



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF STAD DENGAN BANTUAN MEDIA INTERAKTIF CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Titi Dwi Lestari¹, Lukman Fadhiliya², Anita Rinawati³

Universitas Muhammadiyah Purworejo^{1,2,3}

e-mail: titidwilestari10@gmail.com¹, lukman@umpwr.ac.id², anita@umpwr.ac.id³

Diterima: 01/08/2026; Direvisi: 02/08/2026; Diterbitkan: 13/08/2026

ABSTRAK

Pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 1 Ambal masih didominasi metode ceramah sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dan berdampak pada rendahnya partisipasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Canva yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa kelas X Pemasaran 1. Data diperoleh melalui wawancara, validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, observasi, serta tes hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan efektivitas produk dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli media dengan skor 3,90 dan ahli materi sebesar 3,78. Tingkat kepraktisan juga berada pada kategori sangat praktis dengan skor respon siswa sebesar 3,43 dan guru sebesar 3,80. Efektivitas penggunaan model pembelajaran ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,72 yang termasuk kategori tinggi, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan” menjadi “menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif Canva dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai alternatif pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK.

Kata Kunci: *STAD, Canva, Hasil Belajar*

ABSTRACT

The learning process of Basic Marketing at SMK Negeri 1 Ambal is still predominantly teacher-centered through lecture-based instruction, resulting in the underutilization of learning media and suboptimal student participation and learning outcomes. This study aimed to develop a *Student Teams Achievement Division* (STAD) cooperative learning model assisted by interactive Canva media that is valid, practical, and effective in improving students' learning outcomes. The study employed a *Research and Development* (R&D) approach using the 4D model, consisting of the *define*, *design*, *develop*, and *disseminate* stages. The participants were 36 students of Grade X Marketing 1. Data were collected through interviews, expert validation, teacher and student response questionnaires, observations, and pre-test and post-test assessments. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques, while product effectiveness was measured using the N-Gain test. The results indicated that the developed product was highly valid, with media expert and material expert validation scores of 3.90 and 3.78, respectively. The product was also considered highly practical based on student and teacher response scores of 3.43 and 3.80. Furthermore, the effectiveness test produced an N-Gain score of 0.72, categorized as high, indicating a substantial improvement in students'

Copyright (c) 2026 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran



<https://doi.org/10.51878/learning.v6i3.14761>



learning outcomes. Therefore, the STAD cooperative learning model assisted by interactive Canva media is considered valid, practical, and effective as an alternative instructional model for Basic Marketing learning in vocational high schools.

Keywords: *STAD, Canva, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang memiliki kompetensi, karakter, dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kebutuhan dunia kerja. Dalam konteks pendidikan vokasi, proses pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri sehingga lulusan memiliki kesiapan kerja yang optimal. Transformasi pendidikan kejuruan pada era digital menuntut sekolah untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi siswa. Penerapan teknologi pendidikan terbukti berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan vokasional melalui pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan dunia kerja (Telaumbanua, 2026). Sejalan dengan itu, penguatan kemitraan industri dan pembelajaran berbasis praktik juga menjadi strategi penting dalam meningkatkan kesiapan kerja lulusan sekolah menengah kejuruan sehingga proses pembelajaran harus mampu mengembangkan kompetensi akademik sekaligus kompetensi profesional siswa (Nopritinoadi & Rulandari, 2026).

Implementasi Kurikulum Merdeka mendorong terwujudnya pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan. Salah satu implikasi penerapan kurikulum tersebut adalah perlunya penggunaan model pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir siswa dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran. Selain model pembelajaran yang tepat, pemanfaatan media pembelajaran digital juga menjadi bagian penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penggunaan media pembelajaran digital pada Kurikulum Merdeka mampu meningkatkan kualitas interaksi belajar serta mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa (Hafizah, 2023). Pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan peluang bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih mandiri melalui berbagai sumber digital dan lingkungan belajar interaktif (Casfian et al., 2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Anggrayni et al., 2023).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran melalui aktivitas kerja sama dalam kelompok heterogen sehingga mendorong terjadinya interaksi, saling membantu, dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan melalui STAD tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Pujawati et al., 2026). Temuan serupa juga menunjukkan bahwa model STAD memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga layak diterapkan pada berbagai mata



pelajaran (Pebrianti et al., 2026). Selain itu, pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada konstruksi pengetahuan melalui aktivitas kolaboratif juga terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Pembelajaran berbasis konstruktivisme memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar, pemecahan masalah, dan interaksi dengan lingkungan belajar (Aviv et al., 2026). Oleh karena itu, penerapan model STAD menjadi relevan karena mengintegrasikan prinsip kerja sama, tanggung jawab kelompok, dan aktivitas belajar aktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Optimalisasi penerapan model STAD akan semakin efektif apabila didukung oleh media pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang berkembang pesat dalam dunia pendidikan adalah Canva karena menyediakan berbagai fitur desain interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi pembelajaran, presentasi, video, maupun evaluasi pembelajaran secara kreatif. Penggunaan Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis Canva terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas (Ramadhan, 2026). Selain itu, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran juga berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa karena memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran berbasis teknologi (Hurrain et al., 2026). Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga memiliki keterkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa karena tampilan visual dan fitur interaktif yang tersedia mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi serta hasil belajar menunjukkan bahwa kualitas media yang digunakan guru menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran, khususnya pada lingkungan pendidikan vokasi (Lumantak et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dipadukan dengan media pembelajaran digital mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa. Integrasi model STAD dengan media berbasis Canva memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian Kafi et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantuan media digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui kombinasi aktivitas kelompok dan penggunaan teknologi pembelajaran. Penggunaan media digital tersebut juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga aktivitas belajar menjadi lebih optimal. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan model STAD juga menunjukkan bahwa integrasi antara strategi pembelajaran kooperatif dan teknologi digital mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta keterlibatan siswa (Hidayat et al., 2026).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas model STAD maupun media pembelajaran berbasis Canva, sebagian besar penelitian masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep pada jenjang sekolah dasar dan mata pelajaran umum. Penelitian yang secara khusus mengembangkan model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di sekolah menengah kejuruan masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*), khususnya pada pengembangan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran vokasi. Di sisi lain, mata pelajaran Dasar-Dasar



Pemasaran menuntut siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan praktik pemasaran yang berkembang di dunia usaha dan dunia industri. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif dengan media digital interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Selain itu, penelitian pengembangan media pembelajaran menunjukkan bahwa aspek validitas dan kepraktisan produk menjadi faktor penting sebelum media diterapkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi yang dikembangkan melalui tahapan sistematis terbukti mampu menghasilkan produk yang mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan siswa (Benda et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Ambal diketahui bahwa proses pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran masih didominasi metode ceramah sehingga aktivitas belajar siswa belum berlangsung secara optimal. Guru telah memanfaatkan media presentasi sederhana, namun penggunaannya masih terbatas dan belum memanfaatkan media interaktif yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa kurang aktif berdiskusi, mudah kehilangan fokus, dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendukung penerapan model pembelajaran kooperatif secara efektif. Pengembangan produk pembelajaran melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) menjadi metode yang sesuai karena memungkinkan proses perancangan, validasi, uji kepraktisan, dan uji efektivitas produk dilakukan secara sistematis sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran (Rahayu, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Canva yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 1 Ambal menggunakan model pengembangan 4D. Kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada integrasi model STAD dengan media Canva, tetapi juga pada proses pengembangan produk yang diuji melalui aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa vokasi sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berbasis teknologi. Penggunaan model *Research and Development* dalam pengembangan media pembelajaran telah terbukti mampu menghasilkan produk yang lebih sistematis, layak digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran apabila melalui tahapan pengembangan yang terstruktur (Pramono, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif Canva yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 1 Ambal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Produk yang dikembangkan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran, khususnya materi perilaku konsumen. Penelitian dilaksanakan di kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Ambal. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa, yang terdiri atas 12



siswa pada uji coba terbatas dan 24 siswa pada uji coba luas. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan awal produk, sedangkan uji coba luas dilakukan untuk memperoleh data kepraktisan dan efektivitas produk melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Tahap *define* dilakukan melalui analisis awal, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap *design* meliputi penyusunan rancangan model pembelajaran STAD, media interaktif Canva, LKPD, dan instrumen penelitian. Tahap *develop* dilakukan melalui validasi ahli media dan ahli materi, revisi produk, uji coba terbatas, serta uji coba luas. Tahap *disseminate* dilakukan dengan menyerahkan produk yang telah direvisi kepada guru mata pelajaran untuk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta melalui publikasi artikel penelitian.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, pedoman wawancara, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes hasil belajar disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi pada materi perilaku konsumen. Angket menggunakan skala Likert empat tingkat dengan skor 1–4. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Analisis kelayakan dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Analisis kepraktisan dilakukan berdasarkan respons guru dan siswa. Sementara itu, efektivitas produk dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan N-Gain. Kategori hasil analisis ditentukan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis (*define*) dilakukan untuk mengidentifikasi potensi dan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran pada kelas X Pemasaran 1 SMK Negeri 1 Ambal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih menghadapi kendala, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran belum optimal. Selain itu, keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran menyebabkan penyampaian materi belum sepenuhnya mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya pengembangan model pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas X Pemasaran 1 belum menunjukkan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus ketika materi disampaikan oleh guru sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa seperti menggunakan telepon genggam untuk kegiatan di luar pembelajaran, berbicara dengan teman, dan kurang memperhatikan penjelasan guru menjadi indikator bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya menarik bagi siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan bantuan media interaktif Canva dipilih sebagai alternatif pengembangan pembelajaran. Tahap perancangan (*design*) dilakukan dengan menyusun rancangan awal produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa kisi-kisi tes dan instrumen penilaian yang digunakan dalam proses pengembangan produk.



Selanjutnya, model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa serta tujuan pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Media interaktif Canva dirancang sebagai pendukung pembelajaran dengan menyajikan materi secara visual, sistematis, dan menarik.

Hasil rancangan produk pada tahap *design* menghasilkan media interaktif Canva yang memuat beberapa komponen pembelajaran, yaitu halaman utama, halaman beranda, penyajian materi, LKPD, kegiatan evaluasi, dan halaman penutup. Penyusunan setiap bagian media dilakukan dengan mempertimbangkan keterkaitan antara sintaks model pembelajaran STAD dengan aktivitas belajar siswa. Melalui rancangan tersebut, siswa diarahkan untuk bekerja secara kelompok, berdiskusi, dan memahami materi perilaku konsumen melalui kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif. Struktur produk yang dikembangkan kemudian menjadi dasar untuk memasuki tahap pengembangan (*develop*).

Tabel 1. Tahapan Pengembangan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif Canva

No.	Tahapan Pengembangan	Hasil Kegiatan
1	<i>Define</i>	Identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, permasalahan pembelajaran, materi, dan tujuan pembelajaran
2	<i>Design</i>	Penyusunan instrumen penelitian, pemilihan model STAD, dan perancangan media interaktif Canva
3	<i>Develop</i>	Penyusunan materi, pengembangan LKPD dan media, validasi ahli, revisi produk, uji coba terbatas, dan uji coba luas
4	<i>Disseminate</i>	Penyebarluasan produk kepada guru mata pelajaran dan publikasi artikel ilmiah

Berdasarkan Tabel 1, proses pengembangan produk dilakukan melalui empat tahapan sesuai model pengembangan 4D, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penyebarluasan produk. Pada tahap *develop*, produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan dengan menyesuaikan materi pembelajaran, penyusunan LKPD, serta integrasi media interaktif Canva dengan sintaks pembelajaran STAD.

Selanjutnya, produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan produk sebelum digunakan dalam uji coba. Hasil validasi produk disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Interaktif Canva

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Rerata Skor	Kategori
Ahli media	39	40	3,90	Sangat layak
Ahli materi	34	36	3,78	Sangat layak
Rerata	—	—	3,84	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi ahli media memperoleh skor 39 dari skor maksimal 40 dengan rerata 3,90 dan termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 34 dari skor maksimal 36 dengan rerata 3,78 dan termasuk kategori



sangat layak. Secara keseluruhan, rerata hasil validasi sebesar 3,84 dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva telah memenuhi aspek kelayakan dari segi tampilan media, penyajian, isi, dan kesesuaian materi. Produk kemudian direvisi berdasarkan saran dari validator sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

Setelah produk dinyatakan layak, dilakukan uji coba terbatas dengan melibatkan 12 siswa kelas X Pemasaran 1. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respons awal siswa terhadap penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva serta mengetahui kemudahan penggunaan produk dalam pembelajaran. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa produk dapat digunakan dalam pembelajaran dan selanjutnya diterapkan pada uji coba luas dengan melibatkan 24 siswa. Pada uji coba luas, data kepraktisan diperoleh melalui angket respons siswa dan guru. Hasil analisis kepraktisan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Kepraktisan Produk

Responden	Rerata Skor	Kategori
Siswa	3,43	Sangat praktis
Guru	3,80	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 3, respons siswa terhadap model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva memperoleh rerata skor 3,43 dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, respons guru memperoleh rerata skor 3,80 dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk mudah digunakan dan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Respons positif siswa juga menunjukkan bahwa penyajian materi melalui media interaktif Canva dapat membantu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Selain kepraktisan, efektivitas produk dianalisis berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba luas yang melibatkan 24 siswa. Hasil perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa

Jenis Tes	Jumlah Siswa	Total Skor	Rerata
<i>Pre-test</i>	24	1.670	69,58
<i>Post-test</i>	24	2.190	91,25

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata hasil *pre-test* siswa sebesar 69,58, sedangkan rata-rata hasil *post-test* meningkat menjadi 91,25. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 21,67 poin setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan model STAD berbantuan media interaktif Canva. Peningkatan hasil belajar selanjutnya dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil analisis N-Gain disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Efektivitas Berdasarkan N-Gain

Indikator	Hasil	Kategori
Rerata <i>pre-test</i>	69,58	—
Rerata <i>post-test</i>	91,25	—
N-Gain	0,74	Tinggi



Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dinyatakan efektif dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perilaku konsumen. Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD berbantuan media interaktif Canva memenuhi tiga aspek penilaian produk, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Aspek kelayakan memperoleh rerata validasi sebesar 3,84 dengan kategori sangat layak. Aspek kepraktisan memperoleh rerata skor 3,43 dari siswa dan 3,80 dari guru, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Sementara itu, aspek efektivitas ditunjukkan melalui peningkatan rata-rata hasil belajar dari 69,58 pada *pre-test* menjadi 91,25 pada *post-test* dengan N-Gain sebesar 0,74 dalam kategori tinggi.

Tahap terakhir dalam model 4D adalah penyebarluasan (*disseminate*). Produk yang telah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba diberikan kepada guru mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran sebagai alternatif model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian disebarluaskan melalui publikasi artikel ilmiah. Dengan demikian, seluruh proses pengembangan produk telah dilaksanakan secara konsisten berdasarkan model pengembangan 4D, mulai dari tahap *define*, *design*, *develop*, hingga *disseminate*.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Canva memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran pada siswa SMK. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kerja sama kelompok mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru. Melalui tahapan STAD, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat dalam proses diskusi, penyelesaian tugas kelompok, serta evaluasi pemahaman secara individu. Kondisi tersebut sejalan dengan karakteristik pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa sebagai bagian aktif dalam membangun pemahaman melalui interaksi sosial. Rumondor et al. (2026) menjelaskan bahwa penerapan model STAD pada lingkungan SMK mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut juga diperkuat oleh penelitian Masyudah dan Widyasari (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pemahaman secara bersama-sama. Hal ini menunjukkan bahwa karakteristik STAD yang menekankan kerja kelompok dan tanggung jawab individu memiliki relevansi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan.

Keberhasilan penerapan model STAD dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi rendahnya partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas kelompok dalam STAD memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu memahami materi sehingga proses belajar tidak hanya bergantung pada penjelasan guru. Peran anggota kelompok dalam mendukung keberhasilan bersama menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan tanggung jawab belajar siswa. Hal tersebut memperkuat hasil penelitian Sriwati et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas belajar yang lebih terstruktur dan melibatkan kerja sama antar siswa.



Dengan demikian, penerapan STAD pada penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran, tetapi juga sebagai pendekatan yang membangun keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep perilaku konsumen.

Selain penggunaan model pembelajaran, keberhasilan produk yang dikembangkan juga dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif Canva sebagai sarana penyampaian materi. Media Canva memungkinkan penyajian materi dalam bentuk visual yang lebih menarik sehingga membantu siswa memahami informasi yang bersifat konseptual. Penyajian materi melalui kombinasi teks, ilustrasi, dan elemen visual dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa pemanfaatan media digital dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Afifah et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar karena mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan Canva dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran dapat menjadi pendukung dalam menciptakan inovasi pembelajaran di sekolah vokasi. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara lebih fleksibel. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi penting karena siswa SMK perlu memperoleh pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Temuan tersebut diperkuat oleh Desi et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di SMK mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva dalam penelitian ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran berbasis STAD.

Peningkatan hasil belajar siswa dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model STAD berbantuan media interaktif Canva mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna. Keberhasilan tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media digital, tetapi juga oleh karakteristik model pembelajaran yang memberikan ruang kepada siswa untuk berinteraksi dan membangun pemahaman secara bersama-sama. Aktivitas diskusi kelompok dalam STAD memungkinkan siswa dengan kemampuan berbeda untuk saling membantu dalam memahami materi pembelajaran. Proses tersebut mendukung terbentuknya pengalaman belajar yang aktif karena siswa terlibat dalam kegiatan menemukan, menjelaskan, dan mengembangkan pemahaman terhadap konsep yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan kolaboratif dan teknologi digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMK.

Penggunaan media interaktif Canva dalam penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu memberikan dukungan terhadap kebutuhan belajar siswa yang semakin berkembang. Media visual interaktif membantu menyederhanakan penyampaian materi sehingga konsep yang bersifat abstrak dapat dipahami melalui penyajian yang lebih konkret dan menarik. Selain itu, tampilan visual yang sistematis dapat meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mereka lebih mudah mengikuti tahapan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Dewi (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Dengan demikian, keberadaan media Canva dalam penelitian ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai komponen pembelajaran yang mendukung terciptanya interaksi belajar yang lebih optimal.



Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media interaktif Canva memiliki potensi untuk diterapkan dalam pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK. Produk yang dikembangkan telah mampu menjawab permasalahan awal berupa rendahnya keterlibatan siswa, keterbatasan penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih inovatif. Hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas produk menunjukkan bahwa pengembangan berbasis Research and Development mampu menghasilkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra et al. (2026) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi melalui tahapan R&D dapat menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Oleh karena itu, model STAD berbantuan Canva dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi di lingkungan SMK.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media interaktif Canva pada materi perilaku konsumen merupakan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 1 Ambal. Pengembangan model ini tidak hanya menghasilkan perangkat pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan dan kepraktisan, tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah kejuruan. Integrasi antara model STAD dan media interaktif Canva mampu menciptakan proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa melalui kegiatan diskusi, kerja kelompok, serta penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran perlu diintegrasikan dengan pendekatan pedagogis yang tepat agar mampu memberikan dampak yang optimal terhadap pengalaman belajar siswa. Model STAD berbantuan Canva dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif serta mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran konvensional. Produk yang dikembangkan memiliki peluang untuk diterapkan pada materi lain dalam mata pelajaran pemasaran maupun bidang keahlian lain dengan melakukan penyesuaian terhadap karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan model serupa dengan cakupan yang lebih luas, melibatkan jumlah sekolah dan siswa yang lebih beragam, serta menguji dampak penggunaan media dalam jangka waktu yang lebih panjang. Selain itu, pengembangan berikutnya dapat mempertimbangkan integrasi teknologi pembelajaran lain untuk memperkaya pengalaman belajar siswa di lingkungan pendidikan vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman, F. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva terhadap hasil belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733–742. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1432>



- Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani, F. (2023). Pengembangan video pembelajaran interaktif mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di kelas IV SDN 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 631–637.
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>
- Aviv, A. E. F. S., Eko, E. W., Heru, H. S., & Arif, A. Y. R. (2026). Pengaruh penerapan *Project Based Learning* berbasis konstruktivisme terhadap keterampilan dan kemampuan pemecahan masalah siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 8(1), 242–248.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/14053>
- Benda, M. A. S., Paramata, D. D., & Buhungo, T. J. (2022). Analisis kepraktisan media pembelajaran Google Sites berbasis web pada materi elastisitas dan hukum Hooke di MAN 1 Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 12(2), 211–217.
<https://doi.org/10.23887/jjpf.v12i2.53300>
- Casfian, F., Fadhillah, F., Septiaranny, J. W., Nugraha, M. A., & Fuadin, A. (2024). Efektivitas pembelajaran berbasis teori konstruktivisme melalui media e-learning. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(2), 636–648.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/916>
- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan teknologi penggunaan Canva sebagai sarana media pembelajaran interaktif di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 6–12.
<https://e-journalbattuta.ac.id/index.php/jpm/article/view/56>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi pembelajaran menulis teks melalui media visual interaktif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(3), 99–111.
<https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.246>
- Hafizah, N. (2023). Media pembelajaran digital generasi Alpha era Society 5.0 pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675–1688.
<https://jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/2699>
- Hidayat, A. A., Nurjaman, A., & Rabbani, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dengan model STAD pada pembelajaran matematika SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 9(4), 915–924.
<https://doi.org/10.22460/collase.v9i4.31808>
- Hidayat, S., Nurdiansyah, N., & Yogiarni, T. (2026). Pengaruh model STAD berbantuan peta konsep digital Canva terhadap pemahaman konsep IPS siswa. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 7(3), 1740–1748.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v7i3.6386>
- Hurrunain, F., Abdurrochman, M. F., Lituhayu, N. P., & Anbiya, B. F. (2026). Meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. *Journal of Islamic Education Studies*, 4(2), 130–138. <https://doi.org/10.58569/9zmec940>
- Kafi, K. M., Djudin, T., & Habellia, R. C. (2025). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan Canva dan Nearpod untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi GGL induksi. *SJPIF*, 7(1), 31–44. <https://doi.org/10.62112/sjpif.v7i1.186>
- Lumantak, D., Manoppo, C. T. M., Ratumbuisang, K. F., & Macarau, P. C. (2025). Hubungan penggunaan media pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar desain komunikasi kelas X SMK N 1 Tondano. *Journal of Education Method and Technology (JEMTech)*, 13–18. <https://calamus.id/index.php/jemtech/article/view/321>



- Masyhudah, M. S., & Widyasari, C. (2024). Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 526–532. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.655>
- Nopritinoadi, N., & Rulandari, N. (2026). Implementasi pembelajaran berbasis pabrik dan kemitraan industri sebagai upaya penguatan kesiapan kerja lulusan SMKN 1 Kuala Kurun. *Educational Studies and Research Journal*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.60036/k0t8sj97>
- Pebrianti, P., Peterianus, S., & Lestari, N. (2026). Analisis model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 08 Kayu Bunga. *Jiems: Journal of Integrated Education and Multidisciplinary Studies*, 1(1), 56–61. <https://ejournal.publish-pusatpublikasiilmiah.com/index.php/jiems/article/view/26>
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata kuliah metode penelitian teater menggunakan model R&D. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/view/6949>
- Pujawati, N. K. D., Gotama, P. B. A. P., & Rahayuni, I. G. A. A. (2026). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Divisions*) berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas VI SD Negeri 2 Tulamben tahun pelajaran 2025/2026. *LAMPUHYANG*, 17(2), 104–116. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v17i2.584>
- Putra, M. O. P., Achmad, F., Rusimamto, P. W., & Fathoni, A. N. (2026). Pengembangan media pembelajaran Google Sites: Validitas, kepraktisan, dan efektivitas pada instalasi tenaga listrik SMK. *Educational Journal*, 1(4), 2360–2366. <https://indojournal.com/index.php/edu/article/view/3939>
- Rahayu, A. (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>
- Ramadhan, S. (2026). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JADIKA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 109–120. <https://doi.org/10.66371/jadika.v2i1.74>
- Rumondor, S., Abast, R. M., & Tulaka, T. (2026). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Divisions (STAD) terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Tomohon. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 1074–1085. <https://doi.org/10.67142/edutik.v6i2.391>
- Sriwati, N. W., Novian, D., & Abdillah, T. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v3i2.19161>
- Telaumbanua, A. (2026). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan keterampilan vokasional di sekolah menengah kejuruan (SMK): Tinjauan literatur sistematis berbasis evidence-based practices (2021–2025). *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(3), 20600–20612. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.5511>