

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
SISWA KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5
KABUPATEN SORONG**

SKRIPSI



OLEH :

NAMA : NURMITA

NIM : 148320720064

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INRFORMASI

FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA)

SORONG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan
Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Di Sekolah
Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong

Penyusun : Nurmita

Nim : 148320720064

Skripsi telah disetujui oleh tim pembimbing

Pada :

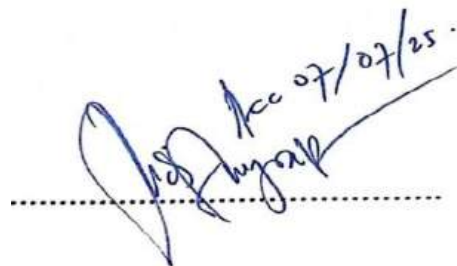
Pembimbing I

Sahiruddin, M.Kom.
NIDN. 1412049101



Pembimbing II

Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.
NIDN. 1413039301



LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 KABUPATEN
SORONG

NAMA : Nurmita
NIM : 148320720064

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

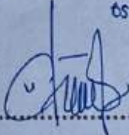
Pada : ~~10~~ November 2025

Dekan FEKSA,

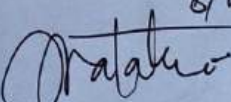


Tim Penguji Skripsi

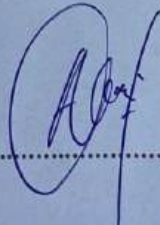
1. Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.
NIDN. 1403109701


ts-11/2025

2. Matahari, M.Kom.
NIDN. 1409039001


8/11/2025

3. Sahiruddin, M.Kom.
NIDN. 1412049101



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 10 November 2025

Yang membuat pernyataan,



Nurmita

148420720064

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Langkahku mungkin kecil, tapi tekadku besar. Aku belajar dalam diam, tumbuh dalam sabar, dan terus melangkah menuju terang tanpa menyerah."

(Nurmita)

"Belajarlah sebelum kamu menjadi pemimpin, dan setelah kamu menjadi pemimpin, tetaplah belajar."

(Abu Darda' (ra))

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, karya sederhana ini kupersembahkan dengan sepenuh hati kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, yang selalu menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas dalam setiap langkah perjuanganku.
2. Saudara-saudaraku tersayang, terima kasih atas semangat, dukungan, dan canda tawa yang selalu menguatkan di setiap perjalanan perjuanganku.
3. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Informatika UNIMUDA Sorong, yang telah membimbing dengan sabar dan tulus dalam proses penyusunan skripsi ini
4. Teman-teman seperjuangan seangkatan, yang selalu memberi semangat, tawa, dan dukungan dalam suka maupun duka selama masa perkuliahan.
5. Siswa-siswi SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong, khususnya kelas X, yang menjadi inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran ini.
6. Dan tentu saja, diriku sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan percaya bahwa setiap usaha akan berbuah indah pada waktunya.

ABSTRAK

Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong terkhusus pada kelas X proses pembelajaran dikelas guru hanya menggunakan buku cetak dan powerpoint. hal ini menyebabkan peneliti mengembangkan bahan ajar berupa pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan canva. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) Evaluasi (*Evaluation*). Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil penelitian ini adalah nilai validasi ahli instrument mendapatkan persentase 97% dengan kriteria “Sangat Valid”. Nilai validasi ahli media 85% dengan kriteria “valid”. validasi ahli materi mendapatkan persentase 90% dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya, hasil penilaian efektivitas dilihat dari hasil angket dan test belajar peserta didik yaitu 91% dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media, Pembelajaran, Interaktif, Canva, ADDIE.

ABSTRACT

At Senior High School 5 Sorong Regency, specifically in 10th grade, the learning process in the classroom only utilizes printed books and PowerPoint. This prompted the researcher to develop teaching materials in the form of interactive learning media using Canva. The purpose of this research is to develop interactive learning media and determine whether using Canva is relatively effective and efficient as a learning medium in Informatics subjects for 10th-grade students at SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. The method used in this research is R&D (Research and Development) with the ADDIE model, which consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The application used to develop the interactive learning media is Canva. The results of this research are as follows: the instrument expert validation score obtained a percentage of 97% with a "Very Valid" criterion. The media expert validation score was 85% with a "Valid" criterion. The material expert validation score obtained a percentage of 90% with a "Very Valid" criterion. Furthermore, the effectiveness assessment results, as seen from the questionnaire and student learning test results, showed a score of 91% with a "Very Effective" category.

Keywords: *Development, Media, Learning, Interactive, Canva, ADDIE.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu, skripsi dengan judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong“**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan, program studi pendidikan teknologi informasi fakultas eksakta universitas pendidikan muhammadiyah sorong. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapat dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih atas segala dukungan, bantuan, bimbingan, dan doa yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si., Selaku rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.
2. Bapak Sahidi, M.Pd., selaku dekan fakultas pendidikan eksakta universitas pendidikan muhammadiyah sorong.
3. Bapak Sahiruddin, M.Kom., Selaku ketua program studi pendidikan teknologi informasi, sekaligus dosen pembimbing I yang dengan penuh kesabaran dan kebijakan dalam memberikan bimbingan, arahan dalam penulisan skripsi sehingga terselesai skripsi ini.
4. Ibu Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd., Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta semangat kepada penulis hingga saat ini.
5. Ibu Dian Nitari Ribanor Sabanudin, M.Pd., selaku dosen ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji peneliti.
6. Ibu Matahari, M.Kom., selaku dosen ketua penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji peneliti.
7. Ibu Siti Umi Urifah, S.Pd., yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator ahli materi serta berkenan memberi saran dan masukan dalam penyempurnaan media.

8. Seluruh responden yang telah memberi waktu dan informasi untuk membantu menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada orang tua saya yang sangat saya cintai, kasih sayang, nasehat dan do'a yang tiada henti – hentinya.
10. Lisman Arbin Munanto, Lisna dan Nurlini., saudara sekandung yang selalu menasehati saya dan menyemangati untuk menyelesaikan skripsi saya.

Akhir kata, penulis memohon maaf apabila masih ditemukannya banyak kekurangan pada penyusunan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri, para pembaca, dan rekan-rekan yang hendak melakukan penelitian berikutnya.

Sorong, 5 Agustus 2025

Penulis,

Nurmita

148320720064

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Profil Sekolah	6
2.2 Media Pembelajaran.....	6
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	11
2.4 Canva	13
2.5 Mata Pelajaran Informatika	14
2.6 Modul Ajar / RPP	16
2.7 Penelitian Relavan	18
2.8 Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	22
3.1.2 Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	22
3.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	22
3.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	23
3.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	23
3.2 Desain Penelitian.....	23

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data	24
3.5 Intrument Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Penelitian.....	31
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	31
4.1.2 Desain (<i>design</i>).....	32
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.1.4 Implementasi (<i>implementation</i>).....	47
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	52
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 tampilan utama media pembelajaran.....	33
Gambar 4.2 pilihan menu video materi dan kuis	34
Gambar 4.3 pilihan menu masuk video materi	34
Gambar 4.4 Menu masuk Quis	35
Gambar 4.5 Salam Pembuka.....	35
Gambar 4.6 Judul Subtema Pertama.....	36
Gambar 4.7 Isi Materi Pertama.....	36
Gambar 4.8 Judul Subtema kedua	36
Gambar 4.9 Isi Materi kedua	37
Gambar 4.10 Judul Subtema ketiga	37
Gambar 4.11 Isi Materi Ketiga	38
Gambar 4.12 Judul Subtema keempat	38
Gambar 4.13 Isi Materi Keempat.....	38
Gambar 4.14 Subtema Kelima.....	39
Gambar 4.15 Isi Materi Kelima	39
Gambar 4.16 Subtema Keenam	40
Gambar 4.17 Isi Materi kekeenam.....	40
Gambar 4.18 Judul Subtema ketujuh.....	41
Gambar 4.19 Isi Materi Ketujuh	41
Gambar 4.20 Penutup (Ucapan Terima kasih).....	41
Gambar 4.21 soal pilihan ganda.....	42
Gambar 4.22 soal essay.....	42
Gambar 4.23 opsi jawaban benar pilihan ganda	43
Gambar 4.24 Opsi Jawaban Salah Pilihan Ganda.....	43
Gambar 4.26 Profil Penulis.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Produk Yang Akan Dibuat.....	24
Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Validasi Media.....	25
Tabel 3.3 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	26
Tabel 3.4 Rata – Rata Validasi	27
Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Validasi Materi	27
Tabel 3.6 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	27
Tabel 3.7 Rata – Rata Validasi	28
Tabel 3.8 Kisi Kisi Angket Untuk Peserta Didik.....	28
Tabel 3.9 Skoring Kuisioner	29
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa.....	29
Tabel 3.11 Kriteria Efektifitas	30
Tabel 4.1 Hasil Data Validasi Ahli Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Ahli Media.....	45
Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Materi	46
Tabel 4.4 Lembar Angket Peserta Didik.....	47
Tabel 4.5 Hasil Responden Peserta Didik.....	48
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik.....	50
Tabel 4.7 Nilai Keseluruhan Efektivitas	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah salah satunya adalah internet. Internet merupakan salah satu media komunikasi guna menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu internet dapat pemanfaatan teknologi informasi yang lainnya berupa perangkat komputer. (Ketut Agustini, 2020). Teknologi informasi telah berubah menjadi sesuatu hal yang bersifat menyeluruh dan dapat diterapkan diberbagai aspek, salah satunya dibidang pendidikan khususnya dilingkungan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pemerintah menghimbau kepada seluruh sekolah agar bisa berinovasi dalam penerapan pelaksanaan teknologi di lingkungan sekolah dengan menerapkan sistem pembelajaran menggunakan canva yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa (Chandra Lesmana, 2023)

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang mempunyai peran penting dalam pembelajaran, pembelajaran yang berkualitas akan memperoleh hasil belajar siswa yang maksimal (Listia Rahayu, 2023). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan hal yang penting agar suatu pembelajaran menjadi lebih menarik dan inovatif, diperlukan media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas (Elisa Mawarni, 2024). Manfaat

lain dari media pembelajaran adalah dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar maupun video yang ditampilkan sehingga mempermudah guru menjelaskan materi. (Kurniawan Hamid, 2023).

Pengembangan media pembelajaran ini berupaya menunjang kemampuan siswa secara umum, yang dimana media ini dimaksudkan supaya siswa ingin mengikuti pembelajaran dengan bersemangat sehingga mata pelajaran yang dipelajari lebih gampang terekam pada memori siswa. Media Interaktif merupakan suatu alat atau media yang didesain secara terencana untuk dapat menyampaikan informasi dan informasi dengan adanya hubungan timbal balik. Pembelajaran interaktif berupa alat yang dapat membantu proses belajar-mengajar dikelas sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. (Tri Ajeng Rahmawati, 2022).

Menurut (Sofia Faizal, 2024) menyatakan bahwa Media pembelajaran interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang terdiri dari berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan video yang dilengkapi dengan fitur pengontrol sehingga dapat dioperasikan sesuai dengan kebutuhan yang dikehendaki pengguna. Menurut (Diana Endah Handayani, 2025) menyatakan bahwa Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang digunakan guru ketika menyajikan materi pelajaran yang dimana guru berperan besar dalam menciptakan situasi pendidikan yang interaktif. Dengan kata lain, interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber belajar menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses mengajar, guru harus mampu mendorong siswa untuk mendengarkan guru, menyajikan media yang dapat dilihat dan dicerna siswa dengan mudah, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis dan bertanya, menanggapi

untuk menciptakan dialog kreatif dua arah yang menggambarkan proses belajar mengajar yang interaktif, yang dapat dibuat dengan menggunakan salah satunya aplikasi canva.

Salah satu bentuk media yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif yaitu menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi canva merupakan media desain online gratis yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun yang dimana aplikasi ini mempermudah penggunaanya dalam mendesain dan memiliki kemampuan untuk menambahkan elemen interaktif. Manfaat aplikasi canva dalam pembelajaran sangat banyak dan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, aplikasi canva tersebut tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, tetapi siswa dapat belajar dengan kreatif dan terampil dalam mengembangkan ataupun menggunakan aplikasi canva di dalam pembelajaran. (Zumrotul Fauziah, 2022).

Untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa, guru memerlukan sarana yang inovatif dalam menyampaikan materi dengan tepat maupun menarik sehingga mudah dipahami serta melibatkan siswa secara aktif pada saat memaparkan materi. Media pembelajaran interaktif dibuat menggunakan aplikasi yang bisa diedit atau dibuat dikomputer atau handphone yaitu aplikasi canva, (Rina Rahmawati, 2021).

Peneliti telah melakukan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong menunjukan bahwa mata pelajaran informatika masih melakukan secara konvensional. Guru hanya menggunakan buku cetak dan powerpoint sebagai alat bantu utama dalam penyampaian materi. Padahal, sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai seperti laboratorium komputer, proyektor, dan jaringan Wi-fi. Namun, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal,

terutama dalam hal pembelajaran interaktif yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Sehingga perlu adanya sebuah media interaktif menggunakan canva untuk menunjang proses belajar mengajar di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif Menggunakan Canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.
2. Apakah media pembelajaran interaktif Menggunakan Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong?

1.3. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.

2. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif menggunakan canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada informatika, Diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan praktis serta mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, mempermudah memahami materi, serta meningkatkan hasil belajar melalui media yang interaktif.

2. Bagi guru

Peneliti ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran dan merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memperoleh tambahan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran serta memperoleh informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini Menambah pengalaman dan pengetahuan serta wawasan tambahan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti menjadikan sarana untuk meningkatkan kemampuan meneliti dan dapat menjadi media mengajar apabila peneliti kelak menjadi tenaga pengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Profil Sekolah

SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong memiliki fasilitas yang cukup memadai, meliputi ruang kelas, laboratorium, perpustakaan, dan UKS. SMA Negeri Kabupaten Sorong merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang terletak di desa klamalu, kecamatan mariat, kanupaten sorong, papua barat daya. Dibawah kepemimpinan bapak I Ketut Widura sebagai kepala sekolah dan dibantu oleh operator sekolah Parluji, S.Pd., M.Pd., sekolah ini terus berkomitmen memberi layanan pendidikan terbaik. Saat ini jumlah peserta didik mencapai kurang lebih 231 siswa, yang terdiri dari 96 siswa laki – laki dan 135 siswa perempuan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong menerapkan kurikulum merdeka, yakni kurikulum baru yang menekankan pada perkembangan kompetensi, kreativitas, serta karakter siswa sesuai dengan kebutuhan zaman.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Pengertian lain dari media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampain pesan) dan komunikan (penerima pesan). Media juga dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi

antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, (Icha Biassari, 2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran yang beragam dan inovatif tentunya dapat membantu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran meliputi buku, tape-recorder, kaset, video, camera, film, slide (fotobingkar), gambar, grafik, tv dan komputer yang bisa menampilkan isi modul pelajaran (Muhamad Ali Kasri, 2023).

2.2.2 Ciri - ciri Media Pembelajaran

Tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) untuk melakukan proses pembelajaran.

1. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja jika diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu – kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses loncat galah atau reaksi kimia dapat diamati melalui bantuan kemampuan manipulatif dari media. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (*video, motion film*) kejadian dapat diputar mundur. Media (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian– bagian penting/utama dari ceramah, pidato, atau urutan suatu kejadian dengan memotong bagian-bagian yang tidak diperlukan.

3. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif sama mengenai suatu kejadian. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media ini rekaman video, audio, disket computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja (Sapriyah, 2019).

2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum sebuah media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu:

1. Media visual, yaitu suatu jenis media yang penggunaannya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik saat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran ini yaitu: media cetak seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta. Modelnya seperti globe bumi dan miniatur; dan media realitas alam sekitar.
2. Media audio, yaitu jenis media yang dengan memanfaatkan indera pendengaran peserta didik saat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Suatu pesan dan informasi yang diterima berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.
3. Media audio-visual, yaitu suatu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan juga indera pendengaran dalam suatu kegiatan atau proses pembelajaran. Contoh dari media pembelajaran ini yaitu seperti film, program tv dan video.
4. Multimedia, yaitu media yang penggunaannya melibatkan beberapa jenis dari media secara terintegrasi dalam suatu kegiatan atau proses pembelajaran.

(Desyana Patresia Tampubolon, 2022)

2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Dari segi sejarah perkembangannya, maka dapat disebutkan dua fungsi media pendidikan yang sekarang disebut media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi Aya (*Audiovisual Aids* atau *Teaching Aids*)

Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, mode, benda sebenarnya dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi Komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada di tengah di antara dua hal, yaitu yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut receiver atau audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, ohp, dan sebagainya yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. (Wahid, 2018).

2.2.5 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Isran Rasyid Karo-Karo S, 2018).

2.2.6 Kekurangan Dan Kelebihan Media Pembelajaran

Keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain adalah: 1) Mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian. 2) Mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar. 3) Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. 4) Sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. 5) Lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks. 6) Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara. (Septy Nurfadhillah, 2021).

Kekurangan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain yaitu: 1) Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). 2) Memerlukan ketersediaan asal serta keterampilan, dan kejelian pengajar dapat memanfaatkannya. 3) Berukuran gambar sering kali kurang tepat dalam pengajaran kelompok besar. 4) Visual yang terbatas, media ini hanya bisa memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi info. (Nasron, 2024).

2.3 Media Pembelajaran Interaktif

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif ialah media yang dapat dimanfaatkan untuk memperjelas proses pembelajaran jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan atensi siswa sehingga dapat menyediakan lingkungan belajar yang adaptif serta variatif, siswa juga bisa mengendalikan dan menentukan sendiri urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan. Dengan menggabungkan berbagai komponen (teks, grafik, audio, video/animasi) dan

menggunakan komputer/laptop untuk mengilustrasikan suatu konsep melalui animasi, suara, dan peragaan yang menarik, media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif yang memungkinkan siswa berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Sri Wulan Anggraeni, 2021).

2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Adapun karakteristik media dalam multimedia pembelajaran, terdiri dari 8 karakteristik, yaitu sebagai berikut:

1. *Curriculum*, desain pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum pendidikan yang sudah ditetapkan. Aspek desain kurikulum dan pembelajaran terdiri dari 6 penilaian yaitu: a) Kesesuaian sasaran. b) Kelengkapan unsur pembelajaran. c) Kejelasan tujuan. d) Konsistensi tujuan, materi, dan evaluasi. e) Pemberian contoh. f) Aspek – aspek pedagogik.
2. *Content*, penilaian *content* pada media interaktif didasarkan beberapa aspek, yakni: a) Kebenaran substansi materi. b) Bercukup-cakupan. c) Kedalaman. d) Aktualitas. e) Kelengkapan sumber.
3. *Communication*, aspek kejelasan pesan dan menumbuhkan motivasi
4. *Computer capacity*, kemampuan komputer multimedia
5. *Creativityy*, tidak melanggar etika
6. *Compability*, dapat diterima secara umum, dan mudah digunakan
7. *Cosmetic*, tampilan desain yang menarik
8. *Interaktivty* memunculkan produk yang interaktif, (Muhammad Sahib Saleh, 2023).

2.2.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan yaitu: 1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; 2) Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; 3) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam suatu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; 4) Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; 5) Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; 6) Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan, munir (Gede Cris Smaramanik Dwiqi, 2020)

Kekurangan dari penggunaan multimedia interaktif yaitu: 1) Biaya yang relatif mahal pada tahap awal pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, 2) Perlunya peningkatan kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia interaktif agar dalam proses penyampaian semakin mudah, 3) Perhatian pemerintah dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif masih terbilang kurang, 4) Belum memadainya fasilitas untuk pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada daerah tertentu, (Prita Triana, 2021).

2.4 Canva

Canva adalah sebuah platform berbasis web yang menyediakan berbagai opsi penyuntingan untuk membantu penggunanya membuat berbagai jenis desain konten visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, feed Instagram, sampul, dan lainnya. Selain itu, terdapat alat penyuntingan foto termasuk

editor foto, filterfoto, bingkai foto, stiker, ikon, dan pola kisi. Canva menawarkan banyak template untuk membantu pemula mempelajari dasar desain sebelum membuat desain profesional. Fitur-fitur yang disediakan oleh Canva tidak hanya berupa template, tetapi terdapat 10 fitur utama yang dapat dijadikan wahana operasional perpustakaan di era digital, antara lain: (1) Banner, (2) Slide Presentasi, (3) Sertifikat Kegiatan, (4) Konten Instagram (5) Poster, (6) Resume Pegawai, (7) Laporan Pekerjaan, (8) Surat, (9) Sampul Ebook, (10) Proposal, (Ayun Permata Syahrir, 2023).

Adapun kelebihan dan kekurangan Media Canva adalah sebagai berikut:

Kelebihan media canva yaitu : 1) Mempunyai baragam desain grafis, animasi, template, serta lembaran-lembaran yang menarik. 2) Mampu menyesuaikan waktu dalam mendesain media pembelajaran yang efektif. 3) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan memakai handphone ataupun laptop. 4) Aplikasi ini mudah untuk dicapai oleh pendidik dan peserta didik. 5) Menggunakan aplikasi canva tersebut, membuat seorang pendidik yang kreatif dan inovatif.

Adapun kurangan media canva yaitu: 1) Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil. 2) Beberapa fitur baru bisa didapat dengan akun premium. 3) Desain video cenderung memakan waktu yang lama untuk diunduh. 4) Belum ada fitur insert tabel untuk melancarkan slide presentasi, (Abdahamidah Putri, 2022).

2.5 Mata Pelajaran Informatika

Informatika merupakan mata pelajaran pilihan yang dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/2020 yang disesuaikan dengan kesiapan masing-masing sekolah. Mata

pelajaran informatika adalah salah satu disiplin ilmu yang berfungsi memberikan kemampuan berfikir manusia dalam mengatasi persoalan – persoalan yang semakin kompleks agar dapat bersaing di abad ke-21. Teknologi dan komunikasi sebagai salah satu bagian dari informatika merupakan kebutuhan dasar peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuannya pada era digital. Mata pelajaran informatika merupakan mata pelajaran pilihan yang diselenggarakan berdasarkan ketersediaan guru sesuai dengan kualifikasi akademik dan kompetensi, serta sarana prasarana pada satuan pendidikan. (Arthawan I. , 2020).

Di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong telah menerapkan mata pelajaran informatika sebagai bagian kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan arah kurikulum merdeka dan kebijakan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi. Mata pelajaran ini diberikan kepada siswa kelas X sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi informasi di era digital.

Penerapan mata pelajaran informatika di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan berpikir komputasional agar mampu memecahkan masalah secara sistematis dan aman, siswa dapat memanfaatkan teknologi secara aman dan efektif, mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke – 21 termaksud dunia kerja dan pendidikan tinggi yang berbasis teknologi, menanamkan etika dan bertanggung jawab digital dalam penggunaan perangkat teknologi dan internet.

Materi yang diajarkan meliputi delapan elemen utama informatika, antara lain: berpikir komputasional, teknologi informasi dan komunikasi (TIK), sistem komputer, jaringan dan internet, analisis data, algoritma dan pmograman, dampak sosial informatika, serta perangkat lintas bidang.

2.6 Modul Ajar / RPP

Modul Ajar Informatika

Materi : SMA

Jenjang : Informatika

Kurikulum : Merdeka

Alokasi waktu : 2*45 menit (1 pertemuan)

a. Identitas Modul

Satuan pendidikan : SMA/MA

Mata pelajaran : Informatika

Kelas/semester : X/ Ganjil

Materi pokok : Dampak Sosial Informatika

Media pembelajaran : Canva Interaktif dan kuis interaktif

b. Profil Pancasila

Beriman, bernalar kritis, gotong royong dan kreatif

c. Media Dan Sumber

Media: Layar sentuh LCD monitor, laptop, dan internet

Sumber: Buku Informatika kelas x kurikulum merdeka, video edukasi youtube tentang sejarah perkembangan computer.

d. Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan sejarah perkembangan computer dari masa ke masa.
2. Menjelaskan aspek hukum produk TIK.
3. Mengetahui jenis perangkat lunak.
4. Mengetahui perkembangan perangkat lunak.

5. Mengetahui karir bidang informatika dan peran informatika dalam berbagai bidang.
6. Mengetahui manfaat teknologi informasi dalam berbagai bidang.

e. Langkah Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan pendahulu
 - a. Guru mengucapkan salam
 - b. Guru mengajak siswa berdoa sesuai keyakinan masing masing siswa
 - c. Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa
2. Kegiatan inti
 - a. Guru mengajar dengan volume yang tepat
 - b. Membahas sejarah perkembangan computer dari masa ke masa.
 - c. Membahas aspek hukum produk TIK.
 - d. Membahas jenis perangkat lunak.
 - e. Membahas perkembangan perangkat lunak.
 - f. Membahas karir bidang informatika dan peran informatika dalam berbagai bidang.
 - g. Membahas manfaat teknologi informasi dalam berbagai bidang beserta contohnya
3. Penutup
 - a. Guru menyimpulkan pembelajaran
 - b. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan
 - c. Guru menyampaikan pesan penutup
 - d. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan terima kasih

4. Penilaian

Pengetahuan teks dan penugasan

2.7 Penelitian Relavan

Penelitian ini relavan dengan penelitian dari:

1. Oni Savitri, Sudarman, Sutrisno (2024) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda”. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, diuji oleh validator ahli dan respon siswa, serta memperoleh kategori sangat layak berdasarkan nilai validitas ahli materi (75%), media (72%), dan respon siswa (70,3%)
2. Andalusia pramita, supriyo (2024) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Materi Persamaan Garis Lurus SMP Kelas VIII” aliditas media oleh ahli media mencapai 80-90 %, respon siswa dan guru kategori sangat efektif/layak (86–89%) menggunakan model ADDIE.
3. Ima Setiani, Rosane Medriati, Andik Purwanto, Marvellino Ubaidillah Uhum (2024) Dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan aplikasi canva untuk Meningkatkan pemahaman konsep siswa” Media ini dikembangkan untuk siswa SMA IPA kelas XI. Hasil: validitas 86,85%, N-gain sebesar 0,71 (cukup efektif) dalam meningkatkan pemahaman konsep.
4. Zahra kamila & Kowiyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Sekolah Dasar

Kelas ” Menggunakan R&D model ADDIE, hasil validasi ahli materi dan media mencapai 93 %, dan respon siswa 89 % (sangat layak).

5. Deasy karissa Puspitasari, roni Faslah, maulana amirul Adha (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Di SMK Tunas Pembangunan”disimpulkan Metode yang digunakan yaitu R&D dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE). Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli media yaitu 79,13% dan ahli materi yaitu 96,19%.

2.8 Kerangka Berpikir

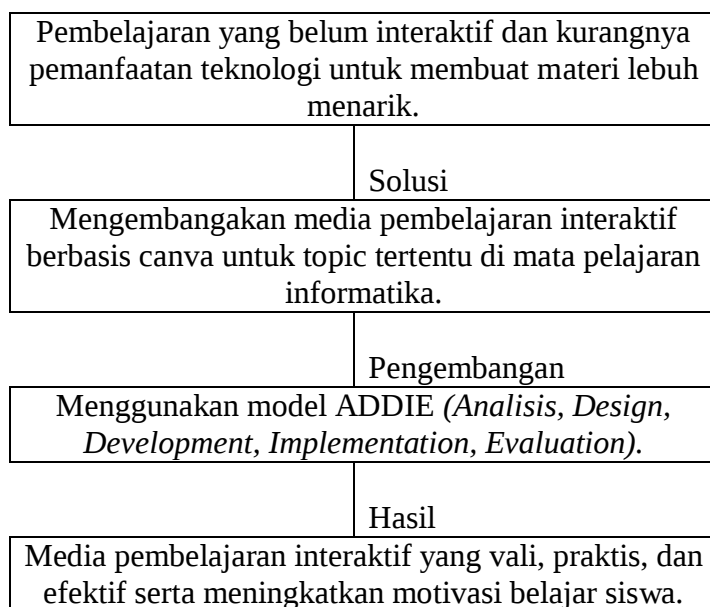
Diera globalisasi, pemanfaatan teknologi informasi seperti internet dan komputer sangatlah penting dalam dunia pendidikan, teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar lebih menarik. Salah satu yang mendukung pembelajaran yang inovatif adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi penyampaian informasi secara dua arah yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Media ini memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, animasi dan video yang dikendalikan oleh pengguna. Guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang menarik, interaktif serta mampu mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif siswa.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan dan memungkinkan pembuatan media pembelajaran dengan berbagai elemen visual yang interaktif. Canva tidak hanya mempermudah guru dalam

membuat media pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara kreatif dan mandiri.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong, ditemukan bahwa proses pembelajaran mata pelajaran informatika masih bersifat konvensional. Meskipun sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi yang memadai, namun penggunaannya belum optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran informatika.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pengembangan yang di gunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas x disman 5 kabupaten sorong yaitu dengan menggunakan metode R&D (*research and development*). R&D (*research and development*) merupakan pendekatan yang sangat penting dalam memperbaiki dan mengembangkan metode pembelajaran. Melalui metode ini, dapat dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan dalam pembelajaran, serta merancang dan menguji berbagai strategi dan alat pembelajaran baru yang lebih efektif. Dengan demikian, penelitian pengembangan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan merespons kebutuhan dan perkembangan peserta didik, para peneliti dapat mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang perubahan dan inovasi dalam pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memungkinkan adanya pengembangan dan perbaikan terus-menerus dalam proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, pengajaran dapat didasarkan pada bukti dan penelitian yang valid, sehingga dapat memastikan efektivitas dan relevansi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) sebagai model pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva dengan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika.

3.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis masalah perlunya suatu pengembangan. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung dalam pembelajaran dikelas maupun melakukan wawancara dengan guru meliputi pengumpulan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, pengumpulan informasi mengenai macam-macam media pembelajaran yang digunakan guru saat proses belajar mengajar dan analisis materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.1.2 Tahap Perencanaan (*Design*)

Tujuan dalam tahap ini adalah untuk menyiapkan rancangan atau desain perangkat yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti juga melakukan penyusunan materi untuk menentukan teks materi yang akan dimuat pada produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Mata Pelajaran Informatika Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong dengan menyusun desain produk dengan semenarik mungkin untuk dikembangkan dalam penelitian.

3.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah selesai tahap desain, tahap selajutnya ialah tahap development. Pada tahap ini berisi tentang rancangan produk. Hasil akhir dari pengembangan/ pembuatan produk yang akan di uji cobakan kevalidnya. Produk yang telah di kembangkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan canva untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa pada mata pelajaran informatika. Kemudian dilanjutkan dengan tahap validasi oleh ahli media, validasi tersebut

berupa saran, kritik, komentar dan masukan yang dijadikan bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan dari validator seperti dosen ahli materi dan media.

3.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, perangkat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan canva pada mata pelajaran informatika yang telah dikembangkan. Setelah di nilai oleh validator, jika ada revisi maka peneliti melakukan perbaikan sehingga media pembelajaran tersebut menjadi layak untuk di uji pada siswa dan dinyatakan valid serta layak digunakan.

3.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini adalah proses untuk melihat dan mengevaluasi media pembelajaran yang telah diterapkan, apakah sesuai dengan tujuan media pembelajaran yang dilakukan. Pada tahap ini juga dilakukan revisi terhadap akhir media pembelajaran yang didapat dari angket respons. Hal tersebut bertujuan agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan benar benar sesuai dan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

3.2 Desain Penelitian

Pada desain produk yang akan dibuat dalam tampilan yang menampilkan halaman pembuka berisikan judul materi, pilihan menu yang berisikan pilihan menu berupa menu video materi dan berisi menu quis. Dimana menu video materi berisi dengan penjelasan materi seperti judul materi, salam pembuka, isi materi serta terakhir menampilkan penutupan salam seperti, ucapan terima kasih. Adapun dalam pembuatan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi canva yang dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Desain Produk Yang Akan Dibuat

No	Desain	Deskripsi	Elemen Interaktif
1	Halaman Pembuka	Judul materi, kelas	Animasi teks, tombol “mulai”
2	Menu Navigasi	Sub materi, dan kuis	Tombol menuju slide tertentu
3	Materi	Penjelasan materi dampak social informtika	Animasi masuk, gambar ilustrasi, video singkat
4	Kuis Interaktif	Penjelasan materi dampak social informtika	Tombol pilihan jawaban Feedback langsung (Benar/Salah)
5	Halaman Penutup	Ucapan terima kasih	Tombol kembali ke menu

3.3 Waktu Dan Tempat Penelitian

Peneitian ini dilaksanakan pada tanggal 14–26 April 2025. Tempat penelitian di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong, jl. Merpati, Kelurahan Klamalu, Kecamatan Mariat, Kabupaten Sorong.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi secara langsung dikelas X SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. hasil observasi tersebut untuk mengetahui media pembelajaran interaktif yang dibuat. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar observasi dengan teknik skor 1, 2, 3, 4.

2. Wawancara

Wawancara sangat dibutuhkan sebagai salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian dan pengembangan ini. Wawancara dilaksanakan bersama guru

informatika SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong untuk mencari informasi terkait keperluan data dan wawancara kepada siswa pada peserta didik untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi saat menerima materi.

3. Dokumentasi

Penelitian ini, data yang diperoleh dengan studi dokumentasi berupa daftar nama siswa, jumlah siswa, hasil belajar siswa, foto-foto saat pembelajaran di kelas, foto-foto bahan ajar atau sumber belajar yang digunakan sebagai gambaran tentang aktivitas siswa ketika penelitian berlangsung di SMAN 5 Kabupaten Sorong.

4. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket akan disebarkan kepada responden oleh peneliti.

3.5 Intrument Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa angket atau kuisisioner. Angket digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan ahli materi dan ahli media.

1. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli ini adalah proses penilaian atau survey yang bertujuan untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan ahli media yang hasil data tersebut diperoleh lalu dianalisis untuk mendapatkan produk yang akan dikembangkan. Berikut kisi – kisi angket validasi ahli media pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Kisi Kisi Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator
1	Visual	Ketetapan pemilihan warna latar belakang.
		Kejelasan teks (keterbacaan teks), sajian teks, ukuran dan jenis teks.
		Tata letak gambar.

		Kesesuaian warna tampilan gambar.
		Kualitas animasi.
2	Audio	Suara yang disajikan jelas.
		Keselarasan suara dan gambar sesuai.
3	Kualitas isi	Kualitas video bagus.
		Isi video runtut sesuai materi

(Sumber : dimodifikasi dari Gita Permata Puspita Hapsari, 2021)

Untuk mengetahui media yang dikembangkan valid dari hasil penilaian oleh validator. Penilaian dari media ini yaitu tentang aspek visual, audio, kualitas, dan isi. Sedangkan keefektifan dilihat dari kelayakan penggunaan media pembelajaran tersebut melalui indikator-indikator. Dalam penilaian media ini diberikan 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan.

Tabel 3.3 Skor Penilaian Validasi Ahli

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Menghitung presentase hasil keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentasi validasi

F = jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Menghitung rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata – rata validator

$\sum x$ = jumlah rata-rata keseluruhan dan setiap aspek

n = banyaknya validator

Kriteria analisis rata – rata dapat dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Rata – Rata Validasi

Skor kualitas	Kriteria validasi
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% < \bar{x} \leq 80\%$	Valid
$41\% < \bar{x} \leq 60\%$	Cukup valid
$21\% < \bar{x} \leq 40\%$	Tidak valid

2. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli ini adalah proses penilaian atau survey yang bertujuan untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan ahli materi yang hasil data tersebut diperoleh lalu dianalisis untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media video animasi yang dikembangkan dapat menjadikan produk yang lebih baik. Berikut kisi – kisi angket validasi ahli materi pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Kisi Kisi Angket Validasi Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan isi	Kelengkapan materi
		Penyajian materi yang sistematis
		Penampilan video menarik
2	Kelayakan penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi
		Keselarasan kombinasi warna, tulisan, sangat valid dan gambar
		Kejelasan ilustrasi gambar
		Struktur kalimat yang digunakan jelas

(Sumber : dimodifikasi dari Ira Restu Kurnia, 2023)

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dari aspek isi/materi. Dalam penilaian media ini diberikan 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan.

Tabel 3.6 Skor Penilaian Validasi Ahli

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Menghitung presentase hasil keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentasi validasi

F = jumlah skor hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

Menghitung rata-rata keseluruhan dan setiap aspek dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = rata – rata validator

$\sum x$ = jumlah rata-rata keseluruhan dan setiap aspek

n = banyaknya validator

Kriteria analisis rata – rata dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Rata – Rata Validasi

Skor kualitas	Kriteria validasi
81% < $\bar{x}$ ≤ 100%	Sangat valid
61% < $\bar{x}$ ≤ 80%	Valid
41% < $\bar{x}$ ≤ 60%	Cukup valid
21% < $\bar{x}$ ≤ 40%	Tidak valid

3. Angket untuk peserta didik

Angket respon peserta didik ini bertujuan untuk mengetahui respon dan ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media yang dibuat oleh peneliti. Kisi – kisi angket untuk peserta didik dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3.8 Kisi Kisi Angket Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator
Respon peserta didik	Materi
	Bahasa
	Ketertarikan

Data tentang respond siswa diperoleh dari angket siswa terhadap media pembelajaran berbasis video yang dianalisis dengan persentase. Dalam penilaian ini diberikan 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan pernyataan.

Tabel 3.9 Skoring Kuisioner

Kategori	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Adapun persentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase %

F = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum.

4. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi setelah mengikuti pembelajaran informatika menggunakan canva yang dikembangkan oleh peneliti. Data hasil belajar dari nilai posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas X.

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa

Kriteria	KKM	Keterangan
Nilai ≥ 75	Tuntas	Kompeten
Nilai < 75	Tidak Tuntas	Belum Kompeten

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Dalam klarifikasi hasil respon ketertarikan belajar siswa dan hasil belajar siswa pada media pembelajaran informatika, peneliti akan menggunakan kriteria efektivitas pada tabel 3.11

Tabel 3.11 Kriteria Efektifitas

Skor presentase	Kriteria validasi
76% - 100%	Sangat efektif
51% - 75%	Efektif
26% - 50%	Cukup efektif
0% - 25%	Tidak efektif

Menghitung efektifitas dan setiap aspek dengan rumus:

$$E = \frac{S_d}{S_m} \times 100\%$$

Keterangan:

E = Efektivitas (%)

Sd = Skor diperoleh

Sm = Skor maksimal

Berdasarkan analisis tertarikan data, media pembelajaran dengan menggunakan canva yang hasilnya dinyatakan menarik apa bila skor presentase ketertarikan media pembelajaran adalah ≥ 51 .

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 14 – 26 April 2025 di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong, dengan menguji cobakan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif menggunakan canva dikelas X. Metode ini menggunakan R&D (*research and development*). Sebelum media pembelajaran menggunakan canva di ujicobakan ke pada siswa, terlebih dahulu media pembelajaran tersebut divalidasi oleh validator untuk menguji kevalidtannya. Setelah produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator, selanjutnya media yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui seberapa efektif dan efesiannya media pembelajaran interaktif menggunakan canva tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada pembelajaran informatika. bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang memenuhi kriteria valid, efektif dan efesien. Oleh kerena itulah metode penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk membuat merancang dan mengembangkan produk ini terdiri 5 tahap yaitu, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

4.1.1 Analisis (*Analysis*)

Analisis atau menganalisis adalah serangkaian proses yang peneliti lakukan dari awal hingga akhir observasi untuk mengidentifikasi beberapa masalah dan kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran dikelas X di SMA Negeri

5 Kabupaten Sorong. Setelah peneliti selesai melakukan observasi, maka ditemukan beberapa masalah diantaranya yaitu: Pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak dan powerpoint, disekolah tersebut juga sudah terdapat sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer, proyektor, dan jaringan Wi-fi. Namun dalam proses belajar mengajar belum menggunakan media pembelajaran interaktif seperti menggunakan media pembelajaran berbasis video, sehingga perlu adanya sebuah media interaktif berbasis video untuk menunjang proses belajar mengajar di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.

Setelah melakukan analisis dari awal hingga akhir observasi seperti yang sudah peneliti gambarkan diatas, maka dicarilah suatu solusi agar dapat memecahkan masalah yang ada. Oleh karena itu, maka perlu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk mendorong siswa agar proses pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan baik dan menarik, Produk yang peneliti kembangkan yaitu berupa media video pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Video pembelajaran interaktif menggunakan Canva ini dapat membantu meningkatkan semangat dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

4.1.2 Desain (*design*)

Pada tahap desain ini, peneliti merencanakan dan merancang bentuk media pembelajaran yang akan dibuat. Desain yang akan dibuat untuk media pembelajaran nantinya disesuaikan dengan kriteria peserta didik, yaitu harus sesuai dengan materi pelajaran, dan harus disesuaikan juga dengan isi, desain, dan bahasa pada materi pelajaran tersebut yang akan dibuat menggunakan aplikasi Canva. Peneliti merancang media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang akan

dikembangkan dan diujicobakan pada peserta didik kelas X B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong., diantaranya yaitu:

a. Pemilihan format media pembelajaran

Struktur media yang dikembangkan diantaranya adalah: (1) Menentukan mata pelajaran, (2) Menentukan judul materi pelajaran, (3) Identitas kelas, (4) Membuat soal latihan atau evaluasi, (5) Membuat profil . (6) Membuat Rancangan Awal.

b. Membuat rancangan awal

Format yang dipilih yaitu dengan mengikuti langkah langkah penyusunan media pembelajaran. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran pada aplikasi Canva, berikut ini disajikan dalam bentuk rancangan awal yaitu:

1) Membuat Mata Pelajaran, Judul Materi Pelajaran, Identitas Kelas

Mata pelajaran, judul materi pelajaran, identitas kelas, semua itu terletak dibagian tampilan utama media pembelajaran pada video pembelajaran yang di desain dengan aplikasi Canva. Pada media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan haruslah memiliki tampilan utama media pembelajaran yang menarik agar pembaca penasaran dan kemudian tertarik untuk mengetahui isi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut lebih jauh. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu masuk kedalam media video interaktif. Gambar pada tampilan utama media pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 tampilan utama media pembelajaran

2) Membuat pilihan menu

Pada bagian ini dibuat desain untuk pilihan menu agar selanjutnya masuk ke bagian isi materi pelajaran dan pilihan menu untuk masuk bagian kuis. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu keluar dari media video interaktif. Gambar pada tampilan menu media pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar 4.2:



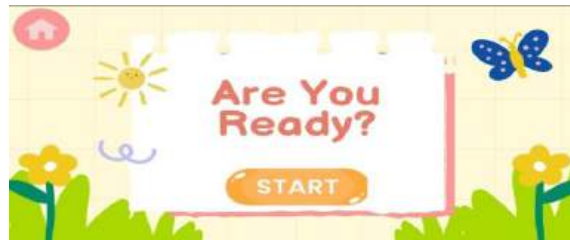
Gambar 4.2 pilihan menu video materi dan kuis

Kemudian, pada bagian desain selanjutnya masuk pada tampilan pilihan menu yaitu berupa tampilan pilihan menu video materi satu dan materi dua. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu keluar dari media video interaktif. Gambar pada tampilan menu media pembelajaran dapat ditunjukkan pada gambar 4.3:



Gambar 4.3 pilihan menu masuk video materi

Pada tampilan desain Selanjutnya merupakan tampilan desain menu untuk memulai kuis. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu keluar dari media video interaktif. Gambar pada tampilan menu memulai kuis dapat ditunjukkan pada gambar 4.4:



Gambar 4.4 Menu masuk Quis

3) Membuat Isi Materi Pelajaran

Pada bagian ini dibuat desain untuk salam pembuka, judul materi pelajaran, dan selanjutnya masuk ke bagian isi materi pelajaran. Berikut adalah tampilan dari desainnya:

a. Tampilan Salam Pembuka

Pada tampilan desain salam pembuka berupa salam, menanyakan kabar dan ucapan selamat menyimak. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu keluar dari media video interaktif. Gambar pada tampilan salam pembuka dapat ditunjukkan pada gambar 4.5:



Gambar 4.5 Salam Pembuka

b. Subtema Pertama

Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan sub tema pertama dengan judul sejarah perkembangan komputer mengenai materi dampak social teknologi informasi. Gambar pada tampilan subtema pertama dapat ditunjukkan pada gambar 4.6:



Gambar 4.6 Judul Subtema Pertama

c. Isi Materi Pertama

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari perkembangan teknologi komputer dari masa kemasa. Gambar pada tampilan isi materi pada sejarah perkembangan komputer dapat ditunjukkan pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 Isi Materi Pertama

d. Subtema Kedua

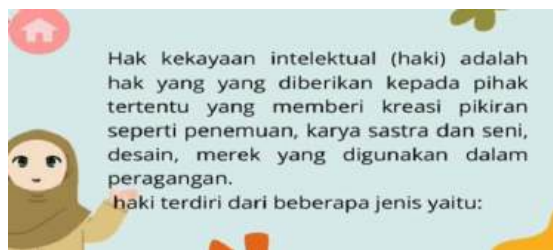
Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema kedua dengan judul aspek hukum produk tik mengenai materi dampak social teknologi informasi Gambar pada tampilan subtema kedua dapat ditunjukkan pada gambar 4.8:



Gambar 4.8 Judul Subtema kedua

e. Isi Materi Kedua

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari hak kekayaan intelektual (Haki). Gambar pada tampilan isi materi pada aspek hukum produk tik dapat ditunjukkan pada gambar 4.9:



Gambar 4.9 Isi Materi kedua

f. Subtema Ketiga

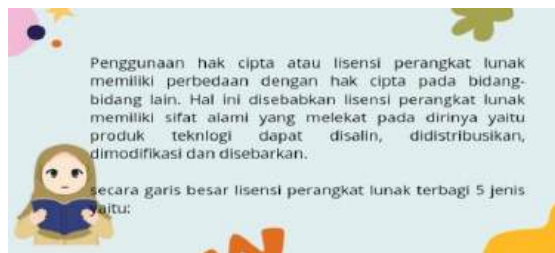
Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema ketiga dengan judul berbagai jenis perangkat lunak mengenai materi dampak social teknologi informasi. Gambar pada tampilan subtema ketiga dapat ditunjukkan pada gambar 4.10:



Gambar 4.10 Judul Subtema ketiga

g. Isi Materi Ketiga

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari berbagai jenis perangkat lunak. Gambar pada tampilan isi materi pada berbagai jenis perangkat lunak dapat ditunjukkan pada gambar 4.11:



Gambar 4.11 Isi Materi Ketiga

h. Subtema Keempat

Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema keempat dengan judul pengembangan lisensi perangkat lunak mengenai materi dampak social teknologi informasi. Gambar pada tampilan subtema keempat dapat ditunjukkan pada gambar 4.12:



Gambar 4.12 Judul Subtema keempat

i. Isi Materi Keempat

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari jenis – jenis pengembangan lisensi perangkat lunak. Gambar pada tampilan isi materi pada pengembangan lisensi perangkat lunak dapat ditunjukkan pada gambar 4.13:



Gambar 4.13 Isi Materi Keempat

j. Subtema Kelima

Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema Kelima dengan judul aspek ekonomi produk teknologi informasi mengenai materi dampak social teknologi informasi. Terdapat pula tombol untuk menuju ke menu keluar dari media video interaktif. Gambar pada tampilan subtema kelima dapat ditunjukkan pada gambar 4.14:



Gambar 4.14 Subtema Kelima

k. Isi Materi Kelima

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari jenis – jenis perangkat lunak. Gambar pada tampilan isi materi pada pengembangan lisensi perangkat lunak dapat ditunjukkan pada gambar 4.15:

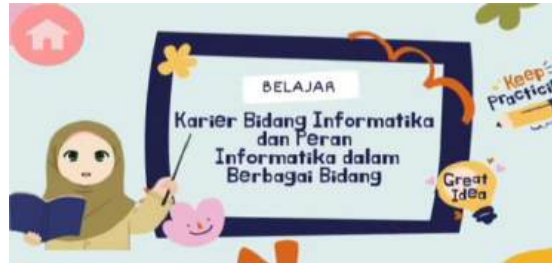


Gambar 4.15 Isi Materi Kelima

l. Subtema Keenam

Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema Keenam dengan judul karier bidang informatika dan peran informatika dalam

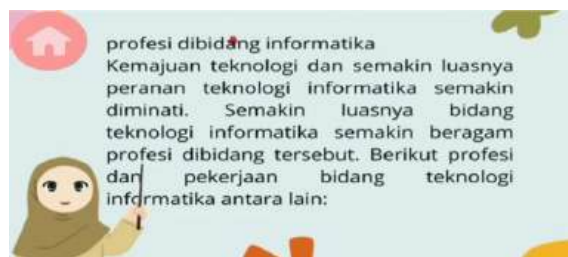
berbagai bidang mengenai materi dampak social teknologi informasi. Gambar pada tampilan subtema keenam dapat ditunjukkan pada gambar 4.16:



Gambar 4.16 Subtema Keenam

m. Isi Materi Keenam

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari profesi dibidang informatika. Gambar pada tampilan isi materi pada pengembangan lisensi perangkat lunak dapat ditunjukkan pada gambar 4.17:



Gambar 4.17 Isi Materi keenam

n. Subtema Ketujuh

Pada tampilan desain media pembelajaran menampilkan subtema Ketujuh dengan judul pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang mengenai materi dampak social teknologi informasi. Gambar pada tampilan subtema ketujuh dapat ditunjukkan pada gambar 4.18:



Gambar 4.18 Judul Subtema ketujuh

o. Isi Materi Ketujuh

Pada tampilan desain media pembelajaran selanjutnya yaitu menampilkan tampilan isi materi yang dipaparkan definisi dari pemanfaatan teknologi dalam berbagai bidang. Gambar pada tampilan isi materi pada pengembangan lisensi perangkat lunak dapat ditunjukkan pada gambar 4.19:



Gambar 4.19 Isi Materi Ketujuh

p. Salam penutup

Pada tampilan desain media pembelajaran terakhir yaitu menampilkan tampilan salam penutup berupa ucapan terima kasih. Gambar pada tampilan salam penutup dapat ditunjukkan pada gambar 4.20:



Gambar 4.20 Penutup (Ucapan Terima kasih)

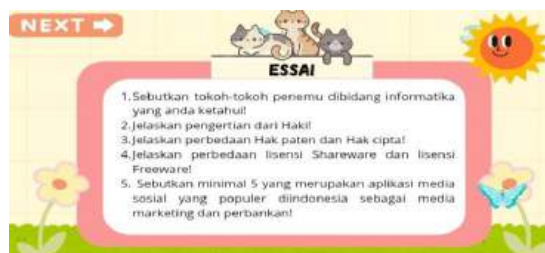
4) Membuat Soal Latihan Dan Evaluasi

Pada bagian desain selanjutnya, dibuatlah latihan soal dimana soalnya berupa pilihan ganda berjumlah 10 soal. Berikut adalah tampilan halaman soal latihan pilihan ganda yang terdapat pada gambar 2.21:



Gambar 4.21 soal pilihan ganda

Terdapat juga latihan soal essay berjumlah 5 soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Latihan soal tersebut untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan pada saat proses pembelajaran menggunakan media Canva. Setelah penyampaian materi peserta didik juga diberikan terlebih dulu soal kuis pilihan ganda untuk melihat keaktifan serta untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Berikut adalah tampilan halaman soal latihan essay yang terdapat pada gambar 4.22:



Gambar 4.22 soal essay

5) Membuat Opsi Pilihan Ganda

Pada bagian desain selanjutnya, dibuatlah opsi pilihan ganda berupa salah dan benar. Berikut adalah tampilan halaman opsi pilihan ganda benar yang terdapat pada gambar yang terdapat pada gambar 4.23 :



Gambar 4.23 opsi jawaban benar pilihan ganda

Berikut adalah tampilan halaman opsi pilihan ganda benar yang terdapat pada gambar yang terdapat pada gambar 4.24 :



Gambar 4.24 Opsi Jawaban Salah Pilihan Ganda

6) Membuat Profil Penulis

Diakhir video pembelajaran menggunakan media Canva terdapat desain yang ditambahkan untuk profil penulis.



Gambar 4.26 Profil Penulis

4.1.3 Pengembangan (*Development*)

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang sudah dirancang oleh peneliti, kemudian hasil revisi dari media pembelajarannya di validasi oleh ahli atau validator. Selanjutnya, untuk menentukan apakah media pembelajaran yang dibuat sudah praktis, efektif dan bermanfaat dilakukan uji coba produk terhadap 30 peserta didik di kelas X B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Berikut ini adalah mengenai penjelasannya lebih lanjut:

1) Validasi Ahli

Produk yang telah diuji di lapangan akan dievaluasi yaitu memiliki nilai produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan, media pembelajaran yang sudah dikondultasikan dengan dosen pembimbing dan dilakukan perbaikan, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar penilain yang telah dibuat. Validasi instrumen dilakukan oleh Dr. Firman,M.Pd., validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Muhammad Ali Kasri, M.Pd., validasi materi dilakukan oleh ibu Siti Umi Urifah,S.Pd. Bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah dibuat layak digunakan oleh pengguna dan mendapat kritik dan saran agar media pembelajaran menjadi lebih baik. Hasil validasi sebagai berikut:

a. Ahli Instrument Penelitian

Validasi ahli instrument meliputi aspek kejelasan, isi, dan bahasa. Hasil validasi dilakukan oleh Bapak Dr Firman,M.Pd. selaku ahli media ditunjukan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Data Validasi Ahli Instrumen Penelitian

No	Validator	Aspek	Jml Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	1	Kejelasan	14	15	93%	Sangat valid
		Isi	10	10	100%	Sangat valid
		Bahasa	15	15	100%	Sangat valid
Jumlah			39	40	97,5%	Sangat valid
Komentar dan Saran: Sudah layak digunakan						

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,5\%$$

Validasi instrument dilakukan oleh ahli validasi terhadap lembar angket yang dikembangkan rata – rata keseluruhan skor penilaian sebesar 39 dari skor maksimum 40 hasil presentase sebesar 97,5% maka dibulatkan menjadi 97% dengan kategori sangat valid.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media meliputi aspek teks, audio, dan visual, aspek media dan aspek manfaat. Hasil validasi dilakukan oleh Bapak Muhammad Ali Kasri, M.Pd. selaku ahli media ditujukan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Validator	Aspek	Jml Skor	Skor Maks	%	Kriteria
1	1	Teks, Audio dan Visual	47	55	85%	Valid
		Media	27	30	90%	Sangat Valid
		Manfaat	24	30	80%	Valid
Jumlah			98	115	85%	Valid
Komentar dan Saran: Suara musik terlalu bedar sehingga suara penjelasan materi bertabrakan dengan suara music.						

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{98}{115} \times 100\% = 85,21\%$$

Media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi terhadap media yang dikembangkan rata – rata keseluruhan skor penilaian sebesar 98 dari skor maksimum 115 hasil presentase sebesar 85,21% maka dibulatkan menjadi 85% dengan kategori valid.

c. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi meliputi aspek dalam menilai validasi materi ada 3 aspek yang harus dinilai berdasarkan dari media yang telah dikembangkan yaitu aspek dari pembelajaran, aspek materi dan aspek manfaat. Hasil validasi dilakukan oleh ibu Siti Umi Urifah, S.Pd. guru informatika kelas 10B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong selaku ahli materi ditujukan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Ahli Materi

No	Validator	Aspek	Jml Skor	Skor Max	%	Kriteria
1	1	Pembelajaran	22	25	88%	Sangat valid
		Materi	27	30	90%	Sangat valid
		Manfaat	10	10	100%	Sangat valid
Jumlah			59	65	90,76%	Sangat valid
Komentar dan Saran:						
-						

$$\text{persentase validasi} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad P = \frac{59}{65} \times 100\% = 90,76\%$$

Media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi terhadap bahan ajar yang dikembangkan rata – rata keseluruhan skor penilaian sebesar 59 dari skor maksimum 65 hasil presentase sebesar 90,76% maka dibulatkan menjadi 91% dengan kategori sangat valid.

4.1.4 Implementasi (*implementation*)

Setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli dan sudah di perbaiki, media pembelajaran menggunakan canva diujicoba kepada kelas 10 B yang berjumlah 28 dari 30 peserta didik dan akan diberikan lembar test dan angket setelah media pembelajaran setelah media pembelajaran ditampilkan dikelas.

a. Hasil Uji Coba Reponden Peserta Didik

Hasil uji coba akan dihasilkan sebagai acuan perbaikan media pembelajaran yang sudah di kembangkan. Peserta didik sebagai responden akan memberikan respon penilaian terhadap media pembelajaran Infotmatika pada materi Dampak Sosial Teknologi Informasi kelas 10 B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Tujuan penguji cobaan kepada peserta didik yaitu agar memperoleh data dari angket yang sudah diisi oleh peserta didik atau untuk melihat keefektifan dan media pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti.

Untuk uji coba produk media pembelajaran interaktif menggunakan canva dilakukan dengan respon sebanyak 8 pernyataan kepada peserta didik kelas 10 B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik agar dapat menilai media yang telah dikembangkan karena peserta didik adalah calon pengguna media yang sudah dikembangkan.

Tabel lembar angket peserta didik ditujukan pada tabel ditujukan dalam tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Lembar Angket Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran informatika kerena berisi materi yang jelas dan video pembelajaran yang menarik				

2	Siswa merasa tertarik dalam belajar mengenai informatika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				
3	Siswa lebih terinovasi karena dapat mengetahui pembelajaran informatika dengan menggunakan media pembelajaran informatika saat proses pembelajaran				
4	Siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif				
5	Siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				
6	Siswa lebih tertarik menggunakan media dibandingkan menggunakan LKS				
7	Pembelajaran mengenai informatika menjadi lebih mudah menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				
8	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya				

Untuk hasil penelitian pada produk media pembelajaran interaktif menggunakan canva dengan respon sebanyak 28 peserta didik saat uji coba ditunjukkan dalam tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Hasil Responden Peserta Didik

No	Responden	Butir Penilaian								jml	Skor max	%	kriteria
		1	2	3	4	5	6	7	8				
1	Adonia D.	4	3	4	3	3	4	4	3	28	32	87%	Sangat Valid
2	Adrian Putra G. S	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32	96%	Sangat Valid
3	Alfia Saosiu	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Sangat Valid
4	Cristyn C. A. Lintang	4	4	4	3	3	4	4	4	30	32	93%	Sangat Valid
5	Desi assem	4	4	4	3	3	4	3	3	28	32	87%	Sangat Valid
6	Elyn O. Kenzie	4	3	4	3	4	4	3	4	29	32	90%	Sangat Valid
7	Farel Jerimia T.	4	4	4	4	4	4	4	3	31	32	96%	Sangat Valid
8.	Andarias A	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Sangat Valid

9	Ferdinan Fatemyo	4	3	3	4	4	4	3	4	29	32	90%	Sangat Valid
10	Franisa Marta K.	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Sangat Valid
11	Jihan Nafiah	4	3	4	3	4	3	3	3	27	32	84%	Valid
12	Martsweet S. Kuanang	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32	96%	Sangat Valid
13	Kelvin Deni Sesa	4	3	3	3	3	3	3	4	26	32	81%	Valid
14	Karim R. Ibrahim	4	3	4	3	3	4	4	3	28	32	87%	Sangat Valid
15	Gloria Aprilia L.	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96%	Sangat Valid
16	Raya S.	4	3	3	3	4	4	4	4	26	32	81%	Valid
17	Nelsi Nova Natalia Suu	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Sangat Valid
18	Rafi Mumek	4	3	4	4	4	4	4	4	31	32	96%	Sangat Valid
19	Miftahul Hafidoh	4	3	4	4	3	4	3	4	29	32	90%	Sangat Valid
20	Muhamad R. Mustofa	4	3	3	4	3	3	4	3	27	32	84%	Valid
21	Rode Kistina F.G	4	4	4	4	4	4	4	4	32	32	100%	Sangat Valid
22	Syasya Adlina K.	4	3	3	3	3	3	4	3	26	32	81%	Valid
23	Vinceisua Kocu	4	4	4	3	4	4	4	3	30	32	93%	Sangat Valid
24	Winni	4	3	4	4	4	3	3	4	29	32	90%	Sangat Valid
25	Yonthan M. Safuf	4	3	4	3	4	4	4	4	30	32	93%	Sangat Valid
26	Teresia Krimadi	4	3	3	4	4	4	4	4	30	32	93%	Sangat Valid
27	Korneles A. Assem	4	3	4	4	4	3	4	3	29	32	90%	Sangat Valid
28	Ona Yanti Bosawer	4	4	4	4	4	3	4	4	31	32	96%	Sangat Valid
Jumlah										827	896	Sangat Efektif	
Rata – Rata										91,36%			

$$\text{Efektivitas} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$E = \frac{S_d}{S_m} \times 100\% \quad E = \frac{827}{896} \times 100\% = 91,36\%$$

Pada tabel 4.5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat keefektifan berdasarkan angket peserta didik dari media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran informatika dengan materi dampak sosial teknologi informatika memperoleh nilai rata-rata yaitu 91,36% maka dibulatkan menjadi 91% dengan kategori yang mengacu pada tabel 3.11 (76-100% = *Sangat Efektif*) Sangat Efektif.

b. Hasil Tes Peserta Didik

Hasil dari tes belajar peserta didik berikut ini dapat digunakan untuk menentukan seberapa efektif media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dalam pembelajaran informatika:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	%
1	Adonia Dawa	75	85	85%
2	Adrian Putra Gihon. S	75	75	75%
3	Alfia Saosiu	75	85	85%
4	Cristyn chichen alinvia lintang	75	95	95%
5	Desi assem	75	90	90%
6	Elyn Olyfia Kenzie	75	95	95%
7	Farel Jerimia Taihuttu	75	90	90%
8	Andarias Assem	75	85	85%
9	Ferdinan Fatemyo	75	85	85%
10	Franisa Marta Kaitan	75	85	85%
11	Jihan Nafiah	75	95	95%
12	Martsweet schwarz Kuanang	75	80	80%
13	Kelvin Deni Sesa	75	80	80%
14	Karim Rachmad Ibrahim	75	85	85%
15	Gloria Aprilia Lokden	75	95	95%
16	Raya Sulistiawaty	75	95	95%
17	Nelsi Nova Natalia Suu	75	85	85%
18	Rafi Mumek	75	90	90%
19	Miftahul Hafidoh	75	95	95%
20	Muhamad Risky Mustofa	75	90	90%
21	Rode Kistina Fajar Gomor	75	75	75%
22	Syasya Adlina Khairunnisa	75	90	90%
23	Vinceisua Kocu	75	80	80%
24	Winni	75	95	95%

25	Yonthan M. Safuf	75	80	80%
26	Teresia Krimadi	75	80	80%
27	Korneles A. Assem	75	75	75%
28	Ona Yanti Bosawer	75	80	80%
Jumlah		2.415		
Rata-Rata		86,25%		

$$P\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\% = \frac{2.415}{28} = 86,25\%$$

Seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.6 di atas, diketahui bahwa hasil dari belajar peserta didik dalam bentuk tes evaluasi berupa latihan soal berbentuk pilihan ganda dan essay di kelas 10 B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong yaitu mendapatkan nilai dengan rata-rata 86,25% maka dibulatkan menjadi 86% dengan kategori yang mengacu pada tabel 3.11 (76-100% = *Sangat Efektif*) Sangat Efektif.

Jadi hasil belajar peserta didik dapat dikategorikan hampir setengah dari peserta didik tersebut dapat memahami dan mengerti tentang mata pembelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informatika

Tabel 4.7 Nilai Keseluruhan Efektivitas

No	Aspek	Rata – Rata	Kategori
1	Hasil Tes Peserta Didik	86	Efektif
2	Angket Kemenarikan Peserta Didik	91	Sangat Efektif
Rata – Rata		93,48	Sangat Efektif

$$\text{Efektivitas} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$E = \frac{s_d}{s_m} \times 100\% \quad E = \frac{86}{92} \times 100\% = 93,48\%$$

Pada tabel 4.7 di atas, menunjukkan bahwa hasil dari keseluruhan penilaian efektivitas dari media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pembelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informatika diperoleh nilai yaitu sebesar 93,48% maka dibulatkan menjadi 93%

dengan kategori yang mengacu pada tabel 3.11 (76-100% = *Sangat Efektif*) Sangat Efektif.

4.1.5 Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir pada produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik. Hasil tanggapan dari peserta didik, didapatkan saran yaitu agar proses pembelajaran selanjutnya dapat menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

4.2 Pembahasan

Pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas 10 SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Media pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahap pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi. Tujuan dari proses analisis adalah untuk mengkaji karakteristik, materi dan lingkungan belajar. Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu merencanakan media mana yang layak digunakan, menyiapkan bahan dan teknik yang mendukung media yang dikembangkan. Pada langkah ini video edukasi dijadikan sumber materi dengan menggunakan aplikasi Canva dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informasi. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin pada sebelumnya.

Setelah itu divalidasi kepada validator, tujuan kevalidan ini agar apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan pada peserta didik. Untuk mengetahui kevalidan media yang dibuat maka dilakukan kevalidan

pada validator. Jika sudah divalidasi, pada tahap implementasi peneliti langsung mengaplikasikan video media pembelajaran tersebut kepada peserta didik di kelas.

Dalam hal ini peneliti akan memperoleh data dari angket respon peserta didik dan hasil pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap evaluasi media yang sudah dinilai sudah layak dikembangkan dalam pembelajaran Informatika dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informasi. Pada ketertarikan pada penelitian ini bertujuan untuk hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan canva melalui beberapa indikator ketertarikan media. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang sudah dikembangkan mendapat respon baik dari 28 peserta didik kelas 10 B, kemudian menghitung hasil dari keseluruhan penilaian efektivitas rata-rata respon peserta didik dan hasil teks peserta didik memperoleh nilai sebesar 93,48%. Maka dari itu bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada materi Dampak Sosial Teknologi Informasi di kelas 10 B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva untuk peserta didik kelas 10 B di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong, maka disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media pembelajaran interaktif menggunakan canva yang telah dibuat peneliti sangat valid digunakan setelah dilakukan tahapan validasi dari ahli media, ahli instrument dan ahli materi. Dari validasi ahli instrument mendapatkan kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 97%, dan validasi ahli media mendapatkan kriteria “Valid” dengan persentase 85%, validasi ahli materi mendapatkan kriteria “Sangat Valid” dengan persentase 90%, yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva ini berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran dengan materi Dampak Sosial Teknologi Informasi di kelas 10 B SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva setelah dilakukan uji coba, hasil dari uji coba media pembelajaran ke angket peserta didik untuk melihat ketertarikan mendapatkan nilai dengan persentase 91% dengan kriteria “Sangat Efektif” dan hasil tes peserta didik dalam belajar mendapatkan hasil 86% dengan kriteria “Sangat Efektif”. Maka Nilai Keseluruhan Efektivitas mendapatkan kriteria “Sangat Efektif” dengan presentase 91%.

5.2 Saran

Setelah dipaparkan beberapa kesimpulan, maka lahirlah saran–saran dari penelitian ini. Beberapa saran yang dirumuskan yaitu:

1. Data yang peneliti peroleh dari media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada informatika yang telah peneliti kembangkan, peneliti dapat mengetahui bahwa produk yang dikembangkan telah mencapai kategori “sangat valid”. Namun media pembelajaran yang dikembangkan harus lebih ditingkatkan lagi supaya dalam pengembangan selanjutnya lebih layak dan sempurna lagi.
2. Data yang diperoleh dari hasil aspek praktikalitas produk media pembelajaran interaktif menggunakan Canva pada informatika yang telah dikembangkan telah mencapai kategori “sangat valid”, akan tetapi produk yang dikembangkan belum sepenuhnya sempurna. Oleh sebab itu lah perlu peningkatan lagi untuk dapat mencapai tingkat kemudahan dan praktisan produk yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdahamidah Putri, B. A. (2022). media pembelajaran audio visual berbasis canva. *in seminar nasional ilmu pendidikan dan multisiplin*, 5(1), 315-317.
- Arthawan, I. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Semester II di SMA Negeri 1 Banjar. *doctoral disseretation, universitas pendidikan genesha*).
- Ayun Permata Syahrir, S. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *in Prosiding Seminar Nasional*, 2, 732-742.
- Chandra Lesmana, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif pada SMP Negeri 03 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12, 211-224.
- Desyana Patresia Tampubolon, N. T. (2022). *jurnal ilmiah sultan agung*, 1, 9-20.
- Dina Safira, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video. *Volume 2 Nomor 2 (2021) Pages 69 – 77*, 69 - 77.
- Gede Cris Smaramanik Dwiqi, I. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *jurnal edutech undiksha*, 8(2), 33-48.
- Icha Biassari, K. (2021). Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 4, 62-74.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM*, 7, 91-96.

- Ketut Agustini, J. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 62-78.
- Muhamad Ali Kasri, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal PETISI*, Vol. 04, No. 02, Juli 2023, 85-94.
- Muhammad Sahib Saleh, s. m. (2023). media pembelajaran. In s. ilham azis, *media pembelajaran* (pp. 1-72). makassar: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Prita Triana, H. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran ipa pada materi keseimbangan lingkungan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman untuk menumbuhkan sikap peduli lingkungan. *Bioedukasi: jurnal pendidikan biologi*, 12(2), 163-169.
- Rina Rahmawati, K. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1, 29-38.
- Tri Ajeng Rahmawati, Z. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasa. *Research & Learning in Elementary Education*, 6, 1232-1242.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *istiqra: jurnal pendidikan dan pemikiran islam*, 5.
- Zumrotul Fauziah, A. S. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1).
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2, No 1, 470 - 477.

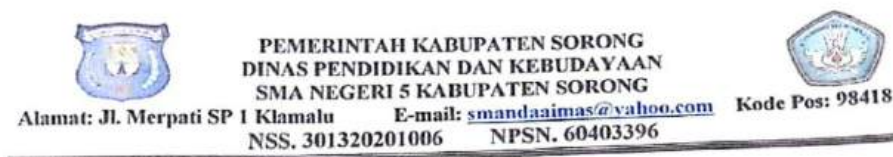
- Nasron, N. M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4 (4), 14043-14057.
- Septy Nurfadhillah, F. H. (2021). Pengembangan Media Video Pada Pelajaran Matematika di SD Poris Pelawad 3. *Pandawa : Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3, Nomor 2, 333-343.

LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian

	Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA) Office: D. E.H. Ahmad Dahlan, Jl. Murtad Palupi, Akmal, Sorong, Papua Barat Daya
Nomor : 049/SRI/LAU/DKN/FEKSA/2025	
Lamp : -	
Perihal : <i>Permohonan Izin Penelitian</i>	
Kepada Yth. Kepala SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong di Sorong	
<i>Assalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:	
Nama	: Nurmita
NIM	: 148320720064
Semester	: X (Sepuluh)
Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian	: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong"
Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang bapak/ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara <i>online/door to door</i> maupun <i>offline</i>). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai 14 - 26 April 2025. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamu 'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.</i>	
	
Tembusan disampaikan Kepada:	
1. Ketua Program Studi;	
2. Dosen Pembimbing Skripsi;	
3. Yang bersangkutan;	
4. Peringgal;	
feksa@unimudasorong.ac.id. feksa.unimudasorong.ac.id. Fakultas Pendidikan Eksakta	

2. Lembar surat keterangan penelitian dari sekolah



SURAT KETERANGAN
NO: 421.3/ 066 /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya menyatakan bahwa:

N a m a	: NURMITA
NIM	: 148320720064
Semester	: X
Program Studi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Penelitian	: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong.”

Telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong pada tanggal 14 – 26 April 2025. Judul penelitian yang dilakukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong.”

Demikian Surat Keterangan ini Kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Klamalu, 3 Juli 2025
Kepala SMA N 5 Kab. Sorong

[Signature]
Ketut Widura, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19711005 199903 1 009

3. Lembar Validasi Instrument Penelitian Solusi

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva
Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah
Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong.

Peneliti : Nurmita

Nama Validator : Firman, M.Pd

Jabatan :

Instansi :

A. Pengantar

1. Lembar validasi instrumen ini digunakan untuk memperoleh informasi dan nilai dari Bapak/Ibu terhadap kualitas angket validasi produk dan angket pengguna yang akan disebarkan kepada ahli media, ahli materi dan peserta didik.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas angket ahli media, ahli materi dan peserta didik

B. Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
2. Apabila bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan dan menilai kurang, mohon untuk memberikan saran perbaikan pada tempat yang telah disediakan.
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan akhir mengenai hasil penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada bagian kesimpulan yang telah disediakan.

4. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kejelasan	Kejelasan judul lembar angket					✓
		Kejelasan butir pertanyaan pada angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna					✓
		Kejelasan petunjuk cara pengisian angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna				✓	
2	Isi	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai dalam angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna					✓
		Pernyataan penelitian berkaitan dengan penelitian				✓	
3	Bahasa	Butir pertanyaan pada angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna menggunakan ejaan bahasa indonesia yang baik					✓
		Butir pertanyaan pada angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna menggunakan bahasa yang mudah dipahami validator					✓
		Butir pertanyaan pada angket validasi ahli media, ahli materi dan angket untuk pengguna					✓

D. Komentar dan Saran

Sudah layak digunakan ..

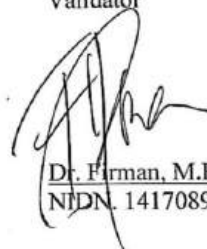
E. Kesimpulan

Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong, dinyatakan:

No	Pernyataan	Checklist
1	Layak untuk digunakan ujicoba lapangan	✓
2	Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi	
3	Tidak layak digunakan uji coba lapangan	

Sorong, 21 Mei 2025

Validator



Dr. Firman, M.Pd
NIDN. 1417089202

4. Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI OLEH AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva
Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah
Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong.

Peneliti : Nurmita

Nama Validator : Muhammad Ali Kasri, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berupa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong. Pendapat, penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh validator.
2. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Apabila bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan dan menilai kurang, mohon untuk memberikan saran perbaikan pada tempat yang telah disediakan.

4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan akhir mengenai hasil penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada bagian kesimpulan yang telah disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

C. Aspek Nilai

No	Indikator	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	ASPEK TEKS, AUDIO, DAN VISUAL					
1	Kesesuaian font size dengan ukuran media dan tata letak pada slide			✓		
2	Ukuran teks yang digunakan dalam media pembelajaran sudah tepat			✓		
3	Tampilan pembelajaran sudah jelas					✓
4	Audio pada materi pembelajaran terdengar jelas.					✓
5	Kesesuaian ukuran gambar yang disajikan dan tampilan warna yang menarik					✓
6	Alur video yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.					✓
7	Animasi yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan					✓
8	Pengisian suara sesuai dengan konten video pembelajaran					✓
9	Pembelajaran terlihat menarik dan kreatif.			✓		
10	Spasi antar huruf yang digunakan dalam media jelas					✓
11	Penyajian tampilan video pembelajaran menarik			✓		

B		ASPEK MEDIA					
12	Durasi media sesuai dengan pembelajaran					✓	
13	Alur video pembelajaran menarik					✓	
14	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan					✓	
15	Media pembelajaran sederhana dalam pengoperasiannya					✓	
16	Media pembelajaran dapat digunakan kembali di lain waktu.					✓	
17	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi sejenis atau yang lainnya				✓		
C		ASPEK MANFAAT					
18	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi				✓		
19	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja						✓
20	Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja					✓	
21	Peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan media pembelajaran						✓
22	Menimbulkan rasa ingin tahu.				✓		
23	Materi yang disajikan jelas sehingga mudah diterima peserta didik kelas X.					✓	
Jumlah							
$presentase = \frac{\text{jumlah peroleh}}{23}$							

D. Komentor dan Saran

...suara musik terlalu besar sehingga suara penjelasan materi bertabrakan dengan suara musik.
.....
.....

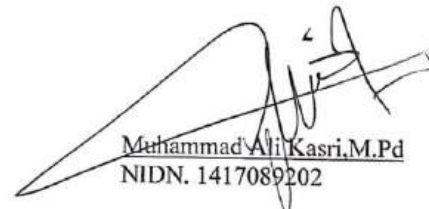
E. Kesimpulan

Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong, dinyatakan:

No	Pernyataan	Checklist
1	Layak untuk digunakan ujicoba lapangan	
2	Layak untuk digunakan uji coba lapangan dengan revisi	✓
3	Tidak layak digunakan uji coba lapangan	

Sorong, 21 Mei 2025

Validator


Muhammad Ali Kasri, M.Pd
NIDN. 1417089202

5. Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMENT PENILAIAN VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan
canva Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X di Sekolah
Menengah Atas Negeri 5 Kabupaten Sorong.

Peneliti : Nurmita

Nama Validator : Siti Umi Urifah S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : SMA NEGERI 5 KABUPATEN SORONG

A. Pengantar

Lembar validasi ini dimaksud untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di sekolah menengah atas negeri 5 kabupaten sorong. Pendapat, penilaian, kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh validator.
2. Mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang 4 = Baik
2 = Kurang 5 = Sangat Baik
3 = Cukup
3. Apabila Bapak/Ibu menemukan aspek kesalahan dan menilai kurang, mohon untuk memberikan saran perbaikan pada tempat yang telah disediakan.
4. Mohon Bapak/Ibu memberikan kesimpulan akhir mengenai hasil penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada bagian kesimpulan yang telah disediakan
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya mengucapkan terimakasih.

C. Aspek Penilaian

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	ASPEK PEMBELAJARAN					
1	Materi yang disajikan dalam video pelajaran sistematis.				✓	
2	Alur video pembelajaran jelas.				✓	
3	Judul materi pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan.				✓	
4	Media pembelajaran terlihat menarik dan kreatif.					✓
5	Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik.					✓
B	ASPEK MATERI					
6	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas.				✓	
7	Contoh gambar yang digunakan dapat memperjelas isi materi.				✓	
8	Materi pembelajaran mudah dioperasikan.					✓
9	Penyajian materi mudah dipahami dan terlihat menarik.					✓
10	Istilah yang digunakan dalam media pembelajaran tepat.				✓	
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas X SMA.					✓
C	ASPEK MANFAAT					
12	Video pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas materi.					✓
13	Video pembelajaran memudahkan peserta didik belajar.					✓
jumlah						
presentase = $\frac{\text{jumlah peroleh}}{13}$						

D. Komentari Dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Bapak/ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) untuk memberikan kesimpulan terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada mata pelajaran informatika siswa kelas X di sekolah menengah atas negeri 5 kabupaten sorong, dinyatakan :

No	Pertanyaan	Checklist
1.	Layak untuk digunakan tanpa revisi	
2.	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran	✓
3.	Media tidak layak untuk digunakan.	

Sorong, 02 Mei 2025

Validator



Siti Umi Urifah, S.Pd

Nip.19850705 200801 2 010

6. Lembar Angket Respon Peserta Didik

**LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA PADA
MATAPELAJARAN INFORMATIKA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 5
KABUPATEN SORONG**

PENELITI

Nama : Nurmita

IDENTITAS SISWA

Nama : Bede - k Gomer

Kelas : X (Sepuluh)

Sekolah : SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong

Tanggal : 6-5/2025

Petunjuk Pengisian Angket

Pernyataan-pernyataan berikut ini menggambarkan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan canva pada sata pelajaran informatika siswa kelas X di SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong. Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan siswa atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

Kerangan :

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju

S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

Data yang diisi tidak memenuhi presentasi belajar siswa disekolah. Oleh karena itu, mohon membaca setiap pernyataan tersebut dengan seksama dan mengisi pilahan dengan sejukur jujurnya.

No	Pernyataan	Skor			
		STS	TS	S	SS
1	Siswa merasa senang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Informatika karena berisi materi yang jelas dan video pembelajaran yang menarik.				✓
2	Siswa merasa tertarik dalam belajar mengenai Informatika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				✓
3	Siswa lebih terinovasi karena dapat mengetahui pembelajaran Informatika dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				✓
4	Siswa lebih memahami materi pelajaran dengan menyimak media pembelajaran interaktif				✓
5	Siswa menjadi antusias mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				✓
6	Siswa lebih tertarik menggunakan media dibandingkan menggunakan LKS				✓
7	Pembelajaran mengenai Informatika menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran				✓
8	Siswa mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran selanjutnya.				✓

7. Lembar Belajar Peserta Didik

LEMBAR SOAL PESERTA DIDIK

Nama : Gloria Lokden
Kelas / Semester : X (sepuluh) / II (Dua)
Sekolah : SMA Negeri 5 Kabupaten Sorong
Tanggal : 07/05/2025

95

A. PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat dan benar dari pertanyaan berikut:

1. Siapakah yang menemukan kalkulator otomatis.....
✓ ☒ a. Blaise Pascal
5 ☐ b. Gottfried Wilhem Leibniz
☐ c. Charles Babbage
☐ d. Jack Kilby
2. Siapakah yang menciptakan komputer mekanik pertamakali yang disebut Difference Engine.....
5 ☒ a. Charles Babbage
☐ b. John W. Mauchly
☐ c. Herman Hollerith
☐ d. John Presper Eckert
3. Siapakah yang merancang computer ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer)....
☐ a. Herman Hollerith
5 ☒ b. John Presper Eckert dan John W. Mauchly
☐ c. Jack Kilby
☐ d. Vannevar Bush
4. Siapakah yang mengembangkan system kartu berlobang (punch card)....
☐ a. Gottfried Wilhem Leibniz
5 ☒ b. Herman Hollerith
☐ c. Jack Kilby
☐ d. Eckert Presper John
5. Pada tahun 1971 intel memperkenalkan microprosesor pertama yang disebut....
☐ a. Intel 5000
5 ☐ b. Intel 3004
☒ c. Intel 4004
☐ d. Intel 8008
6. Haki yang melindungi karya seni disebut....
5 ☐ a. Hak paten
☒ b. Hak cipta (copyright)
☐ c. Hak dagang
☐ d. Hak merek

7. Perangkat lunak yang dapat digunakan secara gratis untuk waktu tertentu, setelah itu pengguna harus membayar untuk terus menggunakan. Kalimat diatas merupakan pengertian dari....
- a. Lisensi public domain ☒ Lisensi shareware
b. Lisensi freeware ☒ Lisensi copyleft
8. Berikut yang merupakan pemanfaatan teknologi informatika dalam bidang medis adalah...
- a. Diagnosis penyakit ☒ Layanan kesehatan virtual
☒ Semua benar ☒ 3D printing
9. Yang merupakan Aplikasi perbankan yang populer diindonesia adalah....
- a. BRIMO ☒ DANA
b. BCA Mobile ☒ Benar semua
10. Yang merupakan Aplikasi media social yang populer diindonesia sebagai media marketing adalah....
- a. Tik Tok ☒ Facebook
b. Instagram ☒ Benar semua

B. ESSAI

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan tepat.

- Sebutkan tokoh-tokoh penemu dibidang informatika yang anda ketahui!
- Jelaskan Pengertian dari Haki!
- Jelaskan perbedaan hak paten dan Hak cipta!
- Jelaskan perbedaan Lisensi Shareware dan Lisensi Freeware!
- Sebutkan minimal 5 yang merupakan Aplikasi media social yang populer diindonesia sebagai media marketing dan perbankan!

Jawaban :

- Charles Babbage
Ada Lovelace
Alan Turing
Tim Berners-Lee
Leonard Kleinrock
- Haki adalah hak eksklusif yang diberikan kepada seseorang atau kelompok orang atas hasil karya intelektual mereka.

8. Dokumentasi

