

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BERBANTUAN QUIZIZZ PADA MATERI KERJA SAMA EKONOMI DAN PERDAGANGAN INTERNASIONAL

Melda Apriliyanti<sup>1\*</sup>, Mahmudah Hasanah<sup>2</sup>, Baseran Nor<sup>3</sup>, Muhammad Rahmattullah<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

\*Email: meldaapriyanti@gmail.com

### INFORMASI ARTIKEL

#### Kata Kunci :

Media pembelajaran; Canva; Quizizz; 4D; Ekonomi.

#### Keywords:

Learning media; Canva; Quizizz; 4D; Economic.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional, (2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional, (3) Mengetahui keefektifan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kevalidan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional memperoleh skor rata-rata aspek sebesar 4,5 dengan kategori sangat valid; 2) Kepraktisan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan operasional memperoleh skor persentase keseluruhan sebesar 89,98% dengan kategori sangat praktis; 3) Keefektifan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test yang memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  dan hasil uji Independent T-Test yang memperoleh nilai signifikansi  $0,015 < 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional.

### ABSTRACT

*This study aims to: (1) Know the validity of canva learning media assisted by quizizz on international economic and trade cooperation material, (2) know the practicality of canva learning media assisted by quizizz on international economic and trade cooperation material, (3) know the effectiveness of canva learning media assisted by quizizz to improve student learning outcomes on international economic and trade cooperation material. This research is a development research or Research and Development (R & D) with a 4D development model consisting of the stages of define, design, develop, and disseminate. The results showed that: 1) The validity of canva learning media assisted by quizizz based on research from media experts, material experts, limited field trials, and operational field trials obtained an average aspect score of 4.5 very valid category; 2) The practicality of Canva learning media assisted by quizizz based on assessments from media experts, material experts, limited field trials, and operational field trials obtained an overall percentage score of 89.98% very practical category; 3) The effectiveness of canva learning media assisted by quizizz is declared effective for improving student learning outcomes based on the results of the Paired Sample T-Test test which obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$  and the results of the Independent T-Test test which obtained a significance value of  $0.015 < 0.05$ , it can be concluded that there is a positive influence on the use of canva learning media assisted by quizizz on student learning outcomes on international economic and trade cooperation materials.*

Submitted : 23 Oktober 2023  
Revised : 11 Desember 2023  
Accepted : 21 Desember 2023  
Published : 29 Desember 2023

\*Corresponding Author

Copyright ©2023 TECHBUS (Technology, Business and Entrepreneurship)

Published by LPPM Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia.

## 1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman sekarang ini semakin berkembang pesat sehingga mempengaruhi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menghasilkan dampak positif bagi proses pembelajaran (Solikah, 2020). Salah satu dampak positif tersebut adalah semakin berkembang pula media pembelajaran yang dapat digunakan guru di sekolah. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang terbaik guna mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan serta memfasilitasi pembelajaran agar lebih menarik (Ningsih & Pritandhari, 2019).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat berperan penting. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran sehingga membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Maka dari itu, dengan penggunaannya media pembelajaran diharapkan lebih memudahkan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan oleh guru (Ningsih & Pritandhari, 2019).

Media digunakan sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar Kustiawan (2016) dalam (Gumelar *et al.*, 2019). Media pembelajaran digunakan guru sebagai suatu alat atau perantara untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi dengan siswa (Rizarizki *et al.*, 2021). Pada zaman sekarang media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi kepada siswa dinilai sangat interaktif, kreatif, dan disukai para siswa (Dina *et al.*, 2022).

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi tidaklah luput dari penggunaan media pembelajaran. Menurut Pratiwi, Widiyanto, & Sakitri (2018) dalam (Husna & Yulhendri, 2022) dalam proses pembelajaran Ekonomi, banyak ditemui kesulitan yang dialami siswa, yang mana tujuan belajar tidak selalu tercapai. Ada kalanya siswa mengalami kesulitan pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tidak tercapai. Peran media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran Ekonomi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi (Pamungkas & Ghofur, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks Ekonomi (Dewi *et al.*, 2018). Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu yang dapat mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton maka materi pelajaran yang disampaikan lebih mudah untuk diserap oleh siswa (Dina *et al.*, 2022).

Mengenai permasalahan yang telah dijelaskan, maka kehadiran dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal. Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu syarat yang dapat digunakan dalam memilih media yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran Arsyad (2015) dalam (Dina *et al.*, 2022). Pengembangan media pembelajaran juga suatu upaya bentuk dukungan agar proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan serta menumbuhkan minat siswa. Pada masa sekarang banyak tersedia media pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan diantaranya aplikasi *canva* dan aplikasi *quizizz*.

Aplikasi *canva* memiliki berbagai jenis fitur seperti presentasi, poster, resume, pamflet, grafik, brosur, dan lain sebagainya yang tersedia secara online pada aplikasi *canva*. *Canva* mempunyai berbagai jenis presentasi diantaranya presentasi kreatif, teknologi, pendidikan periklanan bisnis, dan lain sebagainya (Wahyuni & Napitupulu, 2022). Aplikasi *canva* memiliki beragam template yang kreatif dan inovatif yang dapat membantu guru untuk membuat media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Maulidia & Hudaidah, 2023).

Aplikasi *quizizz* suatu aplikasi pendidikan bersifat fleksibel dan naratif, tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, *quizizz* juga dapat memiliki fitur yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang atraktif dan menarik (Handayani *et al.*, 2022). Aplikasi ini pembuat kuis interaktif berbasis online yang dapat dimainkan di handphone dan komputer Irnawati, *et al.*, (2022) dalam (Sulindra *et al.*, 2023). *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu pada lembar pilihan jawaban dapat ditambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan atau jawaban dan aplikasi ini dapat digunakan secara gratis dan tersedia untuk pendidik dan siswa. Tazkiyah (2021) dalam (Sulindra *et al.*, 2023).

Aplikasi *canva* sebelumnya sudah pernah diteliti oleh Wahyuni & Napitupulu (2022) hasil penelitian menyatakan aplikasi *canva* sangat layak digunakan kepada siswa saat proses pembelajaran. Menurut Maulidia & Hudaidah (2023) menyatakan media pembelajaran *canva* layak diuji cobakan kepada siswa, dengan hasil motivasi dan hasil belajar siswa meningkat dengan sangat baik. Sedangkan menurut Amini & Pujiharti (2021) *canva* dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi pokok ekonomi yaitu rumah tangga konsumen menunjukkan tingkat persentase dengan kategori layak dan valid.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* telah pernah dilakukan oleh Dina *et al.*, (2022) yang menyatakan aplikasi *quizizz* berhasil meningkatkan nilai rata-rata siswa yang mana sebelum menggunakan *quizizz* adalah 62,06, setelah menggunakan *quizizz* nilai rata-rata siswa menjadi 85,88. Aplikasi ini memiliki kesamaan dengan *game*, sehingga membuat siswa tidak seperti sedang mengerjakan ujian tetapi lebih bermain untuk meningkatkan daya ingat dan mengevaluasi pemahaman materi. Sedangkan Hidayatullah & Hidayatulloh (2021)

menyatakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Penggunaan *quizizz* dengan berbagai fitur di dalamnya dapat membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih semangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional kelas XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin.

## 2. KAJIAN TEORITIS

### 2.1 Media pembelajaran

Media merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat pengantar pesan dan merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam kelas (Ningsih & Pritandhari, 2019). Zainiyati (2017) dalam (Habib et al., 2020) mendefinisikan media pembelajaran adalah semua hal yang digunakan mengantarkan pesan, untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta keinginan siswa yang menciptakan kegiatan belajar mengajar berjalan baik untuk menghasilkan pembelajaran efektif.

### 2.2 Canva

Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan setiap orang untuk membuat suatu media pembelajaran. Terdapat berbagai macam fitur dan template yang dapat digunakan secara gratis pada aplikasi ini. Aplikasi *canva* menyediakan beragam jenis desain yang dapat digunakan sebagai presentasi pendidikan (Fitri & Mudinillah, 2022). *Canva* adalah platform digital yang memiliki berbagai fitur di dalamnya yang dapat digunakan untuk membuat desain, seperti presentasi, poster, infografis, brosur, video, resume, dan lain sebagainya. *Canva* juga menyediakan fitur menarik lainnya, seperti teks, background, gambar, bentuk, stiker, dan lain sebagainya (Rohayati et al., 2022).

### 2.3 Quizizz

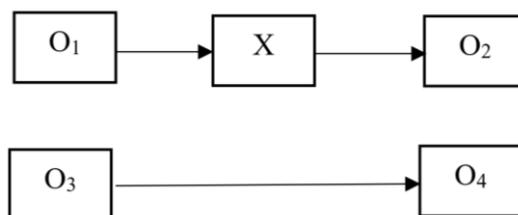
*Quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan. *Quizizz* merupakan suatu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan sebagai alat penilaian tes (Kartiwi & Rostikawati, 2022). *Quizizz* merupakan media pembelajaran berupa aplikasi permainan pendidikan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel, selain sebagai media penyampaian materi *quizizz* juga dapat sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sattar et al., 2021).

## 3. METODOLOGI

### 3.1 Rancangan penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Winarni (2021) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah langkah-langkah atau suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* ini menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*). Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, & Melvyn I. Semmel (1994) dalam (Ariani & Puspasari, 2022) terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin. Sedangkan objek penelitian ini adalah kelayakan dari penggunaan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* yang meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penilaian kelayakan media dilakukan dengan validasi ahli media, validasi ahli materi, dan lembar angket respon siswa. Media diujikan melalui uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai berikut:



Gambar 1: Pretest-Posttest Control Group Design  
Sumber: Sugiyono (2018)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : melakukan *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol  
 O<sub>2</sub> : melakukan *posttest* kelompok eksperimen  
 O<sub>4</sub> : melakukan *posttest* kelompok kontrol  
 X : pemberian perlakuan (penggunaan media)

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui kelayakan media menggunakan angket. Angket ini terbagi menjadi dua yaitu lembar validasi dan angket repon siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data deksripsi kualitatif dan deskripsi kuantitatif. Data kuantitatif akan dikonversi menjadi nilai dengan acuan pada tabel berikut:

Tabel 1  
Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif

No	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	$X > 4,2$	A	Sangat Valid
2	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Valid
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup Valid
4	$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang Valid
5	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang Valid

Sumber: Baidhowi & Aghni (2020)

Kemudian untuk mengukur kepraktisan media menggunakan pedoman sebagai berikut:

Tabel 2  
Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke dalam Kualitatif

No	Kriteria	Kategori
1	81%-100%	Sangat Praktis
2	61%-80%	Praktis
3	41%-60%	Cukup Praktis
4	21%-40%	Tidak Praktis
5	0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Irawan & Hakim (2021)

Kemudian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *Independent T-Test*.

### 3.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui hasil penilaian dan pengamatan dari ahli media dan ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta lembar respon siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa instrumen yang digunakan adalah soal tes tertulis yang berjenis soal pilihan ganda. Pengeujian tes dilakukan dengan perantara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan soal yang sama.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Berikut ini adalah hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan:

#### Tahap Pendefinisian

Pada tahap pendefinisian ini meliputi fakta dan sekumpulan kebutuhan dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Pada tahap ini dilaksanakan wawancara dengan guru ekonomi di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Pada tahap ini ada beberapa analisis yang dilakukan yaitu analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran.

#### Tahap Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan draf awal yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Draft yang dirancang yaitu media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional. Berikut ini beberapa halaman media yang dikembangkan:



Gambar 2: Halaman Pembuka  
Sumber: Diolah Peneliti (2023)



Gambar 3: Materi Awal  
Sumber: Diolah Peneliti (2023)



Gambar 4: Halaman Materi  
Sumber: Diolah Peneliti (2023)



Gambar 5: Halaman Kuis  
Sumber: Diolah Peneliti (2023)

**Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* yang sudah direvisi berlandaskan masukan ahli dan uji coba kepada siswa. Tahap pengembangan ini terdiri penilaian validasi ahli dan uji coba produk. Hasil penilaian validasi ahli dan respon siswa pada uji coba produk dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3  
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1	Pemrograman	Jumlah Skor	20	19
		Skor Max	20	20
		Rata-rata	5	4,75
		Rata-rata Total	4,88	
		Persentase	97,5%	
		Kriteria	Sangat Valid	
		Kategori	Sangat Praktis	
2	Tampilan	Jumlah Skor	35	34
		Skor Max	35	35
		Rata-rata	5	4,86
		Rata-rata Total	4,93	
		Persentase	98,6%	
		Kriteria	Sangat Valid	
		Kategori	Sangat Praktis	
Keseluruhan		Persentase	98%	

Kriteria	Sangat Valid
Kategori	Sangat Praktis

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui bahwa pada aspek pemrograman memperoleh skor rata-rata total 4,88 dengan kriteria sangat valid dan memperoleh nilai persentase 97,5% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu pada aspek tampilan diperoleh skor rata-rata total 4,93 dengan kriteria sangat valid dan hasil persentase memperoleh 98% dengan kategori sangat praktis. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media dari kedua aspek menghasilkan skor rata-rata total 4,90 dengan kriteria sangat valid dan persentase skor keseluruhan aspek adalah 98% yang berarti media pembelajaran berada pada kategori sangat praktis.

Media pembelajaran juga melakukan validasi ahli materi yang berfungsi untuk mengetahui hasil penilaian aspek isi yang tersaji dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1		Jumlah Skor	45	46
		Skor Max	50	50
		Rata-rata	4,50	4,60
		Rata-rata Total	4,55	
		Persentase	91%	
		Kriteria	Sangat Valid	
		Kategori	Sangat Praktis	

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pada rata-rata total diperoleh skor 4,55 dengan kriteria sangat valid. Sedangkan jika diukur dari persentase hasil diperoleh skor 91% dengan kategori sangat praktis.

Media pembelajaran yang dikembangkan perlu melakukan uji coba pada siswa yang terbagi menjadi dua tahap yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan terbatas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* yaitu dengan menggunakan angket respon siswa terhadap media. Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan dengan respon berjumlah skala kecil, yaitu 6 orang siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 11 Banjarmasin. Berikut ini hasil dari respon siswa pada saat uji coba lapangan terbatas:

Tabel 5  
Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Terbatas

Analisis	Siswa					
	1	2	3	4	5	6
Jumlah Skor	41	40	40	42	37	47
Skor Max	50	50	50	50	50	50
Rata-rata	4,1	4	4	4,2	3,7	4,7
Rata-rata Total	4,12					
Persentase	82,3%					
Kriteria	Valid					
Kategori	Sangat Praktis					

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui hasil respon siswa pada uji coba lapangan terbatas memperoleh skor rata-rata sebesar 4,12 yang masuk dalam kriteria valid serta memperoleh nilai persentase 82,3% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan melakukan uji coba lapangan operasional. Pada uji coba lapangan operasional siswa memberikan penilaian pada media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dengan menggunakan angket respon siswa. Angket respon siswa berfungsi untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media

pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada uji coba lapangan terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel 6  
Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Operasional

No	Analisis	Penilaian
1	Rata-rata	4,43
2	Kriteria	Sangat Valid
3	Persentase	88,63%
4	Kategori	Sangat Praktis

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa hasil respon siswa pada uji coba lapangan operasional diperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kategori sangat valid. Sedangkan jika diukur dengan persentase memperoleh hasil 88,63% dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba lapangan operasional juga melakukan penilaian hasil belajar siswa dengan cara siswa menjawab soal *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 di SMA Negeri 11 Banjarmasin dengan jumlah siswa pada masing-masing kelas yaitu 32 dan 28 siswa. Berikut ini hasil belajar siswa:

Tabel 7  
Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2

No	Keterangan	Kelas XI IPS1		Kelas XI IPS 2	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	44,06	80,63	51,79	70
2	Nilai Tertinggi	80	100	80	100
3	Nilai Terendah	0	40	20	30
4	Tingkat Ketuntasan	3%	81%	4%	46%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 7 di atas diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang diberikan perlakuan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* meningkat pesat yang awalnya tingkat ketuntasan 3% menjadi 81% sedangkan pada kelas XI IPS 2 yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* sedikit mengalami peningkatan persentase ketuntasan yaitu dari 4% menjadi 46%. Hasil belajar siswa juga diujikan dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan uji *Independent T-Test*. Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji *Paired Sample T-Test*:

Tabel 8  
Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Kelas Eksperimen - Posttest Kelas Eksperimen	-8.372	31	.000
Pair 2	Pretest Kelas Kontrol - Posttest Kelas Kontrol	-6.570	27	.000

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 8 di atas diketahui bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada kelompok eksperimen yaitu nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menyatakan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* siswa, sehingga terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada hasil belajar siswa. Sementara itu hasil dari uji *Paired Sample T-Test* yang dilakukan pada kelompok kontrol memperoleh nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menyatakan bahwa terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* siswa tanpa menggunakan media dalam pembelajaran. Uji *Independent T-Test* bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil uji Uji *Independent T-Test* sebagai berikut:

Tabel 9  
Hasil Uji *Independent T-Test*

		<i>Independent T-Test</i>		
		t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2.505	58	.015
	Equal variances not assumed	2.524	57.966	.014

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 9 di atas diketahui terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media yang dikembangkan dengan taraf signifikansi  $0,015 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif serta signifikan penggunaan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional.

### Tahap Diseminasi

Pada tahap ini dilakukan kegiatan penyebarluasan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* kepada guru ekonomi di SMA Negeri 11 Banjarmasin secara terbatas. Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini.

### 4.2 Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *canva* berbantuan *quizizz* telah diperoleh hasil yang valid dan praktis untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan ini diperoleh dari hasil berikut ini:

Tabel 10  
Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Canva* Berbantuan *Quizizz*

No	Validator dan Respon Siswa	Rata-rata Aspek	Kriteria	%	Kategori
1	Ahli Media	4,90	Sangat Valid	98	Sangat Praktis
2	Ahli Materi	4,55	Sangat Valid	91	Sangat Praktis
3	Uji Coba Lapangan Terbatas	4,12	Valid	82,3	Sangat Praktis
4	Uji Coba Lapangan Operasional	4,43	Sangat Valid	88,63	Sangat Praktis
Total Keseluruhan		4,5	Sangat Valid	89,98	Sangat Praktis

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 10 di atas diketahui hasil penilaian pengembangan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata aspek 4,5 dengan kriteria sangat valid, serta persentase hasil 89,98% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut selaras dengan penelitian relevan yang media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *quizizz* yang sangat cocok sebagai media pembelajaran yaitu penelitian (Wuriyana & Rosyidi, 2022). Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan berturut-turut adalah sebesar 90%, 80%, dan 97% yang termasuk kategori sangat layak. Respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar berturut-turut adalah 93% dan 92% dalam kategori setuju.

Penelitian (Amini & Pujiharti, 2021) menyatakan bahwa media video pembelajaran *canva* layak untuk digunakan serta diterapkan dalam pembelajaran ekonomi dengan pokok materi rumah tangga konsumen. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media sebesar 4,75 dengan kategori layak dan valid. Hasil penilaian dari ahli materi sebesar 5,0 dengan kategori sangat valid dan sangat layak. Selain itu, diperoleh hasil respon siswa sebesar 77% dengan kategori layak.

Hasil belajar siswa berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11  
Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2

No	Keterangan	Kelas XI IPS1		Kelas XI IPS 2	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	44,06	80,63	51,79	70
2	Nilai Tertinggi	80	100	80	100
3	Nilai Terendah	0	40	20	30
4	Tingkat Ketuntasan	3%	81%	4%	46%

Sumber: Data diolah (2023)

Berdasarkan tabel 11 di atas diketahui bahwa kelas XI IPS 1 yang diberikan perlakuan pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat diketahui pada tabel di atas. Di mana pada kelas XI IPS 1 tingkat ketuntasan 3% menjadi 81% sedangkan tingkat ketuntasan pada kelas XI IPS 2 yang tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dari 4% menjadi 46%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa memenuhi KKM, sedangkan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya sedikit membantu meningkatkan hasil belajar siswa memenuhi KKM. Penelitian (Dina *et al.*, 2022) menyatakan ditemukan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *quizizz* daripada sebelum menggunakan media pembelajaran. Hasil *pretest* siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.06 sedangkan nilai *posttest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 85.88.

Hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* dilakukan uji dengan mempergunakan uji *Paired Sample T-Test* serta uji *Independent T-Test*. Hasil uji *Paired Sample T-Test* yang telah dilakukan memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) dari *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang mana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa, sehingga media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yang memperoleh nilai signifikansi 0,015 di mana nilai signifikansi  $0,015 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz*, pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian milik (Solehudin *et al.*, 2019) dengan hasil uji *Independent Sample T-Test* yaitu Sig(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## 5. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional adalah proses pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada model pengembangan 4-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Penelitian pengembangan media pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional ini menghasilkan penelitian yang valid, praktis dan efektif. Hal ini dibuktikan melalui hasil penilaian validasi ahli media, validasi ahli materi dan angket respon siswa. Media pembelajaran pembelajaran *canva* berbantuan *quizizz* pada materi kerja sama Ekonomi dan perdagangan internasional dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## Acknowledgment

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah dan Guru SMA Negeri 11 Banjarmasin yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
2. Siswa SMA Negeri 11 Banjarmasin khususnya kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
3. Semua validator media pembelajaran yang senantiasa memberikan penilaian, masukan, dan saran membangun agar penelitian ini dapat terselesaikan.
4. Semua pihak yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian ini yang tidak dapat disebut satu persatu.

**Conflict of interest**

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Canva sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *Ecducation Economics & Education Journal*, 3(2), 204–217.
- Ariani, D. P., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Live Quiz pada Materi Mail Handling di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14800–14815. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4759%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4759/4032>
- Baidhowi, M., & Aghni, R. I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME ACCOUNTING LUDO BERBASIS ANDROID PADA MATERI BANK SENTRAL, SISTEM PEMBAYARAN, DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK KELAS X IPS SMA NEGERI 1 GOMBONG. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 90(6).
- Dewi, A. S., Sitompul, H., & Napitupulu, E. (2018). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN EKONOMI SMA. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI*, 5(2).
- Dina, O. :, Situmeang, L., Ardiani, N., Harahap, D., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Pendidikan, I., & Selatan, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pelajaran Matematika Di Kelas X Sma Negeri 1 Kolang. *Mathematic Education Journal* MathEdu, 5(3), 43–51. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Fitri, F. H., & Mudinillah, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Sd/Mi. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(2), 255–268. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v2i2.4579>
- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MATERI SEJARAH PERGERAKAN SMA DI LAMPUNG. *Jurnal Swarnadwipa*, 3(1), 40–53.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 66–73. [10.5281/zenodo.7367483](https://zenodo.org/record/7367483)
- Hidayatullah, M. R., & Hidayatulloh, Y. K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ DI MAN 9 JOMBANG. *Prosiding Conference on Research and Community Services*, 3(1), 476–485.
- Husna, H., & Yulhendri. (2022). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Bahan Ajar dalam Kompetensi Dasar Perdagangan Internasional dengan Menggunakan Media Berbasis Android. *Jurnal Ecogen*, 5(4), 605–614.
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, 11(1), 61. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p61-70>
- Maulidia, Y., & Hudaidah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(01), 59–65. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Pamungkas, P. W. G., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X pada Saat Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4363–4373. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1464>
- Rizarizki, J. M., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI MAN 1 KERINCI. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 967–978. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2>
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education*, 3(2), 241–252.
- Sattar, M., Amin, F. H., & Nwair, H. N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran Penggunaan*, 3(3), 95–102.
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163–171.

<https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>

- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Sulindra, I. G. M., Haris, A., Hermansyah, Safitri, A., & Andriani, N. (2023). WORKSHOP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI PASRAMAN WIDYA DHARMA SUMBAWA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 71–75. 10.5281/zenodo.7367483
- Wahyuni, R., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(September), 55–67. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1153%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1153/749>
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK R&D* (R. A. Kusumaningtyas (ed.); Cetakan 2). Bumi Aksara.
- Wuriyana, E. A., & Rosyidi, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Iv Sd. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 607. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13663>