

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF
CANVA PADA MATA PELAJARAN DASAR DASAR PEMASARAN DI
SMK NEGERI 15 JAKARTA**

GEMA ANDIKA NOVALDO
1707619072



**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Bisnis pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Negeri Jakarta**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BISNIS
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE DIGITAL LEARNING MEDIA
BASED ON CANVA FOR THE FUNDAMENTALS OF MARKETING
SUBJECT AT SMK NEGERI 15 JAKARTA**

GEMA ANDIKA NOVALDO
1707619072



**This Thesis is Submitted as One of the Requirements for Obtaining a
Bachelor's Degree in Business Education at the Faculty of Economics
and Business, Universitas Negeri Jakarta**

**BUSINESS EDUCATION STUDY PROGRAM
FACULTY OF ECONOMICS AND BUSINESS
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

ABSTRAK

Penelitian bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta. Penelitian dengan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE yang berfokus atas tiga tahap, yaitu Analysis, Design, dan Development. Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket validasi ahli materi, ahli media, ahli desain, serta angket respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva berhasil dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan karakteristik peserta didik. Media memuat kompetensi pembelajaran, materi, video pembelajaran, ice breaking, permainan edukatif, latihan soal, petunjuk penggunaan, dan navigasi interaktif. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,67 berkategori Sangat Valid, validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,58 berkategori Sangat Valid, dan validasi ahli desain memperoleh skor rata-rata 3,60 berkategori Sangat Valid. Selain itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh skor rata-rata 3,61 dengan kategori Sangat Baik. Hasil menunjukkan media memenuhi aspek materi, media, dan desain pembelajaran serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dinyatakan layak sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Interaktif, Canva, ADDIE, Dasar-Dasar Pemasaran, Kelayakan Media.

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the feasibility of an interactive digital learning media based on Canva for the Fundamentals of Marketing subject at SMK Negeri 15 Jakarta. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, focusing on the Analysis, Design, and Development phases. Data were collected through interviews, observations, expert validation questionnaires (covering content, media, and instructional design), and student response questionnaires. The findings indicate the Canva-based interactive learning media was successfully developed according to teachers' instructional needs and students' learning characteristics. The media includes learning objectives, instructional materials, learning videos, ice-breaking activities, educational games, practice exercises, user instructions, and interactive navigation. Expert validation results showed high feasibility, with average scores of 3.67 from content experts, 3.58 from media experts, and 3.60 from instructional design experts, all categorized as Very Valid. Student responses also demonstrated a highly positive evaluation, with an average score of 3.61 as Very Good. These findings indicate the developed media meets the required standards for content, media quality, and instructional design suitable for use in teaching Fundamentals of Marketing at SMK Negeri 15 Jakarta.

Keywords: Interactive Digital Learning Media, Canva, ADDIE, Fundamentals of Marketing, Media Feasibility.

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR
BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Gema Andika Novaldo
NIM : 1707619072
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Bisnis 2019 / Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar - dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta

Ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan *Lulus/ Tidak Lulus* * Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 20 Juli 2026

Tim Penguji,

Ketua	Dita Puruwita, S.Pd., M.Si, Ph.D	
	NIP. 198209082010122004	
Sekretaris	Dr. Annisa Lutfia M.Pd	
	NIP. 198802142022032001	
Penguji Ahli	Rizka Zakiah, M.Pd	
	NIP. 199401182023212040	
Pembimbing 1	Nadya Fadillah Fidhyallah, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 199302202019032022	
Pembimbing 2	Kusworo, S.Pd., M.Pd	
	NIP. 1989110212024061001	

Mengetahui,
Dekan Fakultas,
Ekonomi dan Bisnis


Prof. Dr. Mohamad Rizan, S.E., M.M.
NIDN. 0027067204

Koordinator Program Studi,
Pendidikan Bisnis


Dita Puruwita, S.Pd., M.Si, Ph.D
NIDN. 0008098205

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Gema Andika Novaldo
NIM : 1707619072
Program Studi : Pendidikan Bisnis
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis
Judul TA : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva
Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 11 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Gema Andika Novaldo
1707619072



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Gema Andika Novaldo
NIM : 1707619072
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis / Pendidikan Bisnis
Alamat email : gemaanovaldo@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar -dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 06 Agustus 2026
Penulis

(Gema Andika Novaldo)

LEMBAR PERSEMBAHAN

"It always seems impossible until it's done."— Nelson Mandela

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, peneliti mempersembahkan skripsi ini sebagai wujud rasa syukur atas terselesaikannya perjalanan panjang dalam menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, semangat, dukungan, serta pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas segala kepercayaan, kesabaran, dan motivasi yang menjadi kekuatan terbesar bagi peneliti dalam menghadapi setiap tantangan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih yang tulus peneliti sampaikan kepada Ibu Nadya Fadilah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Kusworo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, arahan, motivasi, serta kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dita Purwita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis yang telah memberikan dukungan selama masa studi.

Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan inspirasi yang sangat berharga bagi peneliti selama menempuh pendidikan.

Peneliti juga mempersembahkan karya ini kepada keluarga, sahabat, teman-teman seperjuangan, serta seluruh pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bantuan, dan semangat sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya, skripsi ini peneliti persembahkan sebagai bentuk kontribusi sederhana bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pendidik, peserta didik, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Canva untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Kelas X di SMK Negeri 15 Jakarta." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Nadya Fadilah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat bermanfaat selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Kusworo, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dita Purwita, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta.
4. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Jakarta beserta seluruh jajaran pimpinan yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas selama peneliti menempuh pendidikan.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta beserta keluarga yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, semangat, dan pengorbanan yang tiada henti kepada peneliti.
7. Sahabat, teman-teman seperjuangan, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan, motivasi, doa, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan bisnis.

Jakarta, 15 Juli 2026

Gema Andika Novaldo



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL BAHASA INDONESIA	iii
HALAMAN JUDUL BAHASA INGGRIS	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	iv
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Fokus Penelitian	11
1.3 Pertanyaan Penelitian Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian	12
1.5 Manfaat Penelitian	12
1.5.1 Manfaat Teoritis	12
1.5.2 Manfaat Praktis	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Konsep Yang Diteliti	14
2.1.1 Pembelajaran Digital Interaktif	14
2.1.1.1 Karakteristik dan Manfaat Pembelajaran Digital Interaktif	15
2.1.1.2 Hambatan dalam Implementasi Pembelajaran Digital Interaktif ..	16

2.1.2 Aplikasi Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar	17
2.1.3 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran	19
2.1.3.1 Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model ADDIE	22
2.2 Telaah Pustaka Penelitian Terdahulu	23
2.3 Kerangka Konseptual Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2 Desain Penelitian.....	36
3.3 Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen	39
3.4.1 Wawancara: Pre-Implementasi Pengembangan Media.....	39
3.4.2 Angket: Post-Implementasi Pengembangan Media	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	48
3.5.1 Analisis Kualitatif: Data Wawancara.....	48
3.5.2 Analisis Kuantitatif: Angket Validasi Produk.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil	51
4.1.1 Tahap Analysis.....	51
4.1.2 Tahap Design	57
4.1.3 Tahap Development	61
4.2 Pembahasan.....	87
4.2.1 Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta.....	87
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta....	91
4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta	94
BAB V PENUTUP.....	100

5.1 Kesimpulan	100
5.2 Implikasi.....	101
5.2.1 Implikasi Teoretis.....	101
5.2.2 Implikasi Praktis.....	102
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	102
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	115



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian yang Relevan	23
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Wawancara Guru.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Angket untuk Tim Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Angket untuk Tim Ahli Media	43
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Angket untuk Tim Ahli Desain	45
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Pedoman Angket untuk Peserta Didik	46
Tabel 3. 6 Kriteria Validasi.....	49
Tabel 4. 1 Profil Narasumber Guru.....	51
Tabel 4. 2 Profil Tim Ahli.....	72
Tabel 4. 3 Profil Tim Peserta Didik	84
Tabel 4. 4 Reduksi Data Hasil Wawancara.....	52
Tabel 4. 5 Triangulasi Sumber Hasil Wawancara.....	54
Tabel 4. 6 Rincian Latihan Soal.....	65
Tabel 4. 7 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi per Indikator	74
Tabel 4. 9 Hasil Angket Validasi Ahli Media.....	76
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media per Indikator.....	77
Tabel 4. 11 Hasil Angket Validasi Ahli Desain.....	80
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Desain per Indikator	81
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model ADDIE	21
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	35
Gambar 4. 1 Moodboard Perancangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Canva.....	58
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuka.....	62
Gambar 4. 3 Tampilan Utama.....	62
Gambar 4. 4 Kompetensi Pembelajaran.....	63
Gambar 4. 5 Materi Pembelajaran	64
Gambar 4. 6 Latihan Soal.....	65
Gambar 4. 7 Ice Breaking	70
Gambar 4. 8 Video Pembelajaran	70



DAFTAR LAMPIRAN

Instrumen Penelitian.....	115
Hasil Pengumpulan Data.....	123
Surat Konsultasi Bimbingan	144
LOA Publikasi Jurnal.....	145
Riwayat Hidup Penulis.....	147

