MASALIQ
Jurnal Pendidikan dan Sains

e-ISSN: 2808-8115
p-ISSN: 2809-1051

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/masaliq.v6i2.9390

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA MENGGUNAKAN CANVA

Design and Development of Interactive Learning Media for the Electronic Circuit Application Subject Using Canva

Rahma Dhina Syifa Ananda & Hendra Hidayat
Universitas Negeri Padang
rahmadhinasyifaananda@gmail.com; hendra.hidayat@ft.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 13, 2026	Mar 13, 2026	Mar 25, 2026	Mar 30, 2026

Abstract

Although the use of digital technology in learning continues to develop, the development of interactive learning media that meet the valid and practical criteria for the topic of Sensor and Transducer Circuits still requires attention. This study aims to design and produce interactive learning media based on the Canva application that meet the valid and practical criteria for eleventh-grade students of Audio Video Engineering at SMK Negeri 5 Padang. This study employed a research and development method using the 4-D model, which includes the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. Product validation was carried out by two material experts and two media experts, while the practicality test involved 20 students. The results showed that the assessment by the material experts obtained a score of 93.74% in the "Very Valid" category, while the assessment by the media experts reached 96.87% and was also included in the "Very Valid" category. In the practicality test, the learning media obtained a score of 96.92% in the "Very Practical" category. These findings indicate that the developed Canva-based interactive learning media are feasible and appropriate

Masaliq Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

to be integrated into the learning process. This study contributes to the development of digital learning media that support the effectiveness of vocational learning, particularly on the topic of Sensor and Transducer Circuits.

Keywords: Interactive Learning Media; Canva; Sensor and Transducer Circuits; Validity; Practicality

Abstrak: Meskipun pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran terus berkembang, pengembangan media pembelajaran interaktif yang memenuhi kriteria valid dan praktis pada materi Rangkaian Sensor dan Transduser masih memerlukan perhatian. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva yang memenuhi kriteria valid dan praktis untuk siswa kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 5 Padang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model 4-D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Validasi produk dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media, sedangkan uji kepraktisan melibatkan 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi memperoleh skor 93,74% dengan kategori "Sangat Valid", sementara penilaian dari ahli media mencapai 96,87% dan juga termasuk kategori "Sangat Valid". Pada uji kepraktisan, media pembelajaran memperoleh skor 96,92% dengan kategori "Sangat Praktis". Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan layak dan sesuai untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran digital yang mendukung efektivitas pembelajaran kejuruan, khususnya pada materi Rangkaian Sensor dan Transduser.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; Canva; Rangkaian Sensor Dan Transduser; Validitas; Kepraktisan

PENDAHULUAN

Istilah pendidikan berasal dari kata "didik", dengan memberinya awalan "pe" dan akhiran "kan", mengandung arti "perbuatan" (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini awalnya berasal dari bahasa Yunani, yaitu "paedagogie", yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan "education" yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa arab istilah ini sering diterjemahkan dengan "Tarbiyah" yang berarti pendidikan. Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memeroleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengertian yang luas, pendidikan ialah seluruh tahapan pengembangan kemampuankemampuan dan perilaku-perilaku manusia, juga proses penggunaan hampir seluruh pengalaman kehidupan.(Rosmita Sari Siregar, Iskandar Kato, 2021)

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu media disebut sebagai media pendidikan jika seseorang memanfaatkan media tersebut untuk mentransfer pesan dalam proses belajar. Media dalam bahasa latin yaitu "Medium" memiliki arti suatu alat untuk menyalurkan atau menyampaikan informasi, komunikasi atau interaksi. Media memiliki banyak manfaat karena dapat diterapkan disemua tingkat peserta didik dan dalam proses pembelajaran. Secara singkat media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau teknik yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaanan media dalam pembelajaran memberikan manfaat bagi peserta didik dalam hal mempelajari konsep baru, keterampilan dan kecakapan.(Hasan et al., 2021)

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya pendidikan. Karena setiap individu dituntut untuk harus memiliki pendidikan yang mencakup intelektual yang tinggi serta memiliki keterampilan. Semakin lama pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat, karena sudah banyak kita temui pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi yang sangat berperan penting untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan hakikat proses pembelajaran tersebut, media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disapaikan oleh pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara non verbal atau visual.(Afifah et al., 2022)

Canva adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk pendidikan adalah Canva. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online. Beragam keuntungan yang bisa digunakan.yaitu banyak template yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari template presentasi, membuat poster, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Dengan adanya template, guru tidak perlu lagi untuk medesain segalanya dari nol. Sehingga akan semakin mudah membuat desain untuk media belajar. Untuk mendukung beragam desain media belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Sehingga, guru tidak perlu menuliskan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat desain poster menjadi penuh dengan kalimat-kalimat panjang.(Ixfina et al., 2023)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis digital sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva pada materi Rangkaian Sensor dan Transduser untuk siswa kelas XI Teknik Audio Video di SMK Negeri 5 Padang, serta menguji tingkat validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Secara umum, R&D adalah proses yang sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk atau program baru, atau untuk memperbaiki produk atau program yang sudah ada. R&D melibatkan serangkaian langkah yang terstruktur dan terencana, mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan produk atau program, hingga pengujian dan evaluasi. Metode R&D dianggap sebagai salah satu desain model terbaik untuk penelitian pendidikan. Metode ini melibatkan pendekatan sistematis untuk mengembangkan dan meningkatkan praktik pendidikan melalui penelitian dan eksperimen. Ini berfokus pada menciptakan pengetahuan dan inovasi baru yang dapat diterapkan dalam pengaturan pendidikan untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. (Abdurrahman, 2024)

Jenis pengembangan yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran ini adalah Model 4-D. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model 4D, yang merupakan salah satu model pengembangan yang cocok dengan syarat-syarat untuk mengembangakan suatu produk. Model 4D merupakan singkatan dari Define (Definisi) , Design (Perencanaan) , Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran) (Harjanto et al., 2023)

1. Tahap Validasi

Pada tahap validasi media pembelajaran ini, dua validator—yaitu ahli materi dan ahli media—melakukan penilaian untuk memastikan bahwa sistem atau proses yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Janna & Herianto, 2021).

a. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi merupakan proses pengecekan yang dilakukan oleh ahli materi untuk memperoleh informasi mengenai kecocokan media yang ditilik dari unsur dan konten materi yang diterapkan dalam media yang dibuat. Setelah ahli materi melakukan validasi. Selanjutnya, informasi yang didapatkan akan dianalisis dan dipakai untuk meningkatkan media pembelajaran yang telah disusun. Rincian instrumen kuesioner yang digunakan oleh ahli materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen angket ahli materi

No	Aspek	Indikator
1.	Materi	a. Keselarasan materi dengan kompetensi dasar yang ditetapkan b. Isi pembelajaran dirancang agar sejalan dengan indikator hasil belajar. c. Kerelasi materi dengan tujuan yang ingin dicapai d. Keselarasan konten pembelajaran dengan karakteristik siswa e. Implementasi media dengan materi f. Materi disusun rinci dan runtut g. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan nyata h. Kedalaman materi
2	Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami b. Penggunaan Bahasa sesuai dengan EYD c. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
3	Evaluasi	a. Keselarasan antara instrumen evaluasi dengan isi materi b. Tingkat kejelasan dan ketepatan pertanyaan c. Keselarasan antara soal dengan tujuan pembelajaran

b. Validasi oleh Ahli Media

Proses penilaian yang dilakukan oleh ahli media untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan media berdasarkan kualitas dan presentasi media yang dirancang. Selanjutnya, informasi yang didapatkan akan dianalisis dan dimanfaatkan untuk meningkatkan media pembelajaran yang telah dirancang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis mengacu pada kisi-kisi instrumen penilaian oleh ahli media yang tercantum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	a. Terampil saat menggunakan media b. Media dapat memperdalam pegguasaan materi bagi siswa c. Media dapat mentumbang motivasi belajar terbaik bagi siswa
2	Desain	a. Mutu visual pada layar b. Visualisasi antarmuka yang memikat c. Desain sampul awal media
3	Teks	a. Pemanfaatan varian jenis tipografi b. Proporsi huruf yang diterapkan c. Jarak antar huruf atau baris dalam teks d. Penggunaan simbol baca secara tepat
4	Gambar	a. Penyertaan ilustrasi visual dalam modul digital memperkuat proses pemahaman b. Pemilihan citra yang menggugah minat c. Penyajian gambar yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari
5	Video	a. Penggunaan rekaman visual bergerak memperjelas materi b. Pemanfaatan video yang atraktif dan komunikatif c. Kualitas audiovisual video tergolong superior

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa sebuah angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Penilaian skor melibatkan partisipasi ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Teknik Audio Video yang mengisi angket. Penghitungan persentase bertujuan untuk mengevaluasi status suatu elemen yang diukur, dan hasilnya dipresentasikan dalam bentuk persentase. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, seperti yang ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

Metode yang diterapkan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yang melibatkan perhitungan persentase dari nilai hasil validasi.

$$\textbf{Persentase} = \frac{\boldsymbol{skor\ yang\ didapat}}{\boldsymbol{skor\ maksimum}} \boldsymbol{x}\ \mathbf{100\%}$$

Peneliti menilai tingkat kelayakan produk hasil pengembangan berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Tabel 4 menyajikan acuan yang digunakan untuk mengambil keputusan dalam proses validasi media pembelajaran (Mella et al., 2022).

Tabel 4. Persentase Kriteria Validitas

Kategori	Persentase
Sangat Akurat	82%-100%
Akurat	63%-81,5%
Kurang Akurat	44%-62,5%
Sangat Kurang Akurat	25%-43,5%

2. Tahap Praktikalitas

Pengujian praktikalitas media pembelajaran ini dilakukan setelah produk direvisi sesuai dengan perbaikan atau saran yang telah diberikan oleh pihak validator. Indikator praktikalitas media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 5 (Mella et al., 2022).

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Uji Praktikalitas

No	Aspek	Indikator
1	Ketertarikan	a. Visualisasi media yang menarik minat peserta didik b. Media mampu meningkatkan semangat belajar siswa. c. Media membantu memperjelas dan memudahkan pemahaman materi
2	Materi	a. Masalah yang disajikan memperdalam pemahaman materi b. Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami c. Video yang digunakan memperkuat pemahaman siswa.
3	Kebahasaan	a. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti b. Jenis dan ukuran huruf dipilih agar mudah dibaca. c. Penggunaan spasi dan tanda baca sesuai aturan KBBI
4	Teknis	a. Media mudah digunakan oleh pengguna. b. Media bersifat praktis dalam penggunaannya.
5	Visual	a. Video dan gambar menarik perhatian siswa. b. Gambar mendukung proses pembelajaran secara efektif. c. Kualitas suara dan gambar dalam video terjaga dengan baik.
6	Evaluasi	Kelayakan soal

Peneliti menghitung persentase kepraktisan untuk menentukan status dan tingkat kelayakan setiap aspek yang diukur. Penilaian kelayakan media menggunakan skala Likert sesuai ketentuan yang dijelaskan pada Tabel 6 (Hana et al., 2023).

Tabel 6. Skala Penilaian Validasi Produk

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Peneliti menerapkan metode analisis deskriptif dengan menghitung persentase dari nilai hasil kepraktisan dalam penelitian ini.

$$\boldsymbol{persentase = \frac{skor\ yang\ didapat}{skor\ maksimum}\ x\ 100\%}$$

Peneliti menilai tingkat kelayakan produk pengembangan berdasarkan persentase skor. Peneliti menggunakan kriteria pengambilan keputusan mengenai kepraktisan media pembelajaran yang tercantum pada Tabel 7 (Yanto et al., 2022).

Tabel 7. Persentase Kriteria Uji Praktikalitas

Klasifikasi	Skor Praktikalitas (%)
Sangat Praktis	82% - 100%
Praktis	63% - 81,5%
Tidak Praktis	44% - 62,5%
Sangat Tidak Praktis	25% - 43,5%

HASIL

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini mengacu pada prosedur pengembangan 4-D, yaitu Define (definisi), Design (perancangan), Develop (pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran) dan disusun sesuai dengan fase-fase Problem Based Learning.

1. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap Define adalah tahap awal untuk melakukan pengembangan yang bertujan untuk menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan dibuat dan dikembangkan.

2. Tahap Design (Perancangan)

Media yang dirancang pada penelitian ini adalah Media Pembelajaran pada Tujuan Pembelajaran Menerapkan Rangkaian Digital. Tujuan dari tahap perancangan ini adalah untuk menyusun kerangka isi media yang akan dibuat. Kerangka isi media pembelajaran ini terdiri dari cover, Beranda, CP&TP/ATP, materi, simulasi, project, evaluasi.

a. Cover

Cover pada media pembelajaran yang dibuat memuat identitas mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika dengan materi Sensor dan Transduser untuk kelas XI TAV. Pada bagian cover terdapat tampilan awal berupa tombol navigasi yang mengarahkan peserta didik untuk memulai pembelajaran. Desain visual yang menarik dan interaktif ini

bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari isi media pembelajaran.Tampilan cover dapat dilihat pada Gambar 1.

Gambar 1. Tampilan Cover

b. Beranda

Beranda atau menu utama memuat beberapa menu yang ditampilkan pada tampilan, terdiri dari menu Informasi, Profil, CP/TP/ATP, Materi, Video, dan Evaluasi. Menu-menu tersebut dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi media pembelajaran, memahami profil pengembang, mempelajari capaian pembelajaran, serta mengakses materi, video pembelajaran, dan evaluasi secara terstruktur. Peneliti menampilkan tampilan menu beranda pada Gambar 2.

Gambar 2. Tampilan Beranda

c. Materi

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang berlaku. Pada menu materi terdapat 4 submateri yang dibahas, yaitu Konsep Dasar Sensor dan Transduser, Jenis-jenis Sensor dan Transduser, Prinsip Kerja Sensor dan Transduser, serta Rangkaian Sensor dan Transduser.. Tampilan isi materi dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Tampilan Materi

d. Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan untuk mengukur dan menilai hasil belajar peserta didik, serta menentukan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan pembelajaran dan efektivitas metode, media serta strategi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Visualisasi evaluasi tersebut dapat ditampilkan pada Gambar 4.

Gambar 4. Tampilan Evaluasi

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap Pengembangan (Development) merupakan tahapan mewujudkan desain media pembelajaran menjadi produk nyata. Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan awal berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Produk kemudian divalidasi oleh

ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan isi dan tampilan. Berdasarkan hasil validasi dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi dan ahli media guna untuk menyempurnakan produk agar siap digunakan dalam uji coba pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk memastikan media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan oleh pengguna. Rekapitulasi hasil penelaahan media, validasi materi, serta pengujian keterpakaian oleh peserta didik disajikan dalam Tabel 8 hingga Tabel 10.

Tabel 8. Hasil Uji Validasi Materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian								Kategori
	Materi		Kebahasaan		Evaluasi		Total		
	Skor	Persentase	Skor	Persentase	Skor	Persentase	Skor	Persentase	
Ahli 1	15	94%	9	75%	20	100%	44	91,66%	Sangat Valid
Ahli 2	16	100%	12	100%	18	90%	46	95,83%	Sangat Valid
Rata-rata Persentase								93,74%	Sangat Valid

Tabel 9. Hasil Uji Validasi Media

Ahli Media	Aspek Penilaian												Kategori
	Tujuan		Tampilan		Teks		Gambar		Video		Total		
	Skor	Persen-tase	Skor	Persen-tase	Skor	Persen-tase	Skor	Persen-tase	skor	Persen-tase	Skor	Persen-tase	
Ahli 1	8	100%	11	91,67 %	11	91,67 %	8	100%	8	100%	46	95,83 %	Sangat Valid
Ahli 2	8	100%	12	100%	11	91,67 %	8	100%	8	100%	47	97,91 %	Sangat Valid
Rata-rata Persentase												96,87 %	Sangat Valid

Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas

No	Aspek	Jumlah Skor	Persentase	Ketegori
1	Ketertarikan	157	98,12%	Sangat Praktis
2	Materi	307	95,93%	Sangat Praktis
3	Kebahasaan	156	97,50%	Sangat Praktis
4	Teknis	226	94,16%	Sangat Praktis
5	Visual	233	97,08%	Sangat Praktis
6	Evaluasi	79	98,75%	Sangat Praktis
Rata-Rata Persentase			96,92%	Sangat Praktis

4. Tahap Disseminate (Penyebaran)

Tahap penyebaran merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan agar dimanfaatkan oleh pengguma secara lebih luas. Pada penelitian ini media pembelajaran diterapkan paia kelas XI Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Padang. Pada tahap ini dilakukan uji praktikalitas untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran, uji praktikalitas ini dilakukan pada 20 orang peserta didik.

PEMBAHASAN

Proses uji validasi dilakukan oleh para ahli untuk mengevaluasi dan menilai media Pembelajaran yang telah dikembangkan dan dirancang. Uji validasi bertujuan untuk validator memberikan kritik dan saran yang digunakan untuk memperbaiki media. Setelah media direvisi maka validator akan melakukan penilaian akhir melalui pengisian angket. Penilaian media dari segi materi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli 1 adalah dosen Pendidikan Teknik Elektronika, Ahli 2 yaitu guru Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Padang. Rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian ahli 1 menilai kelayakan media dengan skor 44 dengan persentase 91,66% dan dapat dikategorikan " Sangat Valid". Ahli 2 menilai kelayakan media dengan skor 46 dengan persentase 95,83% dan dapat dikategorikan "Sangat Valid". Skor rata-rata dari penilaian dari 2 orang ahli materi adalah 93,74% dan dikategorikan "Sangat Valid".

Penilaian media dari segi media dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli 1 adalah dosen Pendidikan Teknik Elektronika, ahli 2 yaitu guru Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Padang. Rata-rata dari keseluruhan aspek penilaian ahli 1 menilai kelayakan media dengan skor 46 dengan persentase 95,83% dan dikategorikan "Sangat Valid". Ahli 2 menilai kelayakan media dengan skor 47 dengan persentase 97,91% dan dapat dikategorikan "Sangat Valid" . Rata-rata yang diperoleh dari penilaian 2 orang ahli materi adalah 96,87% dan dapat dikategorikan " Sangat Valid".

Hasil uji praktikalitas dari 20 orang peserta didik kelas xi teknik audio video di SMK Negeri 5 Padang memperoleh skor dari aspek ketertarikan adalah 157 dengan persentase 98,12%. Dari aspek materi total skor yang diperoleh adalah 307 dengan persentase 95,93%. Dari aspek kebahasaan total skor yang diperoleh adalah 156 dengan persentase 97,50%. Dari aspek teknis total skor yang diperoleh adalah 226 dengan persentase 94,16%. Dari aspek visual total skor yang diperoleh adalah 233 dengan persentase 97,08%. Dari aspek terakhir

yaitu aspek evaluasi total skor yang diperoleh yaitu 79 dengan persentase 98,75%. Total rata-rata persentase yang diperoleh dari 20 orang peserta didik terhadap keseluruhan aspek penilaian adalah 96,92% dan dapat dikategorikan "Sangat Praktis".

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas yang memperoleh hasil " Sangat Valid" pada uji validitas dan " Sangat Praktis" pada uji praktikalitas, maka dapat disimpulakan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan aplikasi canva sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai alat bantu belajar dalam proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran Menerapakan Rangkaian Sensor dan Tranduser pada elemen "Penerapan Rangkaian Elektronika" kelas XI Teknik Audio Video.

Akan tetapi, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba terbatas pada satu kelas dari satu sekolah, sehingga generalisasi hasil untuk skala yang lebih luas masih memerlukan studi lebih lanjut. Di samping itu, pengujian media dilaksanakan hanya dalam satu sesi, sehingga belum menunjukkan efektivitas media dalam waktu yang lebih lama. Lingkup materi yang diterapkan dalam pengembangan media hanya difokuskan pada satu tujuan pembelajaran, sehingga efektivitas media ini untuk materi lain dalam pelajaran yang sama masih belum diketahui. Oleh karena itu, dianjurkan agar penelitian selanjutnya melibatkan lebih banyak peserta, memperpanjang durasi penggunaan media, dan memperluas materi ajar yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji praktikalitas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang dikembangkan dinilai sangat valid oleh ahli materi dan ahli media, dengan rata-rata persentase validitas masing-masing 93,74% dan 96,87%. Pada tahap uji praktikalitas yang dilakukan oleh 20 orang siswa kelas XI Teknik Audio Video mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 96,92% dan dikategorikan Sangat Praktis. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil uji praktikalitas yang dilakukan pada 20 orang peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika pada Tujuan Pembelajaran 1.2 yaitu Menerapkan Rangkaian Sensor dan tranduser adalah "Sangat Valid" serta "Sangat Praktis" untuk digunakan pada kelas XI Teknik Audio Video di semester genap. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan Canva ini terbukti valid dan praktis serta dapat

dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Kontribusi dari penelitian ini terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan vokasi adalah sebagai bukti empiris bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis digital, seperti *canva* , dapat secara signifikan meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Penelitian ini juga memperkaya literatur pengembangan media pembelajaran pada kompetensi kealhian teknik audio video, serta menjadikan referensi dalam implementasi teknologi pembelajaran berbasis multimedia yang menekan pada visualisasi konsep dan interaktivitas.

Sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar pengembang media dilakukan dengan cakupan materi yang lebih luas dan diuji dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Selain itu penelitian lanjutan juga dapat memperluas populasi uji coba pada berbagai satuan pendidikan dan jenjang yang berbeda, agar generalisasi temuan lebih kuat. Penggabungan media pembelajaran dengan pendekatan model pembelajaran tertentu seperti Project Based Learning atau Blended Learning juga menjadi arah pengembangan yang potensial dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman. (2024). Metode *Research and Development* dalam Pendidikan Islam: *Research and Development Methods in Islamic Education*. *Rabbayani: Jurnal Pendidikan dan Peradaban Islami, 4*(1), 26–41. https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/rabbayani/article/view/2610

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan, 1*(1), 33–42. https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24

Hana, N., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Purwadiani, N. (2023). Pengembangan E-Modul Pangan Olahan Buah Naga Bagi Siswa SMAN 1 Pesanggaran Banyuwangi. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE), 5*(2), 166–177. https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p166-177

Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). Implementasi Model Pengembangan 4D dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasi Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data), 5*(2), 1–12. https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Ixfina, F. D., Fitriani, S. L., & Rohmah, S. N. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan *Technologi Knowledge* Guru Era Digital di Sekolah Dasar YP Nasional Surabaya. *Khidmatuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2*(2), 13–20. https://doi.org/10.36781/khidmatuna.v2i2.482

Janna, N. M., & Herianto. (2021). *Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS* [Preprint]. OSF Preprints. https://doi.org/10.31219/osf.io/v9j52

Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 6*(1), 127–136. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368

Siregar, R. S., Kato, I., Sari, I. N., Subakti, H., Halim, N. M., Sakirman, Suhartati, T., Simarmata, J., Hasan, M., Purba, B., & Salim, N. A. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Yanto, D. T. P., Candra, O., Dewi, C., Hastuti, H., & Zaswita, H. (2022). *Electric drive training kit* sebagai produk inovasi media pembelajaran praktikum mahasiswa pendidikan vokasi: Analisis uji praktikalitas. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 8*(1), 106–120. https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19676