel uji coba pada penelitian ini dipilih secara purposive sesuai kebutuhan tiap tahap pengembangan. Adapun sampel yang terlibat terdiri dari:

#### **1. Ahli Materi IPS**

Seorang dosen atau guru IPS berpengalaman yang memiliki pemahaman mendalam tentang kurikulum dan konsep IPS, khususnya materi interaksi sosial dan lembaga sosial. Ahli ini menilai dari aspek kebenaran materi, ketepatan penyajian, dan kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran.

#### **2. Ahli Desain Pembelajaran**

Seorang ahli desain pembelajaran atau guru yang berpengalaman dalam pengembangan media digital. Ahli ini menilai aspek estetika, teknis desain, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, serta kualitas komunikasi visual.

#### **3. Siswa Kelas VII SMPN 40 Bandar Lampung**

Seluruh siswa kelas VII berjumlah 32 siswa digunakan sebagai sampel utama pada tahap uji lapangan. Pemilihan ini bertujuan untuk melihat efektivitas media dalam kondisi kelas sebenarnya. Delapan siswa di antaranya digunakan pada tahap evaluasi kelompok kecil, sedangkan tiga siswa digunakan pada tahap evaluasi satu-satu.

## **BAB IV**

### **HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN**

#### **4.1 Reviu Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran**

Validasi ahli dilakukan untuk memastikan bahwa media Canva yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dari aspek isi materi maupun aspek desain pembelajaran. Ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan sudah sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk kelas VII, khususnya pada materi *Interaksi Sosial* dan *Lembaga Sosial*. Ahli materi juga menyatakan bahwa contoh-contoh yang disajikan dalam infografis dan video cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam konteks interaksi di lingkungan sekolah. Namun, ahli materi memberikan beberapa saran revisi, seperti memperbaiki istilah tertentu agar lebih sesuai dengan istilah baku IPS, serta menambahkan contoh kasus aktual agar siswa mendapatkan gambaran yang lebih kontekstual.

Dari sisi desain, ahli desain pembelajaran menyatakan bahwa media Canva telah memenuhi prinsip desain instruksional yang baik sebagaimana disampaikan Mayer (2009), yaitu prinsip *coherence*, *multimedia*, dan *signaling*. Visual dianggap cukup menarik, tata letak konsisten, dan warna yang digunakan harmonis. Akan tetapi, ahli desain memberikan catatan agar beberapa ikon diperbesar dan alur penyajian slide dibuat lebih ringkas untuk menghindari beban kognitif siswa. Secara umum, kedua ahli menyatakan bahwa media layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba, dengan beberapa revisi kecil yang telah diperbaiki oleh peneliti.

#### **4.2 Evaluasi Satu-Satu**

Evaluasi satu-satu dilakukan terhadap tiga siswa kelas VII untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan secara mudah dan efektif oleh pengguna individual. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa ketiga siswa dapat mengoperasikan media tanpa kesulitan berarti. Mereka menyatakan bahwa slide dan infografis sangat membantu dalam memahami konsep interaksi

sosial yang sebelumnya terasa abstrak. Siswa juga merasa lebih tertarik untuk membaca materi karena tampilan media sederhana, berwarna, dan dilengkapi ilustrasi. Namun, terdapat beberapa masukan penting yang ditemukan pada tahap ini. Siswa menilai bahwa ukuran teks pada beberapa bagian slide masih terlalu kecil ketika ditampilkan di layar proyektor, sehingga perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca dari jarak jauh. Pada video animasi, siswa juga menyampaikan bahwa ikon tertentu kurang jelas sehingga perlu diganti dengan gambar yang lebih tegas. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi sebelum melanjutkan ke tahap evaluasi kelompok kecil.

#### **4.3 Evaluasi Kelompok Kecil**

Tahap evaluasi kelompok kecil melibatkan delapan siswa dengan kemampuan akademik yang beragam. Pada tahap ini, media digunakan dalam skenario pembelajaran singkat untuk melihat keterpahaman materi dan antusiasme siswa. Secara umum, siswa menunjukkan respon positif terhadap media yang dikembangkan. Mereka lebih aktif berdiskusi dan mampu menjelaskan kembali konsep interaksi sosial setelah mengamati infografis dan video.

Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan tambahan. Beberapa siswa menyampaikan bahwa variasi warna pada infografis perlu disesuaikan agar tidak terlalu mencolok, terutama pada bagian judul dan subjudul. Selain itu, warna latar (background) tertentu dianggap terlalu terang sehingga mengganggu kenyamanan membaca. Peneliti kemudian menyesuaikan warna dengan skema yang lebih lembut dan menambah kontras pada teks agar lebih mudah dibaca. Secara keseluruhan, evaluasi kelompok kecil membantu memperbaiki aspek estetika dan kenyamanan visual media.

#### **4.4 Uji Lapangan**

Uji lapangan melibatkan seluruh siswa kelas VII SMPN 40 Bandar Lampung. Pada tahap ini, media Canva digunakan secara penuh dalam kegiatan pembelajaran selama dua kali pertemuan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam antusiasme dan partisipasi siswa. Siswa terlihat lebih fokus ketika guru menampilkan slide interaktif, dan banyak siswa

yang mengajukan pertanyaan terkait contoh interaksi sosial yang muncul dalam video animasi.

Selain itu, siswa lebih mudah mengaitkan konsep interaksi sosial dengan kehidupan sehari-hari, seperti interaksi antara teman sebaya, antara siswa dan guru, serta aktivitas yang terjadi di lingkungan sekolah. Mereka juga lebih cepat memahami jenis-jenis lembaga sosial melalui infografis yang disajikan. Dari sisi hasil belajar, skor evaluasi akhir menunjukkan peningkatan dibandingkan sebelum penggunaan media, meskipun peningkatan tersebut memerlukan analisis lanjutan untuk menentukan signifikansinya.

Secara keseluruhan, uji lapangan membuktikan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Media ini mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang sebelumnya muncul, terutama kejenuhan siswa dan kesulitan dalam memvisualisasikan konsep abstrak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Canva menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 40 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan berjalan secara sistematis mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dipahami untuk membantu memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak. Pada tahap desain dan pengembangan, media Canva berhasil dibuat sesuai karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum, dengan mengintegrasikan elemen visual seperti infografis, slide interaktif, dan video animasi.

Hasil validasi dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran menyatakan bahwa media Canva layak digunakan dengan beberapa revisi kecil yang telah diperbaiki, terutama terkait kejelasan teks, pemilihan warna, dan konsistensi visual. Evaluasi satu-satu dan evaluasi kelompok kecil menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Sementara itu, hasil uji lapangan membuktikan bahwa media Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman mereka terhadap materi *Interaksi Sosial* dan *Lembaga Sosial*. Dengan demikian, media Canva yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS tingkat SMP.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang bisa dijadikan pertimbangan untuk guru, sekolah, dan peneliti selanjutnya.

1. Saran untuk Guru.

Guru dianjurkan untuk menggunakan media Canva secara lebih luas dalam pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya. Mengingat fitur Canva

yang fleksibel dan mudah digunakan, guru dapat mengembangkan variasi media seperti video pembelajaran, poster digital, modul visual, dan lembar kerja interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Guru juga disarankan untuk terus memperbarui desain media agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa.

## 2. Saran untuk Sekolah

Pihak sekolah sebaiknya mendukung pemanfaatan media digital dengan menyediakan fasilitas seperti proyektor, koneksi internet yang stabil, dan pelatihan rutin bagi guru terkait penggunaan teknologi pembelajaran. Dengan dukungan tersebut, pengembangan media digital seperti Canva dapat diimplementasikan secara optimal.

## 3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas, baik dari jumlah siswa maupun variasi sekolah, sehingga efektivitas media dapat diuji pada kondisi yang lebih beragam. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan fitur interaktif yang lebih kompleks, seperti kuis digital, hyperlink antar slide, atau integrasi dengan platform pembelajaran daring. Selain itu, analisis kuantitatif mengenai peningkatan hasil belajar dapat dilakukan untuk memberikan gambaran lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan media Canva terhadap capaian siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*. Harvard University Press.

## LAMPIRAN

### MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO & KUIS INTERAKTIF MAPEL IPS MATERI INTERAKSI SOSIAL

Materi *Interaksi Sosial* dalam IPS membahas proses hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun antar kelompok dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial menjadi dasar terbentuknya struktur sosial, nilai-nilai, dan norma yang mengatur kehidupan masyarakat.

Melalui media pembelajaran video, siswa diperkenalkan pada situasi nyata tentang bagaimana interaksi sosial terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, termasuk contoh kerja sama, persaingan, akomodasi, serta bentuk-bentuk interaksi lainnya. Video menampilkan ilustrasi, animasi, dan contoh kasus yang memudahkan siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Sementara itu, kuis interaktif digunakan sebagai media evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa setelah menonton video. Kuis disusun dengan model pertanyaan pilihan ganda, drag-and-drop, dan true/false yang dirancang menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar, mengukur daya ingat konsep, serta memberi umpan balik langsung kepada siswa. Integrasi kedua media ini membantu siswa membangun pemahaman holistik, aktif, dan menyenangkan dalam mempelajari interaksi sosial.

#### Sintaks Penggunaan Media Pembelajaran

##### 1. Pendahuluan / Apersepsi

- Guru mengajak siswa melakukan diskusi singkat tentang contoh interaksi yang mereka lakukan hari ini (misalnya menyapa teman, bekerja sama dalam tugas).
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media yang akan digunakan: *Video Pembelajaran Interaksi Sosial* dan *Kuis Interaktif*.
- Guru membagikan link atau menayangkan video melalui proyektor/layar kelas.

##### 2. Kegiatan Inti

Menggunakan pendekatan *scientific* atau *model pembelajaran interaktif*, sintaks kegiatan sebagai berikut:

###### a. Mengamati

- Siswa diminta menonton video pembelajaran secara penuh.

- Siswa mengamati contoh-contoh interaksi sosial dalam video, baik yang bersifat positif maupun negatif.
- Guru meminta siswa mencatat kata kunci atau informasi penting selama menonton.

#### **b. Menanya**

- Setelah video selesai, siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan tentang konsep, contoh, atau proses interaksi sosial.
- Guru memandu tanya jawab untuk memperdalam pemahaman.

#### **c. Mengumpulkan Informasi / Mengasosiasi**

- Guru memberikan beberapa skenario atau gambar tambahan.
- Siswa menganalisis bentuk interaksi sosial, syarat terjadinya interaksi, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial.
- Diskusi dilakukan secara berpasangan atau kelompok kecil.

#### **d. Mempresentasikan / Mengomunikasikan**

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka.
- Guru memberikan klarifikasi dan penguatan konsep.

#### **e. Evaluasi Melalui Kuis Interaktif**

- Guru menampilkan kuis interaktif pada video pembelajaran yang dikembangkan
- Siswa mengerjakan kuis sesuai waktu yang ditentukan.
- Media kuis memberikan *real-time feedback* sehingga siswa mengetahui benar–salah jawabannya.
- Guru menampilkan skor akhir dan membahas beberapa soal yang dianggap sulit oleh siswa.

### **3. Penutup**

- Guru memberikan refleksi pembelajaran: Apa bentuk interaksi sosial yang paling sering siswa temui?
- Guru menyimpulkan materi dan memberikan penguatan.
- Guru memberikan tugas rumah ringan seperti mengamati interaksi sosial di rumah atau lingkungan sekitar dan menuliskan contohnya.

## DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



## HASIL BELAJAR CANVA SISWA

