

Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas VII SMP Negeri 1 Parindu

Hendrikus Heriyanto¹, Rina², Rika Anggela³

^{1,2,3}Universitas PGRI Pontianak (Pendidikan Geografi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial), Jl. Ampera No.88, Kota Pontianak, 78116, Kalimantan Barat, Indonesia
e-mail: ¹hendrikusheriyanto142210035@gmail.com

ARTICLE INFO

Article History

Diterima : 18-07-26
Revisi : 04-08-26
Dipublikasikan : 31-08-26

Kata Kunci:

Media pembelajaran infografis, Canva, Pembelajaran IPS, Model ADDIE, Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Abstrak

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran IPS menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya kelas VII SMP Negeri 1 Parindu. Metode yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas validator dan siswa, validator mencakup 1 validator materi, dan 2 validator media serta 29 siswa kelas VII.7. Hasil penelitian media infografis memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dan materi sebesar 89,5%, dan sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa sebesar 96,91%, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai dari rata-rata pretest 45,17 meningkat menjadi 57,59 nilai posttest, sehingga selisih rata-rata pretest-posttest sebesar 12,14 dan menunjukkan perbedaan nilai yang signifikan. Dengan demikian, media infografis layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPS karena mampu menyajikan materi secara menarik, sistematis dan mudah dipahami, serta mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Abstract

Keywords:

Infographic learning media, Canva, Social Studies learning, ADDIE model, Research and Development (R&D)

The limited use of innovative learning media in Social Studies (IPS) classes has resulted in a learning process dominated by lecture-based methods, negatively impacting students' understanding and learning outcomes. This study aimed to develop infographic learning media using the Canva application for the topic of socio-cultural diversity, intended for Grade VII students at SMP Negeri 1 Parindu. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included validators—comprising one subject matter expert and two media experts—and 29 students from class VII.7. The results demonstrated that the infographic media

met the criteria for being "highly valid" (scoring 89.5% based on expert assessments) and "highly practical" (scoring 96.91% based on teacher and student responses). Furthermore, the media proved effective in improving learning outcomes, as evidenced by an increase in the average score from 45.17 (pre-test) to 57.59 (post-test)—a difference of 12.14 points indicating a significant improvement. Consequently, the infographic media is suitable as an alternative learning tool for Social Studies, as it presents material in an engaging, systematic, and easily understandable manner while supporting improvements in the quality of both the learning process and outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha secara sadar, terstruktur, dan terencana untuk mengembangkan keterampilan dan kecerdasan melalui pengajaran, pelatihan, dan bimbingan untuk pengembangan diri. Munandar et al., (2022) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran, dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat.

Dunia pendidikan saat ini berkembang sangat pesat, dan dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga berdampak pada cara guru mengajar. Cara guru mengajar dengan pendekatan ceramah sudah tidak banyak lagi diterapkan karena guru harus mengikuti perkembangan zaman yang tidak hanya menguasai materi pembelajaran tetapi juga mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menghubungkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih kongkret melalui penyajian visual yang menarik.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena sosial, budaya, ekonomi, sejarah dan geografi yang saling berkaitan. Karakteristik materi IPS yang luas memuat konsep-konsep faktual sering kali menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi terutama pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan masih menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi secara ringkas, sistematis,

menarik, dan mudah dipahami oleh siswa, salah satu media pembelajaran yang dinilai sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah media infografis. Infografis merupakan representasi visual yang mengabungkan teks, gambar, ikon, simbol, warna dan data sehingga informasi yang disampaikan lebih menarik.

Media infografis membuat informasi menjadi lebih sederhana dan menggunakan kombinasi gambar, angka, huruf, dan grafik dalam penelitian (Maslulah et al., 2022). Media infografis menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang dianggap sesuai dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena memberikan rangsangan belajar melalui tampilan Visual yang menarik (Miftah, et al., 2016). Pengembangan infografis menjadi semakin mudah dengan hadirnya aplikasi Canva yang menyediakan berbagai template, fitur desain, dan elemen visual yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Melalui penyajian informasi pembelajaran yang lebih visual. Media infografis berbasis aplikasi Canva berpotensi meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman dan hasil belajar siswa. Namun kondisi nyata di lapangan belum sepenuhnya terwujud di sekolah.

Hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 1 Parindu menunjukkan bahwa guru IPS masih lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan buku LKS, dan papan tulis sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan data hasil observasi, hasil Sumatif Tengah Semester (STS) hanya 3 dari 29 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, hal ini menunjukkan bahwa 3 siswa (10,34%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75, sedangkan sebanyak 26 siswa (89,66%) belum mencapai (KKM).

Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru mata pelajaran IPS belum memaksimalkan media pembelajaran yang ada, sebagian besar siswa belum mengenal media pembelajaran infografis, tetapi menyatakan lebih menyukai media yang disajikan secara singkat, sistematis, menarik dan dilengkapi dengan gambar, warna, serta ilustrasi yang mempermudah pemahaman siswa dalam mencerna materi pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Mansur dan Rafiudin (2020) membuktikan bahwa media infografis meningkatkan minat belajar serta dinyatakan valid dan layak digunakan. Pada penelitian Nadie Eka Putri dan Ria Rizqy (2024) juga menunjukkan bahwa media infografis berbasis aplikasi Canva memiliki tingkat kevalidan dan kepraktisan yang tinggi, demikian juga penelitian yang dilakukan Syafira Alifah Oktivia Putri dkk (2024) menyimpulkan bahwa poster infografis berbasis Canva sangat valid dan memperoleh respon positif dari siswa.

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva yang dirancang untuk materi keragaman sosial budaya kelas VII SMP Negeri 1 Parindu dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 1 Parindu.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) menjadi landasan penting dalam pendidikan dan ilmu sosial (Ade Rahayu, 2025).

Menurut Sugioyono (2021) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis infografis menggunakan aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya kelas VII SMP Negeri 1 Parindu, serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian meliputi validator ahli dan siswa. Validator produk dilakukan oleh dua dosen sebagai ahli media dan satu guru mata pelajaran IPS sebagai ahli materi. Uji coba produk dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP Negeri

1 Parindu Tahun ajaran 2025/2026 melalui dua tahapan yaitu, uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah serta uji coba kelompok besar yang melibatkan satu kelas sebanyak 29 siswa. Penentuan subjek uji coba menggunakan teknik purposive sampling.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE, model ini sering digunakan karena tahapannya menggambarkan tahapan yang sistematis dan terstruktur (Mulyasari et al., 2023). Pada Tahap analysis meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi, dan analisis media. Tahapan design dilakukan dengan merancang isi materi, tampilan infografis, pemilihan template, warna, gambar, serta penyusunan instrumen penelitian. Tahapan development mencakup pembuatan produk awal, validasi oleh ahli materi dan media, revisi produk, serta uji coba kelompok kecil. Selanjutnya tahapan implementation dilakukan melalui penerapan media pada proses pembelajaran selama empat kali pertemuan. Tahapan evaluation dilakukan untuk menilai kelayakan produk dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, respon pengguna, serta hasil belajar siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa dengan mengacu skala likert 1-5, dan pedoman wawancara, lembar observasi, serta hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validitas, angket, dokumentasi, dan test. Data Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan skor penilaian validator dengan mengacu skala likert 1-5 dengan 20 item pernyataan yang mengukur kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan modul ajar untuk validasi materi dan validasi media mengukur tampilan visual, akurasi, kemudahan teknis, berbasis infografis dan kelayakan penyajian.

Sedangkan kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa yang mengacu pada skala likert 1-5 dengan angket respon siswa 20 pernyataan yang mengukur kemudahan pengguna, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, dan manfaat untuk belajar. Sedangkan angket respon guru 25 pernyataan yang mengukur tampilan visual, akurasi dan kredibilitas, kemudahan teknis, aspek materi, dan kelayakan bahasa. Analisis kevalidan dan kepraktisan dinilai menggunakan

persentase skor menggunakan rumus persentase skor, jumlah skor yang diperoleh dikali seratus persen, dan dibagi skor maksimal.

$$\text{Persentase Skor (P)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
$80\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Valid
$40\% < \text{Skor} \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < \text{Skor} \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% \leq \text{Skor} \leq 20\%$	Tidak Valid

Tabel.2 Kriteria Keefektifan Produk

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
$90\% < \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$80\% < \text{Skor} \leq 90\%$	Praktis
$70\% < \text{Skor} \leq 80\%$	Cukup Praktis
$60\% < \text{Skor} \leq 70\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq \text{Skor} \leq 60\%$	Tidak Praktis

Serta keefektifan media dianalisis menggunakan hasil pretest dan posttest yang didukung dengan uji t test serta perhitungan N gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya. Berikut merupakan rumus N Gain :

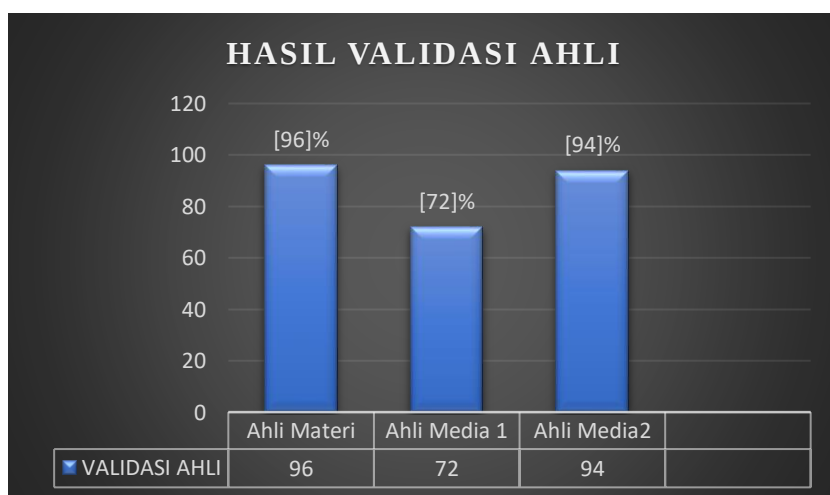
$$g = \frac{(\text{posttest} - \text{pretest})}{(100 - \text{pretest})}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Parindu masih didominasi penggunaan buku dengan metode ceramah, dan siswa kesulitan dalam

memahami materi pembelajaran sehingga diperlukan media yang lebih menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan, kurikulum, materi, dan media maka dipilihlah aplikasi Canva sebagai pengembangan, karena mudah digunakan serta memiliki fitur yang mendukung penyajian materi dalam bentuk infografis.

Pada tahap perancangan, media dikembangkan dengan menyusun materi sesuai Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka, materi yang digunakan adalah keragaman sosial budaya dengan cakupan materi pengertian sosial budaya, pengaruh faktor geografis terhadap keragaman sosial budaya, dan jenis-jenis keragaman sosial budaya. Selanjutnya merancang tampilan visual yang menarik, serta menyesuaikan gambar, warna, dan tata letak agar mendukung pemahaman siswa. Pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat valid, dan ahli media ada 2 ahli yang menilai media, ahli media 1 memperoleh nilai 72% dengan kriteria valid, dan ahli media 2 memperoleh nilai 94% dengan kriteria sangat valid. Sehingga layak digunakan setelah dilakukan beberapa revisi pada aspek visual, seperti penambahan keterangan gambar dan perbaikan kualitas ilustrasi. Berikut grafik hasil validasi oleh tim ahli :



Gambar 1. Grafik Validasi Ahli

Hasil persentase rata-rata total yang sudah diberikan oleh para validator terhadap media infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 96% penilaian ahli materi, dan ahli

media 1 sebesar 72%, ahli media 2 sebesar 94%, hasil penilaian ahli media 1 ditambah ahli media 2 kemudian dibagi dua sehingga memperoleh nilai 83% penilaian ahli media. Total keseluruhan nilai validasi ahli media dan materi yaitu 89,5%. Maka dapat disimpulkan dan menunjukkan bahwa media infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya dinyatakan dalam kategori “Sangat Valid”. Berikut merupakan tabel hasil validasi oleh tim ahli :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Materi	96%	Sangat Valid
2	Ahli Media	83%	Sangat Valid
	Rata-Rata	89,5%	Sangat Valid

Sumber : data validasi ahli materi dan media, 2026

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada guru, kelompok kecil (6 siswa), dan kelompok besar (29 siswa) dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan yang dinilai melalui lembar angket respon guru dan siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan penilaian kepraktisan sebesar 96,8%, siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 96,83%, dan kelompok besar sebesar 97,10%. Rata-rata keseluruhan mencapai 96,91% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta membantu siswa memahami materi pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil kepraktisan media:

Tabel 4. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Persentase	Keterangan
1	Guru	96,8%	Sangat Praktis
2	Siswa skala kecil	96,83%	Sangat Praktis
3	Siswa skala besar	97,103%	Sangat Praktis
	Rata-Rata	96,911%	Sangat Praktis

Sumber : Hasil Angket Respon Guri dan Siswa, 2026

Tahapan evaluasi, evaluasi pada model pengembangan ADDIE sudah dilakukan pada semua tahapan pengembangan. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk sehingga layak untuk digunakan dan diuji cobakan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah tahap pengembangan selesai secara keseluruhan. Produk terlebih dahulu divalidasi dan dinilai oleh tim ahli materi dan media sampai dinyatakan layak, maka selanjutnya dilakukan uji coba kepada guru mata pelajaran IPS SMP Negeri 1 Parindu, kemudian uji coba skala kecil sebanyak 6 siswa dari

kelas VII7 dan uji coba skala besar sebanyak 29 siswa dari kelas VII7. Uji coba dilakukan untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media infografis yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan evaluasi keseluruhan, maka dapat disimpulkan media infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya dinyatakan sangat praktis dan mendapatkan respon baik dari guru dan siswa.

Berdasarkan hasil analisis data-data dapat disimpulkan, media infografis berbasis aplikasi Canva pada materi keragaman sosial budaya pada mata pelajaran IPS di kelas VII7 SMP Negeri 1 Parindu sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS.

Keefektifan media dapat diketahui dari hasil uji t berpasangan atau paired samples t-test yaitu sebagai berikut : jumlah responden yang dianalisis sebanyak 29 siswa dengan nilai rata-rata pretest sebesar 45,17 dan rata-rata posttest sebesar 57,59 sehingga dapat disimpulkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,41 setelah perlakuan atau setelah menggunakan media infografis. Korelasi antara nilai pretest dan posttest sebesar 0,685 dengan signifikansi 0,000 yang menunjukkan hubungan positif yang kuat. Hasil uji t berpasangan menunjukkan nilai t adalah - 4,312 dengan df 28 dan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selisih rata-rata pretest dan posttest sebesar 12,41 dengan interval kepercayaan 95% dan menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi daripada nilai pretest sehingga perlakuan atau media pembelajaran yang diberikan berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian perlakuan yang diterapkan dapat dinyatakan efektif dalam meningkatkan nilai siswa dari sebelum dan sesudah perlakuan yaitu menerapkan media pelajaran infografis pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Parindu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Mansur, H., & Rafiudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Mansur, H. dan Rafiudin (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan

- Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), hal. 37–48.
Jurnal Komunikasi Pendidikan, 4(1), 37–48.
- Masluhah, Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 7(1), 11–20.
<https://doi.org/10.17977/um022v7i12022p11>
- Miftah, M.N., Rizal, E & Anwar, R, K., (2016) "Pola Literasi Visual Infografis Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Info-Grafik). " *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 4(1), pp. 87-94.
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 334–338.
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, & BP, A. R. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
https://www.academia.edu/download/91021639/7757_24249_1_PB_2_.pdf
- Putri, N. E., & Ana, R. F. R. (2024). Pengembangan media pembelajaran infografis berbasis Canva pada siswa kelas V materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(2), 177-185.
- Puteri, S. A. O., Astutik, S., Apriyanto, B., Mujib, M. A., & Nurdin, E. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi menggunakan Poster Infografis berbasis Aplikasi Canva pada Materi Konsep Dasar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 12(2), 278-286.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Sugiyono, (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: SBAIgensindo.