

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa tidak hanya diukur dari perkembangan ekonomi maupun kemajuan teknologi, tetapi juga dari kualitas pendidikan yang dimiliki masyarakatnya. Melalui pendidikan formal, setiap individu memperoleh kesempatan untuk memperluas wawasan, mengembangkan kemampuan, sekaligus membentuk karakter yang diperlukan dalam menghadapi dinamika kehidupan. Seiring dengan perubahan zaman, sistem pendidikan pun terus mengalami perkembangan agar mampu menjawab kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks (Malik et al., 2022). Komitmen tersebut selaras dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menempatkan pendidikan sebagai sarana untuk pengembangan suatu kapabilitas peserta didik sekaligus membentuk karakter bangsa yang bermartabat. Harapannya, peserta didik tidak berkepemilikan penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi tumbuh menjadi pribadi beriman, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, sehat, bertanggung jawab, dan berpartisipasi kehidupan bermasyarakat dan negara (Pemerintah Republik Indonesia, 2003).

Peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak dapat dilepaskan dari proses pendidikan yang berlangsung secara terarah dan berkesinambungan. Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran memerlukan kurikulum sebagai pedoman sehingga adanya optimalisasi mendapatkan pendidikan. Implementasi Kurikulum Merdeka menjadi salah satu langkah yang ditempuh pemerintah untuk pendorongan terciptanya pembelajaran fleksibel dan didasarkan kebutuhan peserta (Hamidah & Setiawan, 2019). Daya saing suatu negara juga ditentukan oleh peran pendidikan. Berbagai inovasi dan gagasan baru lahir melalui proses pendidikan yang berkualitas sehingga mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan maupun kehidupan masyarakat (Ramadhan, 2023). Atas dasar itu, kurikulum tidak sekadar dipahami sebagai kumpulan materi pelajaran, melainkan

sebagai arah sekaligus pedoman yang mengatur keseluruhan proses pembelajaran agar mutu pendidikan terus mengalami peningkatan (Yuniar & Umami, 2023).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum diposisikan sebagai pedoman dengan muatan tujuan, materi, bahan ajar, hingga strategi ajaran. Ruang lingkupnya tidak hanya mencakup isi materi, tetapi pengalaman belajar dalam bentuk aktivitas dukungan terciptanya kompetensi (Kurniati et al., 2022). Keberadaan Standar Nasional Pendidikan menjadi acuan utama dalam penyusunan dan pelaksanaan kurikulum di Indonesia. Ketentuan tersebut diperkuat melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 yang mengatur standar penyelenggaraan pendidikan nasional. Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2022 memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam memilih kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan pemulihan pembelajaran. Pilihan tersebut mencakup penerapan Kurikulum Merdeka beserta pengaturan mengenai struktur kurikulum, sistem pembelajaran dan penilaian, serta beban kerja pendidik (Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, 2022).

Ketika pandemi COVID-19 berlangsung, pemerintah menerapkan 3 alternatif kurikulum, yakni Kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan Kurikulum Merdeka (Jojo & Sihotang, 2022). Di antara ketiga pilihan tersebut, Kurikulum Merdeka dipandang mampu menjadi salah satu strategi untuk mempercepat pemulihan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional (Rachmawati et al., 2022). Kehadirannya juga menjadi respons terhadap fenomena learning loss, yaitu penurunan capaian belajar yang dialami peserta didik akibat pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Kondisi tersebut menjadi salah satu alasan utama dilakukannya penyesuaian kebijakan kurikulum (Muzdalifa et al., 2022). Meskipun berbagai penyempurnaan kurikulum telah dilakukan, peningkatan hasil pembelajaran peserta, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) program keahlian Bisnis Ritel, masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa capaian belajar siswa pada mata pelajaran yang berkaitan dengan bisnis dan pemasaran belum

menunjukkan hasil yang optimal. Bahkan, ada ketidakmampuan peserta didik memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Purba dan Nura (2022) terhadap siswa kelas XI Pengelolaan Bisnis Ritel di SMK Negeri 7 Medan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hanya 49,7% siswa yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 50,3% lainnya memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan. Data tersebut mengindikasikan bahwa penguasaan kompetensi pada bidang keahlian bisnis ritel masih perlu ditingkatkan (Purba & Nura, 2022). Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian Sianturi dan Rahmadana (2026) pada siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Ritel SMK Negeri 1 Patumbak. Persentase peserta didik yang mencapai KKM terus mengalami penurunan pada beberapa evaluasi pembelajaran. Pada ulangan harian pertama, tingkat ketuntasan hanya mencapai 34,29%, sedangkan 65,71% siswa belum memenuhi standar yang ditetapkan. Situasi tersebut kembali terjadi pada evaluasi berikutnya ketika persentase ketuntasan menurun menjadi 31,43%, sementara 68,57% peserta didik perolehan nilai di bawah KKM (Sianturi & Rahmadana, 2026).

Hasil tersebut memperlihatkan mayoritas peserta didik berkesulitan pemahaman materi pembelajaran secara optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya pembaruan proses pembelajaran, baik melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif maupun pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik masa kini. Rendahnya capaian hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Padahal, pembelajaran tidak hanya ditujukan agar siswa mampu menguasai materi, tetapi juga perlu mendorong mereka untuk menganalisis, mengevaluasi, serta memecahkan berbagai permasalahan secara mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang lebih interaktif dengan dukungan media yang mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung (Agustina et al., 2026). Upaya ini sekaligus menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum

Merdeka agar mampu menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Seiring berkembangnya dunia pendidikan, kemampuan berpikir kritis semakin dipandang sebagai salah satu kompetensi yang wajib dimiliki peserta didik (Ryu, 2022). Namun, rendahnya kemampuan tersebut masih menjadi persoalan di berbagai satuan pendidikan. Salah satu penyebabnya ialah penggunaan strategi pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga peserta didik cenderung hanya menerima informasi tanpa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi maupun mengemukakan pendapat secara aktif (Winarti et al., 2022). Padahal, kemampuan berpikir kritis berperan penting dalam menunjang perkembangan intelektual maupun pembentukan karakter peserta didik. Melalui kemampuan tersebut, peserta didik diharapkan mampu menganalisis informasi, menyusun gagasan, mengevaluasi berbagai alternatif, hingga menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Southworth, 2022; Insyasiska et al., 2017).

Terciptanya proses pembelajaran yang efektif tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar, tetapi juga oleh kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik (Lindang et al., 2024). Salah satu unsur yang memiliki kontribusi besar dalam mendukung keberhasilan pembelajaran ialah penggunaan media pembelajaran. Kehadiran media membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas sehingga informasi yang diterima peserta didik menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian materi secara visual maupun interaktif. Oleh sebab itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan peserta didik agar proses belajar berlangsung secara lebih efektif (Setiyana et al., 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Yoga, 2018). Jika sebelumnya teknologi lebih banyak dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, kini pemanfaatannya telah berkembang menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong dunia pendidikan untuk terus beradaptasi melalui penerapan teknologi yang mampu meningkatkan

kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan dalam menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan era digital. Peran media pembelajaran menjadi semakin penting di tengah perkembangan teknologi pendidikan. Perbedaan kemampuan memahami materi pada setiap peserta didik menuntut guru untuk lebih kreatif dalam memilih maupun mengembangkan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu penyampaian materi menjadi lebih jelas, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik terdorong untuk terlibat secara aktif. Dengan kata lain, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas sekaligus efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran (Salsabila & Agustian, 2021).

Walaupun saat ini tersedia beragam platform digital yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar, penerapannya di sekolah masih belum sepenuhnya optimal. Banyak guru masih mengalami kesulitan ketika harus menyusun bahan ajar yang kreatif sekaligus memenuhi prinsip-prinsip pedagogis. Hambatan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh keterbatasan penguasaan teknologi, tetapi juga oleh minimnya pengalaman dalam mengubah materi pembelajaran menjadi sajian yang lebih visual, menarik, dan kontekstual. Akibatnya, sebagian besar pendidik masih mengandalkan bahan ajar dari penerbit yang cenderung bersifat konvensional dan belum tentu sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru (teacher-centered) sehingga kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri menjadi terbatas (Zaki et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus membantu mereka mengembangkan potensi yang dimiliki (Pratiwi, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut, Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai perangkat yang digunakan untuk menyampaikan materi, mulai dari buku, gambar, grafik, film, video, televisi, hingga komputer. Beragam media tersebut dapat dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Sebuah media dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran apabila memuat pesan atau informasi yang memang ditujukan untuk mendukung kegiatan belajar. Keberadaannya tidak sekadar menjadi alat penyampai materi, tetapi juga berfungsi membangkitkan perhatian, minat, perasaan, dan fokus peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Melalui media yang tepat, informasi dapat diterima dengan lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran memiliki peluang lebih besar untuk tercapai (Mahnun, 2020).

Pentingnya media pembelajaran juga ditegaskan oleh (Nurfadhillah et al., 2021) yang menyatakan bahwa kualitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan. Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi sekaligus memberikan rangsangan kepada peserta didik agar lebih aktif berpikir, berkonsentrasi, dan memahami materi yang dipelajari.

Salah satu bentuk media yang saat ini banyak dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif. Berbeda dengan media konvensional, media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dengan media yang digunakan. Peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat memberikan respons melalui berbagai fitur yang tersedia. Kehadiran menu navigasi, permainan edukatif, simulasi, video pembelajaran, hingga latihan soal interaktif menjadikan peserta didik memiliki pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Hendi et al., 2020).

Di antara berbagai platform digital yang tersedia, Canva menjadi salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Platform ini menyediakan beragam fitur yang memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, infografis, video, poster, animasi, maupun media interaktif lainnya dengan tampilan yang lebih menarik. Penyajian materi yang didukung unsur visual dinilai mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sekaligus mendorong keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung (Salkeri et al., 2025). Meskipun pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran telah banyak dibahas dalam berbagai penelitian, sebagian besar kajian sebelumnya masih berfokus pada

pengembangan media untuk mata pelajaran tertentu dengan fitur yang relatif sederhana, seperti penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh (Alfandi & Cahya, 2025), (Puspitasari et al., 2024), serta (Savitri et al., 2024) membuktikan bahwa Canva layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Akan tetapi, pengembangan media yang mampu menggabungkan berbagai aktivitas belajar ke dalam satu platform secara terpadu, khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK, masih belum banyak ditemukan.

Nilai kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mengintegrasikan berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti kompetensi pembelajaran, *ice breaking*, video pembelajaran, permainan edukatif, latihan soal interaktif, hingga sistem navigasi yang memudahkan peserta didik belajar secara mandiri. Penggabungan berbagai fitur tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Pemilihan mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran sebagai fokus penelitian juga bukan tanpa alasan. Mata pelajaran ini tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga membutuhkan penyajian materi yang komunikatif, kontekstual, dan didukung visualisasi agar lebih mudah dipahami peserta didik. Atas pertimbangan tersebut, penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dipandang mampu mendukung proses penyampaian materi sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan tidak monoton.

Perkembangan teknologi di bidang pendidikan mendorong guru untuk memanfaatkan media yang tidak sekadar berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik (Sartimah, 2025). Walaupun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran, implementasinya di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala. Salah satunya ialah belum optimalnya pemanfaatan fitur-fitur interaktif yang tersedia sehingga keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran masih belum maksimal. Kondisi tersebut

menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital interaktif masih perlu terus dilakukan agar mampu mengakomodasi kebutuhan guru maupun peserta didik.

Hasil observasi serta wawancara yang dilakukan pada 8 Mei 2026 di SMK Negeri 15 Jakarta menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif sebenarnya telah mulai diterapkan oleh beberapa guru. Platform seperti Canva, Quizizz, dan Kahoot sudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, penggunaannya masih didominasi oleh presentasi sederhana sehingga potensi media digital untuk menciptakan pembelajaran yang benar-benar interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa hanya sebagian pendidik yang memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi sehingga mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva dengan fitur yang lebih lengkap. Sementara itu, guru lainnya masih menghadapi berbagai kendala, mulai dari keterbatasan waktu, padatnya beban kerja, hingga kurangnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan media pembelajaran yang mudah dikembangkan, mudah digunakan, serta tidak memerlukan waktu persiapan yang panjang. Selain itu, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran juga tetap diperlukan agar media yang digunakan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Selain peningkatan kompetensi guru, pengembangan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan keterbatasan waktu dan beban kerja yang dimiliki guru. Oleh karena itu, media yang dikembangkan hendaknya tidak memerlukan proses pembuatan yang rumit maupun waktu persiapan yang panjang. Media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva pada penelitian ini dirancang menggunakan template yang mudah digunakan, mudah diperbarui sesuai kebutuhan materi, dan dapat dimanfaatkan kembali pada pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat mendukung efisiensi persiapan pembelajaran sehingga membantu guru, bukan menambah beban kerja mereka.

Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran interaktif mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Oleh sebab itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif dinilai dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti juga memperlihatkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta masih menghadapi beberapa kendala. Penyampaian materi masih didominasi metode ceramah sehingga interaksi selama pembelajaran cenderung berlangsung satu arah. Dalam kondisi tersebut, peserta didik lebih banyak berperan sebagai penerima informasi dibandingkan terlibat secara aktif untuk mengeksplorasi maupun mengembangkan pemahamannya. Selain itu, media yang digunakan guru masih didominasi presentasi PowerPoint sederhana sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Padahal, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi yang dimiliki guru, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Kreativitas tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik (Prihatni et al., 2019). Sejalan dengan itu, Zulfiati (2019) menegaskan bahwa peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia perlu didukung melalui pemanfaatan strategi serta media pembelajaran yang mampu menyesuaikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berbagai kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan media pembelajaran masih menjadi kebutuhan yang perlu mendapat perhatian. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan ialah memanfaatkan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara lebih komunikatif, visual, dan interaktif. Beragam bentuk media, seperti video pembelajaran, infografis, presentasi interaktif, poster digital, maupun materi audiovisual, dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif. Seluruh media

tersebut dapat dirancang dengan lebih mudah melalui platform Canva yang menyediakan berbagai fitur pendukung pembelajaran (Mariana Puspitasari et al., 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dipandang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran karena materi yang dipelajari tidak hanya membutuhkan penjelasan konseptual, tetapi juga penyajian yang komunikatif, kontekstual, serta didukung visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Jika ditinjau dari penelitian-penelitian sebelumnya, sebagian besar kajian masih berfokus pada pengembangan media berbasis Canva untuk mengukur tingkat kelayakan, kepraktisan, maupun efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Penelitian (Alfandi & Cahya, 2025) dan (Zebua et al., 2025) menunjukkan bahwa media berbasis Canva memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik. Sementara itu, (Sabilla et al., 2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual kontekstual yang terbukti efektif, tetapi penelitian tersebut tidak memanfaatkan Canva maupun diterapkan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK.

Kajian lain yang dilakukan (Nurhidayat et al., 2021) serta (Hendi et al., 2020) lebih menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran yang dipadukan dengan pendekatan Problem Based Learning dan strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Di sisi lain, penelitian (Ramadhan, 2026) dan (Mariana Puspitasari et al., 2025) memang mengembangkan media berbasis Canva, namun diterapkan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda sehingga belum secara khusus mengkaji pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK.

Atas dasar berbagai kajian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun pelaksanaannya dibatasi pada tiga tahap, yaitu Analysis, Design, dan Development. Pembatasan tersebut dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian

serta disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan pengujian kelayakan produk melalui validasi ahli materi dan ahli media. Tahap Implementation dan Evaluation tidak dilakukan karena memerlukan uji coba penggunaan media dalam proses pembelajaran secara langsung serta evaluasi terhadap efektivitas media, yang membutuhkan waktu pelaksanaan lebih panjang dan berada di luar ruang lingkup penelitian ini.

Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang memenuhi kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital, khususnya di lingkungan pendidikan vokasi, sekaligus menjadi salah satu alternatif media yang dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini memusatkan perhatian pada proses pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang berfokus atas tiga tahap, yaitu Analysis, Design, dan Development dengan tujuan menghasilkan produk yang telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli desain, serta peneliti.

1.3 Pertanyaan Penelitian Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dikembangkan untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

- 1) Menghasilkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 15 Jakarta.
- 2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva berdasarkan hasil validasi yang dilakukan terhadap produk yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan vokasi dan teknologi pembelajaran. Selain memperkaya kajian mengenai pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini diharapkan turut memberikan gambaran mengenai tahapan pengembangan media yang sistematis sehingga dapat dimanfaatkan sebagai rujukan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran maupun konteks pendidikan lainnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak.:

- a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, serta mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik.

b. Bagi siswa

Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi Dasar-Dasar Pemasaran melalui penyajian materi yang lebih interaktif, komunikatif, dan mudah dipahami sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran sekaligus mendorong peningkatan kualitas proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman sekaligus menambah wawasan dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva dengan memanfaatkan model pengembangan ADDIE.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan media pembelajaran digital interaktif, baik yang berbasis Canva maupun menggunakan model pengembangan ADDIE, pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau objek penelitian yang berbeda.