

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL "*WORK & TRADE ADVENTURE*" BERBASIS *CANVA SITES* UNTUK SISWA AKUNTANSI SMK PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS

Asyifatul Fitri Almabruriyah^{1*}, Diana Tien Irafahmi^{1*},

Regina Cynthia Zahara²

¹Universitas Negeri Malang, ²SMK Islam Batu, Indonesia

*asyifatul.fitri.2304216@students.um.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran digital *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites*, menguji kelayakannya, dan menganalisis dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan media ini ditujukan bagi peserta didik SMK pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 30 peserta didik kelas XI AK. Data dikumpulkan melalui observasi, lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, serta hasil pre-test dan post-test. Validasi ahli materi memperoleh rata-rata 81,25% (kategori sangat layak), sedangkan validasi ahli media memperoleh 85,00% (kategori sangat layak). Respons peserta didik terhadap media menunjukkan persentase 83,87% (kategori sangat baik). Hasil belajar meningkat dari rata-rata pre-test 75,33 menjadi post-test 97,30, dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,89 (kategori tinggi). Temuan ini menunjukkan bahwa media *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites* layak digunakan, diterima dengan baik oleh peserta didik, dan berkaitan dengan peningkatan pemahaman peserta didik tentang konsep ketenagakerjaan dan perdagangan, meskipun temuan ini terbatas pada satu kelas dan memerlukan penelitian lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas dan beragam.

Kata Kunci: *Canva Sites, Media Pembelajaran Digital, Gamifikasi, ADDIE Model, Sekolah Menengah Kejuruan*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital mendorong perubahan signifikan dalam sistem pendidikan, termasuk jenjang pendidikan vokasi. Haleem et al. (2022) menjelaskan bahwa teknologi digital tidak hanya berperan sebagai penyedia informasi, tetapi juga berperan dalam mendukung proses pembelajaran, pendampingan, dan asesmen peserta didik. Namun, integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu dirancang secara pedagogis agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpusat pada peserta didik (Çelik & Baturay, 2024). Dalam jenjang pendidikan vokasi, penerapan teknologi berperan penting seiring dengan pembelajaran di SMK yang perlu merespons cepat perkembangan dunia kerja yang semakin kompleks dan dinamis (Hafidh et al., 2026).

Pembelajaran Ekonomi Bisnis kelas XI AK di SMK di Jawa Timur mencakup materi ketenagakerjaan serta perdagangan dalam dan luar negeri. Materi ini berkaitan dengan isu kehidupan sehari-hari, sehingga perlu disajikan secara kontekstual. Namun, proses pembelajaran sebelumnya masih cenderung penggunaan buku cetak edisi lama, sementara cakupan materi yang luas dan keterbatasan waktu membuat peserta didik membutuhkan sumber belajar yang lebih ringkas, terarah, dan mudah diakses. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara proses pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Penggunaan media berbasis Canva merupakan salah satu alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Afifah et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik SMK. Sejalan dengan itu, Atok dan Putra (2025) menunjukkan bahwa media berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika di SMK memperoleh hasil validasi sangat layak dan respons positif peserta didik. *Canva Sites*, fitur yang memungkinkan publikasi desain dalam bentuk situs web tanpa coding (Ainia et al., 2025), mulai dimanfaatkan untuk mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu akses, seperti pada penelitian Juanda et al. (2026) yang mengembangkan media Canva Site pada materi lompat jauh.

Meskipun demikian, pengembangan *Canva Sites* sebagai platform pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis masih terbatas. Misalnya, penelitian Juanda et al. (2026) baru menyasar materi olahraga, sedangkan penelitian media berbasis situs web terintegrasi lain masih menggunakan Google Sites, seperti Piryanto et al. (2025), Japrizal dan Irfan (2021), serta Ginting et al. (2024). Belum ditemukan pengembangan media digital berbasis Canva Sites pada materi ketenagakerjaan dan perdagangan untuk peserta didik SMK.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital yang bernama *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites* yang memuat materi, video pembelajaran, kuis/game berbasis gamifikasi, pre-test, post-test, lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis studi kasus, serta refleksi pembelajaran dalam satu tautan akses. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media *Work & Trade Adventure* berbasis Canva Sites; (2) mengetahui kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media; (3) mengetahui respons peserta didik terhadap media; dan (4) menganalisis dampak media terhadap hasil belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE dipilih karena menyediakan kerangka pengembangan yang sistematis melalui lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Zamsiswaya et al., 2024). Branch dalam Solihah et al. (2025) menjelaskan bahwa model ADDIE digunakan sebagai prosedur pengembangan media pembelajaran yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi produk.

Penelitian dilaksanakan di salah satu SMK swasta di Jawa Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelompok, yaitu validator ahli dan peserta didik sebagai pengguna media. Validator ahli merupakan empat orang guru Akuntansi yang kompeten di bidangnya, terdiri atas dua validator materi dan dua validator media. Peserta didik yang terlibat adalah 30 peserta didik

kelas XI AK yang sedang menempuh mata pelajaran Ekonomi Bisnis pada materi ketenagakerjaan serta perdagangan dalam dan luar negeri. Seluruh peserta didik memiliki gawai pribadi sehingga mendukung akses media secara mandiri.

Prosedur pengembangan dilaksanakan melalui tahapan ADDIE sebagai berikut.

- 1) Tahap Analisis (*Analyze*)
Pada tahap ini dilakukan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan media, karakteristik peserta didik, dan cakupan materi.
- 2) Tahap Desain (*Design*)
Pada tahap desain, peneliti merancang struktur media meliputi halaman pembuka, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video, kuis/game, pre-test, post-test, LKPD/studi kasus, dan refleksi.
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*)
Pada tahap ini, produk dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat peneliti yaitu membuat media menggunakan platform *Canva Sites* secara menyeluruh.
- 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)
Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan kemudian diimplementasikan kepada 30 peserta didik. Akses peserta didik terhadap media dilakukan melalui tautan atau *QR Code*.
- 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)
Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pembelajaran setelah tahap implementasi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, respons peserta didik, dan peningkatan hasil belajar yang diukur melalui hasil angket dan tes.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi awal, validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes. Observasi awal digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran sebelum media diterapkan. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites*. Angket respons digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik setelah menggunakan media, sedangkan tes berupa *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi awal, serta saran dari ahli materi dan ahli media. Data tersebut dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, angket respons peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

Skor validasi ahli dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi persentase mengacu pada Riduwan dalam Alfandi dan Cahya (2025), yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria interpretasi

Persentase	Kategori Validasi	Kategori Respons
81%–100%	Sangat layak	Sangat baik
61%–80%	Layak	Baik
41%–60%	Cukup Layak	Cukup baik
21%–40%	Kurang Layak	Kurang baik

0%–20%

Tidak layak

Tidak Baik

Peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, sebagaimana digunakan oleh Wulandari dan Widodo (2026). Rumus N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{Skor pre test}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pre test}}$$

Kriteria interpretasi *N-Gain* disajikan sebagai berikut.

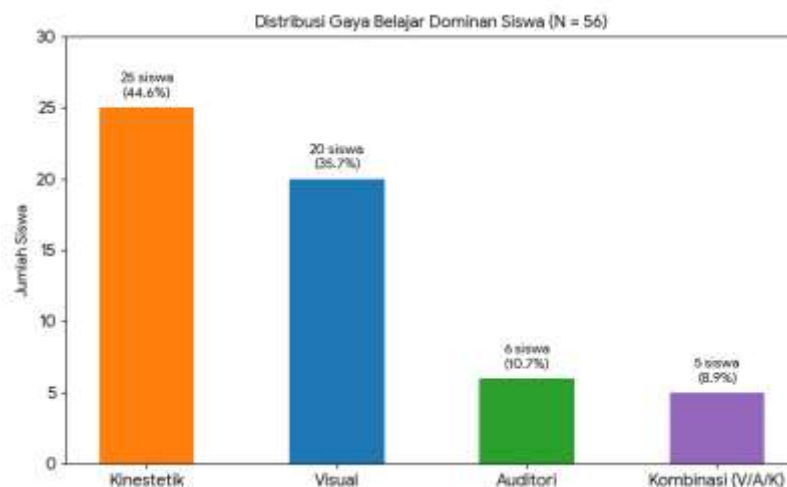
Tabel 2. Interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$g < 0,30$	Rendah

Hasil

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap Analisis bertujuan untuk memperoleh informasi yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di kelas. Informasi diperoleh melalui observasi proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi Bisnis dan penyebaran angket gaya belajar kepada peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak edisi lama sebagai sumber belajar. Kondisi ini membuka peluang untuk melengkapi pembelajaran dengan media digital yang lebih interaktif dan kontekstual. Selain itu, hasil angket gaya belajar menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik dan visual. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, peserta didik dengan gaya belajar visual lebih mudah menyerap informasi melalui gambar, bagan, warna, peta konsep, serta penyajian teks yang menarik. Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, mudah diakses, serta efektif dalam mendukung pemahaman materi ketenagakerjaan dan perdagangan.



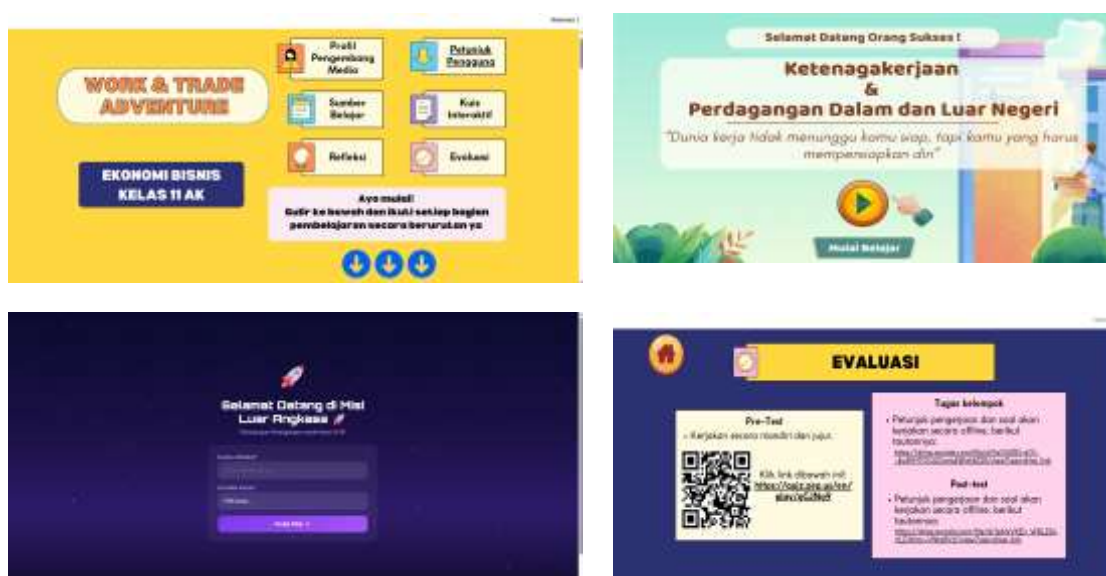
Gambar 1. Grafik Hasil Angket Gaya Belajar

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik. Media *Work & Trade Adventure* dirancang menggunakan Canva Sites sebagai media pembelajaran digital yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran dalam satu laman. Media ini memuat materi ketenagakerjaan serta perdagangan dalam dan luar negeri yang disajikan melalui penyajian teks, gambar, video, dan peta konsep untuk mendukung karakteristik peserta didik dengan kecenderungan gaya belajar visual. Selain itu, media pembelajaran dilengkapi ruang diskusi dan permainan berbasis soal untuk mendorong keterlibatan peserta didik serta memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik. Media juga memuat *pre-test*, *post-test*, LKPD berupa studi kasus berbasis situasi nyata, serta kegiatan refleksi. Media dapat diakses melalui tautan atau QR Code menggunakan gawai masing-masing peserta didik.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk media pembelajaran *Work & Trade Adventure* berbasis Canva Sites. Setelah produk selesai dibuat, peneliti melaksanakan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan. Validasi dilakukan terhadap aspek materi dan media. Berikut ini adalah hasil pengembangan yang telah dibuat oleh peneliti:



Gambar 2. Produk Media “Work & Trade Adventure”

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dua validator yang merupakan guru Akuntansi berpengalaman di SMK. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran dan kejelasan konsep, penyajian materi dan bahasa, serta kesesuaian evaluasi pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total	Persentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	16	16	40	80,00%	Layak
Kebenaran dan kejelasan konsep	16	16	40	80,00%	Layak
Penyajian materi dan bahasa	18	16	40	85,00%	Sangat Layak
Kesesuaian evaluasi pembelajaran	16	16	40	80,00%	Layak
Rata-rata Keseluruhan	66	64	160	81,25%	Sangat Layak

Skor maksimal per aspek = 2 validator × 4 butir × 5 skor

Berdasarkan Tabel 3, validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 81,25% dengan kategori sangat layak. Aspek tertinggi adalah penyajian materi dan bahasa (85,00%), yang menunjukkan bahwa materi dalam media dinilai mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Sementara itu, aspek kesesuaian materi, kejelasan konsep, dan evaluasi memperoleh persentase 80,00% dengan kategori layak, sehingga masih berpotensi ditingkatkan melalui pendalaman materi, penambahan data terbaru, dan penguatan studi kasus nyata.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dua validator yang merupakan guru Akuntansi berpengalaman. Aspek yang dinilai meliputi tampilan dan keterbacaan, kemudahan akses dan penggunaan, keterpaduan fitur media, serta kelayakan media dalam pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Validator 1	Validator 2	Total	Persentase	Kategori
Tampilan dan keterbacaan	17	18	40	87,50%	Sangat Layak
Kemudahan akses dan penggunaan	17	17	40	85,00%	Sangat Layak
Keterpaduan fitur media	18	17	40	87,50%	Sangat Layak
Kelayakan media dalam pembelajaran	17	15	40	80,00%	Layak
Rata-rata Keseluruhan	69	67	160	85,00%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 4, validasi ahli media memperoleh persentase rata-rata 85,00% dengan kategori sangat layak. Aspek tertinggi adalah tampilan dan keterbacaan serta keterpaduan fitur media, masing-masing sebesar 87,50%, yang menunjukkan bahwa integrasi fitur Canva Sites, kuis/game, pre-test, post-test, LKPD/studi kasus, dan angket respons sudah dinilai baik oleh validator. Aspek kelayakan media dalam pembelajaran memperoleh persentase 80,00%, yang mengindikasikan bahwa media masih dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendorong keaktifan peserta didik secara optimal. Validator juga memberikan komentar terbuka bahwa tampilan media menarik dan inovasi yang dikembangkan berpotensi membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media *Work & Trade Adventure* diimplementasikan kepada 30 peserta didik kelas XI AK 1 dalam dua pertemuan, yaitu 20 April dan 27 April 2026. Pada pertemuan pertama, peserta didik mengerjakan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian mengeksplorasi materi ketenagakerjaan dan perdagangan melalui sumber belajar serta kuis yang tersedia pada situs *Work & Trade Adventure* dengan bimbingan guru. Pada pertemuan kedua, peserta didik melanjutkan eksplorasi dan pendalaman materi, kemudian diakhiri dengan pengerjaan *post-test* untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan media. Selama implementasi, terdapat kendala berupa ketidakstabilan koneksi internet yang terkadang menghambat akses ke situs.



Gambar 3. Implementasi Media “*Work & Trade Adventure*” di Kelas XI AK

Respons Peserta Didik terhadap Media

Respons peserta didik dikumpulkan melalui angket setelah pembelajaran menggunakan media *Work & Trade Adventure* telah selesai. Berdasarkan Tabel 5, respons peserta didik terhadap media *Work & Trade Adventure* memperoleh persentase total 83,87% dengan kategori sangat baik. Aspek tertinggi adalah tampilan dan visual media (87,00%), yang menunjukkan bahwa desain Canva Sites, kombinasi warna, video, dan tampilan halaman menjadi bagian yang paling menarik bagi peserta didik. Respons terbuka peserta didik juga mengindikasikan bahwa fitur kuis/game menjadi komponen yang paling disukai karena membuat pembelajaran lebih seru dan mendorong partisipasi aktif melalui unsur kompetisi antar peserta didik.

Tabel 5. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Aspek Respon	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kemudahan akses dan penggunaan	247	300	82,33%	Sangat Baik
Tampilan dan visual media	261	300	87,00%	Sangat Baik
Kejelasan materi	251	300	83,67%	Sangat Baik
Kuis/game dan evaluasi	252	300	84,00%	Sangat Baik
Motivasi dan kelayakan media	247	300	82,33%	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan	1.258	1.500	83,87%	Sangat Baik

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *Work & Trade Adventure*. Evaluasi dilakukan

melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Dampak Media terhadap Hasil Belajar

Dampak media terhadap hasil belajar dianalisis melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, serta perhitungan *N-Gain*. Berdasarkan Tabel 6, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 21,97 poin setelah peserta didik menggunakan media *Work & Trade Adventure*. Rata-rata *N-Gain* sebesar 0,89 termasuk kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ketenagakerjaan serta perdagangan dalam dan luar negeri.

Tabel 6. Hasil Pre-Test, Post-Test, dan N-Gain

Komponen	Nilai
Jumlah peserta didik	30
Rata-rata pre-test	75,33
Rata-rata post-test	97,30
Selisih rata-rata	21,97
Rata-rata N-Gain	0,89
Kategori N-Gain	Tinggi

Pembahasan

Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites* telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran digital. Persentase validasi materi sebesar 81,25% dan validasi media sebesar 85,00% keduanya berada pada kategori sangat layak menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, evaluasi, tampilan, navigasi, kemudahan akses, dan keterpaduan fitur. Hal ini sejalan dengan Savitri et al. (2024) yang mengembangkan media interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Ekonomi dengan model ADDIE dan memperoleh kategori sangat layak. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Alfandi dan Cahya (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran memperoleh respons positif dari peserta didik karena dinilai menarik, mudah digunakan, dan mendukung pemahaman materi.

Meskipun memperoleh kategori sangat layak, hasil validasi ahli materi terdapat adanya saran perbaikan, khususnya terkait pembaruan materi dan studi kasus yang menggunakan data terbaru, sebagaimana dilaporkan pada bagian hasil ahli validasi. Saran tersebut sejalan dengan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang menjelaskan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan situasi kehidupan nyata peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna (Johnson, 2002, sebagaimana dikutip dalam Hasudungan, 2022). Prinsip serupa diterapkan pada pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis Google Sites dengan pendekatan CTL, yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI (Ginting et al., 2024), sehingga penguatan data dan studi kasus aktual pada media *Work & Trade Adventure* berpotensi semakin memperkuat kebermaknaan pembelajaran materi ketenagakerjaan dan perdagangan bagi peserta didik.

Pada tahap implementasi, respons peserta didik menunjukkan hasil sangat baik (83,87%), dengan tampilan dan visual media sebagai skor tertinggi (87,00%). Tingginya persentase pada aspek tampilan dan visual media dalam respons peserta

didik (87,00%) sejalan dengan prinsip *Multimedia Learning Theory* yang dikemukakan Mayer (Faisal et al., 2024), yang menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan video dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar peserta didik. *Canva Sites* sebagai platform berbasis web memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia dalam satu tautan tanpa memerlukan kemampuan coding, sehingga aksesibilitas media menjadi lebih tinggi (Putra & Pujani, 2024; Susanto & Almanfaluti, 2025). Penerapan elemen gamifikasi melalui fitur kuis/game dalam media terbukti menjadi komponen yang paling direspons positif oleh peserta didik. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ayunda et al. (2026) yang menjelaskan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta hasil belajar secara signifikan. Amelia et al. (2025) juga menunjukkan bahwa gamifikasi pada peserta didik SMK merupakan pendekatan kreatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan dorongan belajar. Dalam konteks materi ketenagakerjaan dan perdagangan yang membutuhkan kemampuan analisis, elemen permainan membantu peserta didik belajar melalui aktivitas yang lebih aktif dan tidak sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Peningkatan hasil belajar dengan rata-rata N-Gain 0,89 (kategori tinggi) menunjukkan bahwa media *Work & Trade Adventure* berpotensi mendukung pemahaman konsep yang lebih mendalam. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wulandari dan Widodo (2026) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dengan unsur gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penggunaan *Canva Sites* sebagai portal pembelajaran terintegrasi relevan dengan penelitian Juanda et al. (2026) yang menegaskan bahwa Canva Sites dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang memuat berbagai unsur multimedia dalam satu sistem digital.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap perlu dimaknai secara hati-hati karena penelitian ini bersifat pengembangan dan penerapan pada satu kelas tanpa kelompok pembandingan, sehingga peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya dikaitkan hanya pada penggunaan media, melainkan juga dapat dipengaruhi faktor pembelajaran lain. Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, aspek materi, khususnya kedalaman materi, keterkinian data, dan studi kasus nyata, masih perlu dioptimalkan pada pengembangan selanjutnya. Kendala teknis berupa keterbatasan jaringan internet dan ketergantungan pada perangkat peserta didik yang turut dilaporkan dalam refleksi juga menjadi catatan penting bagi keberlanjutan penerapan media berbasis web pada lingkungan sekolah dengan kondisi infrastruktur yang bervariasi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) media pembelajaran digital *Work & Trade Adventure* berbasis *Canva Sites* berhasil dikembangkan melalui tahapan ADDIE yang sistematis, dengan komponen materi, video pembelajaran, kuis/game, pre-test, post-test, LKPD/studi kasus, dan refleksi dalam satu tautan; (2) media dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi dengan persentase rata-rata 81,25% dan validasi ahli media dengan persentase rata-rata 85,00%; (3) respons peserta didik terhadap media berada pada kategori sangat baik dengan persentase 83,87%, dengan aspek tertinggi pada tampilan dan visual media; (4) media memberikan dampak positif terhadap hasil belajar, ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari pre-test 75,33 menjadi post-test 97,30 dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,89 (kategori tinggi).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diterapkan pada satu kelas berjumlah 30 peserta didik di satu sekolah tanpa kelompok pembandingan, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan secara luas dan perlu diuji lebih lanjut pada kelas maupun sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda.

Pengembangan media selanjutnya disarankan untuk memperdalam materi dengan data dan studi kasus terbaru, menambah variasi permainan atau kuis, serta menyeimbangkan proporsi materi dan soal. Selain itu, media perlu diuji pada kelas atau sekolah lain untuk mengetahui konsistensi kelayakan, respons peserta didik, dan dampaknya terhadap hasil belajar dalam konteks pembelajaran yang berbeda, disertai analisis data yang lebih akurat.

Acknowledgment

Penelitian ini mendapatkan dukungan finansial dari Departemen Akuntansi Universitas Negeri Malang

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 5(2), 733–742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>
- Ainia, N., Nisa, I., Miftah, M. N., & Dany. (2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 67–77. <https://doi.org/10.70294/9fga4682>
- Alfandi, M. R., & Cahya, S. B. (2025). 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. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v6i3.20091>
- Amelia, N., Fadilah, R., & Munawar, W. (2025). Peran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMKN 1 Jamblang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 14390–14395. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/27595>
- Atok, K. K., & Putra, R. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada mata pelajaran Informatika di SMK PGRI 1 Tulungagung. *Reskilling: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–64. <https://journal.ajbnews.com/index.php/Reskilling/article/view/197>
- Ayunda, R. S., Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2026). Studi literatur: Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 117–123. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4137>

- Çelik, F., & Baturay, M. H. (2024). Technology and innovation in shaping the future of education. *Smart Learning Environments*, 11, Article 54. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00339-0>
- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22. <https://doi.org/10.56842/jpk.v1i4.365>
- Ginting, E. J., Nugrahadi, E. W., & Siregar, Z. (2024). Pengembangan media pembelajaran ekonomi dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning berbasis Google Sites di moderasi literasi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan T.P 2023/2024. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3), 79–91. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3378>
- Hafidh, Z., Zahra, N. F., & Ayyumna, T. N. (2026). Digital technology integration in vocational education. *INCARE: International Journal of Educational Resources*, 6(5), 662–679. <https://doi.org/10.59689/incare.v6i5.1349>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hasudungan, A. N. (2022). Pembelajaran contextual teaching learning (CTL) pada masa pandemi COVID-19: Sebuah tinjauan. *Jurnal Dinamika*, 3(2). <https://jurnal.iainsalatiga.ac.id/index.php/dinamika/index>
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites terhadap hasil belajar siswa pada masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo. *JAVIT*, 1(3), 100–107. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Juanda, S. E., Nurrochmah, S., & Kurniawan, A. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis Canva Site pada materi lompat jauh siswa SMP kelas VIII di Kabupaten dan Kota Malang. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 25(1). <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk>
- Piryanto, E., Yarmi, G., & Suhandoko, A. D. J. (2025). Pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Google Sites dan Canva untuk meningkatkan keterampilan kreatif siswa SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(3), 351–360. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3992>
- Putra, B. K. B., & Pujani, N. M. (2024). Analisis karakteristik e-modul interaktif berbasis web menggunakan aplikasi Canva dan implementasinya dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 7(2), 141–152. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSI/article/view/84975>
- Savitri, O., Sudarman, S., & Sutrisno, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16

- Samarinda. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 10(8), 1072–1085.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.11171911>
- Solihah, M., Fitri, S., & Muhammad, T. (2025). Pengembangan media e-book interaktif berbasis aplikasi Heyzine Flip Book. Jurnal SINTA: Sistem Informasi dan Teknologi Komputasi, 2(3), 125–132. <https://doi.org/10.61124/sinta.v2i3.82>
- Susanto, A. A., & Almanfaluti, I. K. (2025). Analisis kualitas Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif. Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika (TEKOMIN), 3(2). <https://doi.org/10.59820/tekomin.v3i2.345>
- Wulandari, N., & Widodo, S. T. (2026). Pengembangan media pembelajaran gamifikasi multiplatform berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD. SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS, 6(1). <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9326>
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 46363–46369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>