


Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli

Persatuan Zebua^{1*}, Envilwan Berkat Harefa², Arisman Telaumbanua³, Aprianus Telaumbanua⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias, Kota Gunungsitoli, Sumatera Utara

E-mail: persatuanzebua3@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2337>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 05 August 2025

Revised: 20 August 2025

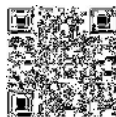
Accepted: 03 September 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Canva, K3, Model ADDIE.

Keywords:

Learning Media, Canva, OHS, ADDIE Model.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbantuan Canva pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di SMK Negeri 2 Gunungsitoli serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya. Latar belakang penelitian ini adalah terbatasnya variasi media ajar yang digunakan guru, sehingga siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami konsep maupun penerapan K3 secara nyata. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan media berada pada kategori “sangat valid”. Uji coba menghasilkan tingkat kepraktisan sebesar 96,48% (sangat praktis). Evaluasi hasil belajar mencapai ketuntasan 84,09% dengan seluruh siswa melampaui KKM. Dengan demikian, media berbantuan Canva dinyatakan valid, praktis, efektif, dan layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran vokasional berbasis digital.

This study aims to develop Canva-assisted learning media for the Occupational Health and Safety (OHS) subject at SMK Negeri 2 Gunungsitoli and to examine its validity, practicality, and effectiveness. The background of this research is the limited variety of instructional media used by teachers, which mainly rely on textbooks or simple presentations, resulting in low student motivation and difficulties in understanding both the concepts and practical application of OHS. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Research instruments included validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests. The results showed that the media was categorized as “very valid,” achieved a practicality score of 96.48% (very practical), and reached an effectiveness level of 84.09% with all students surpassing the minimum passing grade. Thus, Canva-assisted media is proven valid, practical, and effective, and is suitable as an innovative alternative in digital-based vocational learning.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Persatuan Zebua, et al (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva pada Materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli, 4 (1) 5370-5379. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2337>

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia hingga kini masih menghadapi berbagai tantangan dan belum menunjukkan perbaikan yang signifikan. Hal ini ditandai dengan adanya ketertinggalan baik dalam pendidikan formal maupun informal. Padahal, pendidikan sangatlah penting bagi manusia karena melalui pendidikan seseorang memperoleh berbagai pengetahuan, keterampilan, serta perubahan sikap dan perilaku. Dalam pendidikan terdapat proses belajar yang menjadi awal dari terjadinya perubahan

tersebut. Secara harfiah, pendidikan berarti mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didiknya. Dalam hal ini, orang dewasa diharapkan dapat memberikan teladan, pengarahan, peningkatan etika dan akhlak, serta menggali potensi pengetahuan setiap individu (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian ilmu pengetahuan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter serta penentu arah masa depan bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi salah satu institusi pendidikan yang memiliki peran strategis dalam mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Berbeda dengan sekolah umum yang lebih menitikberatkan pada aspek teoretis, SMK dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia industri. Tujuan SMK adalah menghasilkan lulusan yang siap kerja dengan kompetensi yang sesuai kebutuhan pasar, sehingga SMK menjadi salah satu pilar penting dalam menghasilkan tenaga kerja terampil yang mampu mendukung perkembangan sektor industri, termasuk teknologi, manufaktur, dan konstruksi.

Salah satu program keahlian yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja adalah Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP). Program ini membantu siswa mempelajari cara merancang serta membangun gedung dan infrastruktur dengan fokus pada keterampilan praktis yang dapat digunakan di lapangan, mulai dari membuat desain bangunan hingga melaksanakan proyek konstruksi. Materi penting dalam program TKP adalah Alat Perlindungan Diri (APD) yang mengajarkan siswa tentang jenis-jenis alat keselamatan kerja di dunia konstruksi, cara penggunaan dan perawatannya, serta standar keselamatan yang harus dipatuhi. Pembelajaran mengenai APD menjadi krusial karena berkaitan langsung dengan keselamatan calon tenaga teknis di bidang konstruksi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Gunungsitoli, pembelajaran mengenai APD masih menghadapi sejumlah kendala. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks, papan tulis, slide PowerPoint, serta handout sederhana. Media ini kurang efektif dalam memberikan gambaran utuh tentang penggunaan APD, sehingga siswa kesulitan menghubungkan teori dengan praktik di lapangan. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran, hasil belajar mereka rendah, dan nilai rata-rata masih di bawah KKM 75. Selain itu, keterbatasan media juga membuat siswa kehilangan kesempatan untuk berdiskusi serta berkolaborasi, sehingga pemahaman mereka semakin terbatas.

Jika kondisi ini tidak segera diatasi, hasil belajar siswa akan terus menurun dan keterampilan dasar dalam keselamatan kerja tidak dapat terbentuk secara optimal. Dalam hal ini, Kurikulum Merdeka memberi ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah penggunaan media pembelajaran berbantuan Canva.

Canva merupakan aplikasi desain berbasis digital yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik, jelas, dan interaktif. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk presentasi, diagram, poster, maupun animasi yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan bantuan Canva, pembelajaran mengenai APD tidak hanya berorientasi pada teori, tetapi juga mampu memberikan visualisasi konkret terkait cara penggunaan APD di dunia nyata. Selain itu, Canva juga memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui proyek desain dan tugas kolaboratif, sehingga selain memahami materi, mereka juga mengembangkan keterampilan kreatif, literasi digital, dan kerja sama yang penting di dunia kerja modern (Ristawati, 2017).

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran. Bahwa media berbasis Canva terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Harida et al., 2023; Wardana et al., 2022; Wijaksono & Primadan, 2022; Febriana et al., 2023). Temuan ini menunjukkan bahwa pengembangan media berbantuan Canva dapat menjadi solusi nyata dalam mengatasi kendala pembelajaran APD di SMK.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran berbantuan Canva pada materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

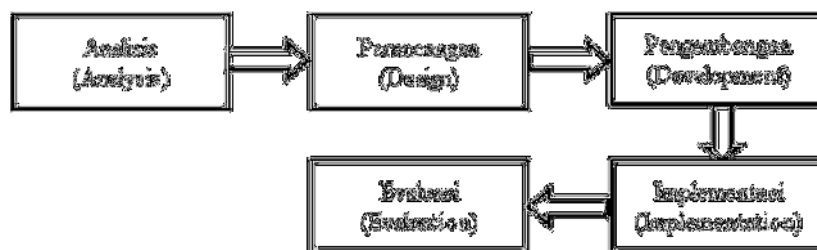
meningkatkan kualitas pembelajaran vokasional, khususnya pada program keahlian Teknik Konstruksi dan Perumahan, sekaligus mempersiapkan lulusan yang lebih kompeten, kreatif, dan siap menghadapi tantangan dunia industri konstruksi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development, R&D) dengan tujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan Canva serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Metode ini dipilih karena relevan untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan efektif, sesuai dengan kebutuhan siswa di lapangan (Slamet, 2022). Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2025 di SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan subjek penelitian siswa kelas XI Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP).

Proses pengembangan produk mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Waruwu, 2024). Pada tahap Analysis, peneliti melakukan analisis kompetensi yang harus dikuasai siswa, karakteristik peserta didik, serta materi pembelajaran yang dikembangkan. Analisis ini memastikan kesesuaian produk dengan kebutuhan pembelajaran, karakter siswa, dan capaian kompetensi dasar. Tahap Design dilakukan dengan merancang alur pembelajaran, pemilihan strategi instruksional, perumusan tujuan, serta perencanaan instrumen evaluasi. Selanjutnya, tahap Development berfokus pada pembuatan prototipe media berbantuan Canva yang berisi materi Alat Perlindungan Diri. Produk awal disusun berdasarkan rancangan yang telah dibuat, meliputi teks, gambar, bagan, hingga ilustrasi visual yang mendukung pemahaman siswa.

Tahap berikutnya adalah Implementation, yaitu penerapan produk dalam pembelajaran nyata. Uji coba dilakukan secara bertahap yakni uji perorangan dengan 3 siswa, uji kelompok kecil dengan 10 siswa, dan uji lapangan pada satu kelas penuh yang berjumlah sekitar 30 siswa. Tahap ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media dalam mendukung keterlibatan siswa serta pencapaian hasil belajar. Tahap terakhir adalah Evaluation, yang terdiri dari evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang proses uji coba untuk merevisi produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran (Slamet, 2022). Langkah-langkah model pengembangan ADDIE disajikan pada format diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar validasi, angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar. Lembar validasi diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk menilai kelayakan media. Angket respon digunakan untuk mengukur kepraktisan berdasarkan pengalaman siswa dan guru saat menggunakan media. Tes hasil belajar berbentuk soal uraian digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Data penelitian dikumpulkan dalam bentuk kualitatif (komentar, saran, dan masukan ahli maupun siswa) serta kuantitatif (skor validasi, skor angket, dan hasil tes).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data validasi ahli dianalisis menggunakan skala Likert untuk menilai tingkat kelayakan media, sedangkan kepraktisan media dihitung berdasarkan persentase skor angket respon siswa dan guru. Efektivitas media ditentukan dari ketuntasan hasil belajar, dengan indikator keberhasilan apabila minimal 75% siswa mencapai KKM 75 sesuai standar di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas kemudian ditafsirkan menggunakan kategori persentase yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017; Arista et al., 2022). Dengan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran berbantuan Canva yang tidak hanya valid secara isi, tetapi juga praktis untuk digunakan di kelas, serta

efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi Alat Perlindungan Diri di SMK Negeri 2 Gunungsitoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih terbatasnya variasi media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang pada umumnya hanya mengandalkan metode ceramah atau penyampaian materi dalam bentuk teks tanpa dukungan visual yang memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya motivasi belajar, serta terbatasnya pemahaman konseptual mengenai pentingnya penerapan K3 dalam dunia kerja. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva diharapkan dapat menghadirkan inovasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung membutuhkan media visual untuk memperkuat pemahaman mereka. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang terdiri atas lima tahapan.

Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan pondasi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva pada mata pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, kebutuhan guru, kesesuaian materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan dan sumber daya pendukung. Hasil analisis yang komprehensif menjadi dasar dalam perancangan media yang relevan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dari sisi kebutuhan siswa, ditemukan adanya kesenjangan signifikan antara pengetahuan dasar dan keterampilan praktis terkait K3. Sebagian besar siswa kelas X DPIB memiliki pemahaman teoritis yang cukup mengenai konsep dasar K3, tetapi masih lemah dalam mengaplikasikan prosedur keselamatan secara nyata, misalnya dalam identifikasi potensi bahaya di lingkungan kerja maupun penggunaan Alat Pelindung Diri (APD). Observasi awal dan wawancara menunjukkan bahwa gaya belajar siswa lebih condong pada pendekatan visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Mereka mengaku lebih mudah memahami konsep abstrak melalui media yang menampilkan gambar, video, dan aktivitas praktik langsung dibandingkan hanya mendengarkan ceramah. Selain itu, motivasi belajar siswa terhadap materi K3 konvensional tergolong beragam. Siswa dengan minat tinggi pada bidang teknik lebih antusias, sementara sebagian lainnya menunjukkan kejenuhan. Namun demikian, ada indikasi kuat bahwa penggunaan media digital modern, seperti Canva, yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka, mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari sisi kebutuhan guru, analisis menunjukkan adanya keterbatasan media ajar yang selama ini digunakan. Guru cenderung hanya mengandalkan buku teks atau presentasi sederhana yang monoton dan kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa. Guru menghendaki adanya perangkat ajar yang tidak sekadar menyajikan materi, tetapi juga mampu membantu mereka mengelola aktivitas kelas secara efektif, mendorong keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dalam K3. Selain itu, guru di SMK Negeri 2 Gunungsitoli sebenarnya memiliki minat cukup tinggi untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Namun, keterbatasan media yang siap pakai dan sesuai dengan karakteristik siswa sering menjadi kendala utama. Karenanya, pengembangan media berbantuan Canva diharapkan dapat menjawab kebutuhan ini sekaligus meningkatkan kompetensi digital guru.

Analisis juga dilakukan terhadap materi pembelajaran K3. Materi yang akan dikembangkan dipastikan relevan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SK/KD) kurikulum yang berlaku di kelas X DPIB. Dalam konteks ini, pembelajaran K3 mencakup pengertian, tujuan, prosedur keselamatan, serta implementasi prinsip-prinsip K3 dalam praktik kerja. Beberapa konsep dalam K3 bersifat kompleks dan abstrak, sehingga membutuhkan dukungan visualisasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Misalnya, proses identifikasi bahaya di tempat kerja, teknik penggunaan APD yang benar, dan prosedur darurat dalam kondisi kecelakaan kerja. Tanpa media yang mampu menampilkan ilustrasi nyata, siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep tersebut.

Dari aspek lingkungan dan sumber daya, SMK Negeri 2 Gunungsitoli memiliki dukungan infrastruktur yang memadai untuk pelaksanaan pembelajaran berbasis digital. Sekolah menyediakan fasilitas komputer dan akses internet yang cukup stabil, sehingga memungkinkan guru maupun siswa menggunakan Canva sebagai media belajar. Selain itu, pihak sekolah mendukung adanya inovasi dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Dukungan institusional ini menjadi modal penting agar implementasi media pembelajaran berbantuan Canva dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan Canva dalam mata pelajaran K3 bagi siswa kelas X DPIB di SMK Negeri 2 Gunungsitoli. Media ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media ajar konvensional, meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, serta mendukung guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif. Dengan landasan analisis yang kuat ini, penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada tahap perancangan (design) dalam model pengembangan ADDIE.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan (design) merupakan kelanjutan logis dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Setelah diperoleh gambaran yang jelas mengenai kebutuhan siswa dan guru, serta kesenjangan media pembelajaran yang ada, tahap ini difokuskan untuk merancang media pembelajaran berbantuan Canva yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pada intinya, perancangan bertujuan agar media yang dihasilkan tidak hanya relevan dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan motivasi belajar siswa terhadap materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).

Langkah pertama dalam perancangan adalah penetapan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum. Tujuan ini menjadi landasan utama dalam menyusun seluruh komponen media. Dengan adanya tujuan yang jelas, setiap elemen yang ditambahkan pada media baik berupa teks, ilustrasi, maupun aktivitas interaktif dapat dipastikan memiliki relevansi langsung dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Misalnya, ketika tujuan pembelajaran adalah agar siswa mampu mengidentifikasi potensi bahaya di lingkungan kerja, maka desain visual diarahkan pada penyajian gambar ilustratif, simbol keselamatan, dan contoh situasi nyata yang mendukung pencapaian tujuan tersebut.

Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi dalam bentuk struktur yang sistematis. Materi K3 diurutkan mulai dari konsep dasar hingga aplikasi praktis, sehingga mudah dipahami siswa secara bertahap. Pada tahap ini, perancangan dilakukan dengan menggunakan storyboard atau rancangan tampilan awal (draft desain), yang menggambarkan isi dan alur setiap halaman atau slide dalam Canva. Storyboard berfungsi sebagai peta visual yang menunjukkan bagaimana materi akan disajikan, interaksi apa yang akan ditawarkan, serta hubungan logis antarbagian. Dengan cara ini, potensi terjadinya tumpang tindih atau kekosongan materi dapat dihindari sejak dini.

Aspek penting lain dalam tahap desain adalah pemilihan media visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Canva sebagai platform dipilih karena menyediakan berbagai fitur grafis, ikon, template, dan animasi sederhana yang dapat diadaptasi untuk menjelaskan konsep K3 secara menarik. Misalnya, prosedur penggunaan alat pelindungan diri (APD) dapat divisualisasikan melalui infografis berwarna, sedangkan langkah evakuasi darurat dapat digambarkan melalui diagram alur yang interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih kaya melalui representasi visual.

Tahap desain juga mencakup penentuan strategi evaluasi awal terhadap media yang akan dikembangkan. Perencanaan ini melibatkan penyusunan instrumen untuk validasi oleh ahli materi dan ahli desain, guna memastikan bahwa isi materi akurat dan tampilan visual layak digunakan. Selain itu, disiapkan pula kuesioner yang ditujukan kepada guru dan siswa untuk menilai aspek kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta daya tarik media. Tidak kalah penting, disusun pula perangkat tes berupa soal yang digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi K3. Dengan adanya instrumen evaluasi sejak tahap perancangan, proses pengembangan selanjutnya akan lebih terarah dan objektif.

Secara keseluruhan, tahap perancangan menghasilkan rancangan media pembelajaran berbantuan Canva yang sudah matang baik dari sisi konten maupun bentuk penyajiannya. Perancangan ini sekaligus berfungsi sebagai blueprint yang akan memandu pada tahap berikutnya, yaitu pengembangan

(development). Dengan rancangan yang terstruktur, konsisten, dan sesuai kebutuhan, media yang dikembangkan diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media ajar konvensional, memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, serta membantu guru dalam menyampaikan materi K3 secara lebih efektif.

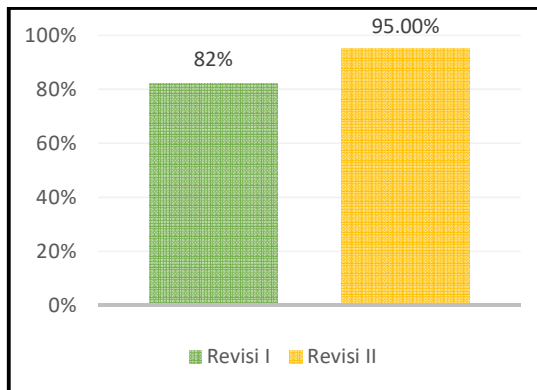
Development (Pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan), media pembelajaran K3 berbantuan Canva yang telah dirancang mulai diwujudkan ke dalam bentuk nyata. Semua materi yang sudah dipersiapkan dimasukkan ke dalam platform Canva dengan memanfaatkan fitur visual, grafis, serta elemen interaktif agar tampilan lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Selain itu, teks dirumuskan dengan bahasa sederhana dan singkat, serta ditambahkan infografis, gambar, maupun video pendek untuk memperkuat pemahaman konsep. Selanjutnya, produk awal menjalani proses validasi untuk menilai kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain/media. Penilaian mencakup relevansi isi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan bahasa, serta kelayakan desain dan tampilan media. Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

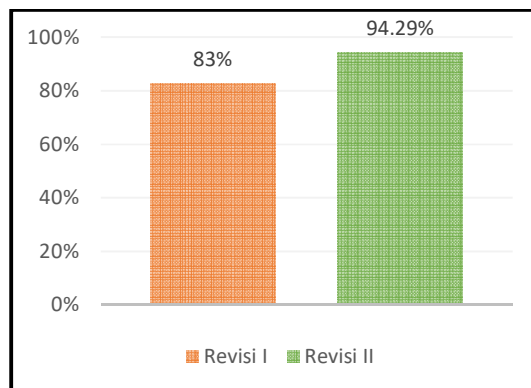
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Tiga Ahli

No	Aspek yang Dinilai	Revisi I (%)	Kategori	Revisi II (%)	Kategori
1	Ahli Materi	82,22	Valid	100,00	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	85,71	Valid	94,29	Sangat Valid
3	Ahli Desain/Media	80,00	Valid	100,00	Sangat Valid

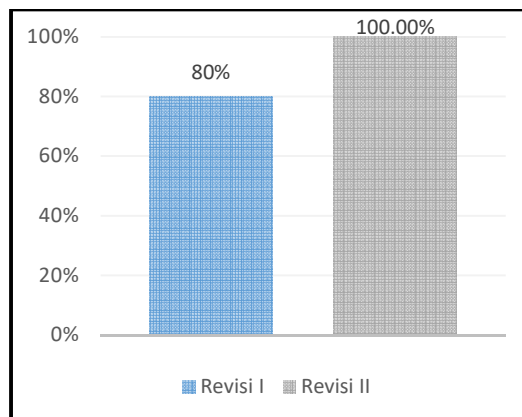
Berdasarkan tabel di atas, seluruh aspek menunjukkan peningkatan skor pada revisi II. Ahli materi meningkat dari 82,22% menjadi 100%, ahli bahasa meningkat dari 85,71% menjadi 94,29%, sedangkan ahli desain meningkat dari 80% menjadi 100%. Visualisasi peningkatan hasil validasi disajikan pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3.



Gambar 1. Diagram Persentase Validasi Ahli Materi pada Revisi I dan II



Gambar 2. Diagram Persentase Validasi Ahli Bahasa pada Revisi I Dan II



Gambar 3. Diagram Persentase Validasi Ahli Desain pada Revisi I Dan II

Adapun ringkasan masukan dan perbaikan dari para validator menunjukkan adanya peningkatan kualitas produk yang signifikan. Ahli materi menekankan perlunya perbaikan pada foto yang digunakan dalam media, khususnya terkait ukuran dan kejelasan gambar. Masukan ini kemudian ditindaklanjuti dengan memperbesar serta meningkatkan resolusi foto sehingga informasi visual dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, ahli bahasa memberikan saran perbaikan pada beberapa kalimat yang dinilai kurang sesuai dengan kaidah EYD dan penggunaan istilah yang belum konsisten. Revisi yang dilakukan menghasilkan redaksi kalimat yang lebih jelas, komunikatif, dan sesuai dengan ketentuan KBBI. Sementara itu, ahli desain menyoroti aspek tampilan visual, khususnya mengenai proporsi foto, durasi video, dan penekanan pada bagian materi yang dianggap penting. Setelah dilakukan revisi, desain media menjadi lebih proporsional, durasi video disesuaikan agar tidak terlalu panjang maupun terlalu singkat, serta bagian inti materi diberi penekanan yang lebih kuat. Secara keseluruhan, masukan dari para validator ini menjadikan media pembelajaran berbantuan Canva lebih layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran K3.

Implementation (Implementasi)

Pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran berbantuan Canva dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan sekaligus efektivitas penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan pada peserta didik kelas X DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli dengan fokus pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Tahap ini menjadi penting karena dapat memberikan gambaran nyata tentang sejauh mana produk yang dikembangkan dapat diterapkan di kelas serta respon yang muncul dari peserta didik.

Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva dinilai dari tiga aspek utama, yaitu aspek materi, aspek tampilan, dan aspek penggunaan media. Uji kelompok kecil dilakukan pada 11 siswa dengan instrumen berupa angket yang terdiri atas 15 butir pernyataan. Dari hasil pengisian angket, diperoleh skor total 796 dari skor maksimal 825, sehingga diperoleh nilai persentase sebesar 96,48%. Hasil persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan Canva termasuk dalam kategori sangat praktis dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini selaras dengan kriteria yang dikemukakan oleh (Arista, 2022), yang menyatakan bahwa persentase kepraktisan pada rentang 81%–100% dikategorikan sebagai sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran ini telah memenuhi standar kepraktisan yang tinggi serta mampu mendukung proses belajar siswa secara efektif.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbantuan Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi ini dilakukan dengan memberikan tes berupa soal setelah siswa menggunakan media pembelajaran pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Tes tersebut diikuti oleh 11 siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Gunungsitoli.

Berdasarkan hasil tes, diperoleh total skor sebesar 925 dari skor maksimal 1100. Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa mencapai 84,09%, yang berarti pembelajaran dengan media berbantuan Canva termasuk dalam kategori efektif. Seluruh siswa mencapai skor ≥ 75 , yang merupakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai siswa berkisar antara 75 hingga 90, dengan

skor terendah diperoleh 1 siswa (75) dan skor tertinggi diperoleh 2 siswa (90). Sebagian besar siswa memperoleh skor 85, yang menunjukkan penguasaan materi pada kategori baik sekali. Data rekapitulasi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
75	1	9,09%
80	2	18,18%
85	6	54,55%
90	2	18,18%
Total	11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa lebih dari separuh siswa (54,55%) memperoleh skor 85, menunjukkan tingkat penguasaan materi yang baik. Tidak ada siswa yang mendapat nilai di bawah KKM, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keselamatan dan Kesehatan Kerja.

Pembahasan

Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Menurut (Branch, 2009), model ADDIE merupakan salah satu model yang paling relevan digunakan untuk pengembangan media karena menekankan pada proses yang berorientasi pada kebutuhan pengguna dan evaluasi berkelanjutan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tahapan ADDIE berjalan dengan baik dan menghasilkan media pembelajaran berbantuan Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan pada mata pelajaran Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).

Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Validasi materi meningkat dari 82,22% menjadi 100%, validasi bahasa dari 85,71% menjadi 94,29%, dan validasi desain dari 80% menjadi 100%. Temuan ini memperkuat pandangan Arsyad (2019) bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi aspek isi, kebahasaan, dan desain visual agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan temuan (Sari & Lina, 2021) yang menyatakan bahwa validasi berulang melalui masukan ahli dapat meningkatkan kualitas media dan menjamin kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan ahli berperan penting dalam menghasilkan media yang layak digunakan.

Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan tingkat kepraktisan media pembelajaran mencapai 96,48%, yang masuk kategori "sangat praktis". Artinya, media berbantuan Canva ini mudah digunakan oleh siswa, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hal ini didukung oleh respon positif siswa yang merasa terbantu dalam memahami materi K3 melalui tampilan visual dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Arista, 2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila mudah diakses, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, kepraktisan media ini juga mendukung teori dari (Dikert, 2016), yang menyatakan bahwa kepraktisan media merupakan salah satu indikator penting keberhasilan pembelajaran selain validitas dan efektivitas.

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran

Evaluasi hasil belajar menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan siswa mencapai 84,09%, dengan seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM (75). Sebagian besar siswa (54,55%) memperoleh skor 85, sedangkan nilai tertinggi 90 diperoleh oleh 2 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media berbantuan Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi K3. Temuan ini sesuai dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan (Mayer, 2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan dalam bentuk multimedia yang memadukan teks,

gambar, dan interaksi. Media berbasis Canva terbukti mampu memfasilitasi gaya belajar visual siswa SMK sehingga meningkatkan daya serap mereka terhadap materi. Selain itu, hasil ini mendukung penelitian (Mukhtar et al., 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis digital dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep dibandingkan metode konvensional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan Canva dengan model ADDIE mampu menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Validitas media tercapai melalui proses revisi berdasarkan masukan ahli, kepraktisan dibuktikan dengan respon positif siswa dalam penggunaan media, dan efektivitas ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang seluruhnya tuntas. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran vokasional sangat relevan dan bermanfaat, khususnya pada mata pelajaran K3 yang menuntut pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran berbantuan Canva pada mata pelajaran Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) melalui tahapan pengembangan model ADDIE. Media yang dihasilkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari aspek isi, bahasa, dan desain, serta mendapatkan respon positif dari siswa yang menilai media ini menarik, praktis, dan efektif dalam membantu pemahaman materi. Penerapan media di kelas menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar yang mencapai ketuntasan secara menyeluruh. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan Canva dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran vokasional yang relevan dengan karakteristik siswa SMK serta mendukung penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media ini sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran K3, sekaligus melakukan adaptasi dan pengayaan konten agar sesuai dengan karakteristik siswa serta kebutuhan di lapangan kerja. Peneliti selanjutnya dapat memperluas pengembangan media ini pada mata pelajaran lain, mengintegrasikannya dengan teknologi interaktif atau learning management system, serta melibatkan sampel yang lebih besar untuk memperoleh hasil yang lebih representatif. Selain itu, pembaruan konten secara berkala perlu dilakukan agar media tetap relevan dengan perkembangan teknologi, kurikulum, dan tuntutan dunia industri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Arista, A., Setiawan, D., & Ningsih, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 14(3), 205–214.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dikert, K. (2016). Success Factors in Agile Transformations: A Quantitative Study. *Journal of Systems and Software*, 119, 104–116.
- Febriana, A., Lestari, D., & Handayani, S. (2023). Efektivitas Media Canva dalam Pembelajaran Vokasional. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 134–145.
- Harida, R., Sari, N., & Mulyani, T. (2023). Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 88–96.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mukhtar, A., Rahman, T., & Hidayat, F. (2022). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Digital di Era Pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 77–88.
- Pristiwanti, N., Susanto, H., & Rahman, A. (2022). Pendidikan sebagai Upaya Pengembangan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 45–56.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Ristawati, E. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 101–110.

- Sari, D., & Lina, R. (2021). Peran Media Digital Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 55–64.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Telaumbanua, A. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar Siswa pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 29–34.
- Telaumbanua, A., & Telaumbanua, A. (2024). Pengaruh Soft Skill dan Hard Skill Mahasiswa terhadap Kesiapan Kerja di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Suluh Pendidikan*, 12(2), 126–136.
- Waruwu, D. (2024). Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 22–31.
- Wardana, A., Pratama, H., & Wibowo, R. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 15(2), 66–75.
- Wijaksono, S., & Primadani, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 210–219.