TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN: 2810-0395
e-ISSN: 2810-0042

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google Scholar, Base, etc

https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i3.6016

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR TEKNIK ELEKTRONIKA DI SMKN 4 PARIAMAN

Development of Interactive Learning Media in the Subject of Basic Electronics Engineering at SMKN 4 Pariaman

Alrian Fauzi & Efrizon
Universitas Negeri Padang
arlian2706@gmail.com

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 15, 2025	May 12, 2025	May 25, 2025	May 30, 2025

Abstract

This study is driven by the need for effective and engaging instructional media to support students' understanding of the subject *Dasar-Dasar Teknik Elektronika* (Fundamentals of Electronics Engineering) at SMK Negeri 4 Pariaman. The purpose of this research is to develop an interactive learning medium based on Canva and to assess its validity and practicality. The study employed a Research and Development (R&D) method involving all 20 tenth-grade students of the Industrial Electronics Engineering program as the sample. Data were collected through validation questionnaires completed by two media experts and two subject matter experts, as well as a practicality questionnaire administered to students as end users. Data analysis involved calculating the feasibility percentage from the validation scores and the average student response score using a Likert scale. The results showed that the developed media is valid, with validation scores of 95% from media experts and 94.37% from subject matter experts, and practical, with a practicality score of 90.18%. These findings indicate that the Canva-based interactive learning medium is suitable for use and

Tsaqofah journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

effectively supports students in understanding basic electronics engineering concepts. Therefore, this medium can serve as an appealing, accessible, and relevant instructional aid aligned with the needs of vocational education in the digital era.

Keywords: Instructional Media Development; Canva; Validity; Practicality; Basic Electronics Engineering

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif dan menarik dalam menunjang pemahaman siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva serta menguji validitas dan praktikalitasnya. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan melibatkan seluruh siswa kelas X Teknik Elektronika Industri sebanyak 20 orang sebagai sampel. Data diperoleh melalui angket validasi produk oleh dua ahli media dan dua ahli materi, serta angket praktikalitas yang diberikan kepada siswa sebagai pengguna. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan dari skor angket validasi dan rata-rata skor respons siswa menggunakan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid dengan persentase validasi sebesar 95% dari ahli media dan 94,37% dari ahli materi, serta praktis dengan persentase praktikalitas sebesar 90,18%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva layak digunakan dan mampu membantu siswa dalam memahami materi teknik elektronika dasar secara lebih efektif. Dengan demikian, media ini dapat dijadikan alternatif alat bantu pembelajaran yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi di era digital.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran; Canva; Validitas; Praktikalitas; Teknik Elektronika Dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap bersaing untuk menghadapi perkembangan zaman yang terus maju. Proses pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari input, proses dan output. Input merupakan peserta didik yang akan melaksanakan aktivitas belajar, proses merupakan aktifitas proses pembelajaran sedangkan output merupakan hasil dari proses yang dilaksanakan.

Pendidikan dijadikan sebagai faktor pendukung dan memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM), serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara. Pendidikan pada saat ini, dituntut dalam hal pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas, yaitu pendidikan yang dapat menciptakan lulusan yang mampu bersaing ketat di dunia industri. Salah satu upaya negara dalam pemenuhan SDM level menengah yang berkualitas adalah dengan pembinaan pendidikan kejuruan.

Menurut (Prosser & Allen, 1925), Pendidikan Kejuruan adalah konsep pengalaman yang Komprehensif bagi setiap orang yang belajar bagaimana untuk berhasil di tempat kerja. Dalam situasi ini, Pendidikan kejuruan banyak mengajarkan peserta didik tentang bagaimana menjadi siap untuk dunia kerja. Pembelajaran Kognitif, afektif, dan psikomotor adalah Langkah awal pembelajaran.

Sedangkan Menurut Rupert Evans (1978) pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan seseorang untuk melakukan serangkaian pekerjaan atau bidang pekerjaan lebih dari satu bidang pekerjaan lainnya. Salah satu bentuk dari satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah adalah SMK.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran dimana dapat menyalurkan pesan secara kreatif, menarik, dan mudah dimengerti sehingga menimbulkan minatbagi penerima (Mewengkang et al., 2021). media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar. Pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dapat meningkatkan daya Tarik peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, dalam memilih media pembelajaran, guru harus dapat menyesuaikan kondisi lingkungan dan keadaan siswa agar media pembelajaran yang ingin digunakan dapat berjalan dengan efektif sehingga dapat menigkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar karena media ini memuat audio-visual dan dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa di sekolah. Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar di sekolah (Usmeldi, 2017). Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari (Sabtu et al., 2019) bahwa aktivitas dalam pembelajaran membutuhkan media untuk meningkatkan efektivitas dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dengan menampilkan vidio diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik karena memiliki bentuk dan warna yang menarik serta mampu memperjelas pemahaman konsep materi pelajaran.

Berdasarkan observasi dan pengamatan yang telah dilakukan di SMKN 4 Pariaman, Peneliti menemukan bahwa dalam proses belajar mengajar masih kurang maksimal, peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran, guru hanya menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks, serta penguasaan kelas

yang kurang, dimana guru hanya berfokus kepada siswa yang memperhatikan saja tanpa menghiraukan siswa lain sehingga sebagian siswa ada yang tidak memperhatikan guru, sibuk dengan gudget masing-masing, keluar masuk kelas, ribut, berbicara dengan teman disaat guru menerangkan materi dan mengganggu teman ketika proses belajar mengajar. Hal ini membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil ujian mid semester satu siswa kelas X TE 1 dan X TE 2. berikut adalah data nilai hasil ujian mid semester mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dari mata pelajaran dasar-dasar Teknik elektronika adalah 75.

Tabel 1. Rata-rata nilai ujian akhir semester genap kelas X Teknik Elektronika SMKN 4 Pariaman tahun ajaran 2024/2025

Kelas	Total Siswa	≥75		<75	
		Jumlah siswa	%	Jumlah Siswa	%
X TE 1	24 siswa	12 siswa	50 %	12 siswa	50 %
X TE 2	26 siswa	12 siswa	46,1 %	14 siswa	53,9 %

Sumber: *Daftar nilai UAS Dasar Dasar Teknik Elektronika di Kelas X Teknik Elektronik SMK N 4 Pariaman*

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi baru dalam proses pembelajaran di sekolah. Agar proses pembelajaran menjadi lebih baik serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa maka diperlukan media pembelajaran interaktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva dan menguji keefektifan serta praktikalitasnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman. Populasi penelitian adalah siswa kelas X Teknik Elektronika Industri yang berjumlah 20 orang, dimana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data

dilakukan melalui angket validasi produk kepada empat ahli, terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi, serta angket praktikalitas kepada 20 siswa yang menggunakan media pembelajaran tersebut. Validitas produk dianalisis dengan menghitung persentase kelayakan berdasarkan skor angket, sedangkan praktikalitas dianalisis dengan menghitung rata-rata skor respons siswa menggunakan skala Likert. Prosedur penelitian mengikuti tahapan define (pendefinisian masalah dan analisis kebutuhan), design (perancangan media dan interface menggunakan Canva), develop (pengembangan dan revisi berdasarkan masukan ahli), dan disseminate (penyebaran produk, meskipun pada penelitian ini hanya sampai tahap validasi dan praktikalitas). Uji validitas dilakukan oleh para validator untuk memastikan produk memenuhi kriteria desain, materi, dan manfaat, sedangkan uji praktikalitas dilakukan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan respons siswa selama proses pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada semester Januari hingga Juni 2025 di SMK Negeri 4 Pariaman dengan tujuan menciptakan media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah digunakan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi elektronik dasar.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas X di SMK Negeri 4 Pariaman. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan metode 4D. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Canva* Media ini berisi materi mata pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika yaitu materi Komponen Elektronika Pasif dan Aktif, Membaca Nilai Komponen, Hukum Elektronika dasar. Media ini dapat digunakan nantinya oleh guru dan siswa pada pembelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. **Define (Pendefenisian)**
   a. Analisis Kebutuhan

      Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi melalui wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, didapatkan informasi bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut yaitu siswa kurang serius dalam belajar dan tugas-tugas yang diberikan kepada siswa tidak diselesaikan tepat waktu. Terlihat juga tidak adanya buku mata pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika di perpustakaan. Berdasarkan

wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwasanya siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih memahami materi pembelajarannya.

b. Analisis Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran yang ada belum optimal dalam membuat siswa memahami materi pembelajaran dan belum membuat siswa bersemangat serta aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami pembelajaran, yaitu media Interaktif. Media ini juga diharapkan mampu membuat siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c. Analisis Siswa

Analisis yang dilakukan terhadap siswa yaitu, siswa merasa lebih mengerti terhadap materi pembelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika apabila dijelaskan melalui media Interaktif, dan tidak hanya menggunakan modul yang dijelaskan melalui metode ceramah.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi apa yang akan dibuat dengan berpedoman pada silabus mata pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika.

Tabel 1.Konsep perancangan

No.	Kategori Konsep	Deskripsi Konsep
1.	Judul	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman
2.	Tujuan	Menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa.
3.	Pengguna	Guru dan siswa kelas X jurusan teknik elektronika, sekolah menengah kejuruan.

Materi yang akan digunakan pada media pembelajaran ini adalah Dasar – Dasar Teknik Elektronika yaitu materi Komponen Elektronika Pasif dan Aktif, Membaca Nilai Komponen, Hukum Elektronika dasar. Pemilihan materi

ini dikarenakan materi ini masih sulit dimengerti oleh siswa jika hanya melalui penjelasan guru saja, maka dengan menggunakan media ini diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan awal pembuatan media pembelajaran Canva adalah membuat cover, menyusun materi, dan membuat flowchart sebagai acuan dalam pembuatan media menggunakan Canva.

2. Design (Perancangan)

Tahap ini dilakukan dengan penyusunan materi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran, kemudian menentukan konsep penyusunan media yang akan dibuat. Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi

Materi yang akan digunakan pada media pembelajaran ini yaitu Komponen Elektronika Pasif dan Aktif, Membaca Nilai Komponen, Hukum Elektronika dasar, pemilihan pembuatan media untuk materi ini karena, selain penjelasan teori juga dibutuhkan tampilan visual mengenai penjelasan dari materi tersebut. Media ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh siswa.

b. Pembuatan Media

Hasil rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran Dasar – Dasar Teknik Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman adalah berupa *link* yang dapat dibuka pada smartphone pengguna. Berikut hasil perancangan antarmuka yang terdapat pada sistem aplikasi Canva :

1) Halaman *Intro*

Halaman *intro* merupakan halaman yang muncul pertama kali saat aplikasi dijalankan, berupa halaman animasi pembuka yang mengantarkan pengguna menuju halaman utama.

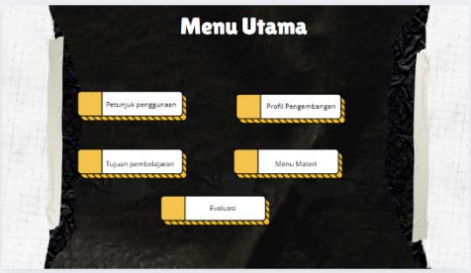


Gambar 1. Halaman Intro

Halaman *intro* berupa halaman yang berisi judul media komponen elektronika aktif dan pasif, *Button start* merupakan tombol yang digunakan untuk menjalankan perintah pada aplikasi.

2) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah halaman yang muncul setelah halaman *intro*. Pada halaman ini pengguna dapat mengakses semua halaman aplikasi dengan mengklik tombol menu halaman.

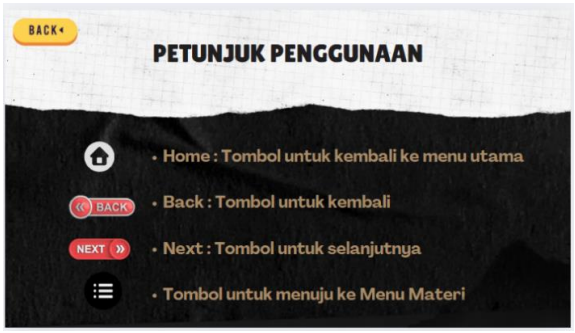


Gambar 2. Halaman Utama

Halaman menu utama menampilkan 5 tombol halaman utama, yaitu tombol petunjuk, tombol cp dan tp, tombol materi, tombol evaluasi, dan tombol profil. Selain tombol halaman utama, pada halaman ini juga menampilkan tombol Home.

3) Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk merupakan halaman yang dapat digunakan pengguna untuk mendapatkan petunjuk dan informasi dari penggunaaan aplikasi komponen elektronika aktif dan pasif.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

Pada halaman ini menampilkan tombol-tombol yang terdapat pada aplikasi beserta fungsinya sehingga pengguna dapat memahami fungsi dan kegunaan dari masing-masing tombol.

4) Halaman CP dan TP (Tujuan Pembelajaran)

Halaman CP dan TP merupakan halaman yang menampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari elemen komponen elektronika aktif dan pasif.



Gambar 4. Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman ini menampilkan tabel capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa setelah belajar tentang komponen elektronika aktif dan pasif.

5) Halaman Materi

Halaman materi merupakan halaman yang menampilkan informasi dan penjelasan mengenai materi komponen elektronika aktif dan pasif.

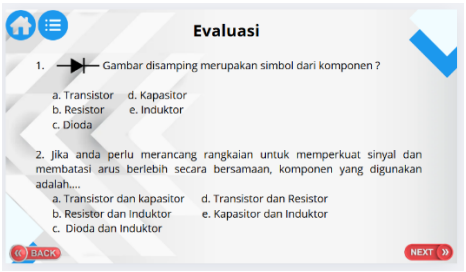


Gambar 5. Halaman Materi

Pada halaman materi terdapat 5 sub materi yang dapat diakses oleh pengguna. Setelah pengguna mengklik salah satu sub materi, maka akan ditampilkan isi dari materi tersebut.

6) Halaman Evaluasi

Halaman evaluasi merupakan halaman yang menampilkan soal-soal evaluasi tentang materi komponen elektronika aktif dan pasif. Soal pada halaman ini dibuat acak sehingga setiap evaluasi dibuka selalu menampilkan urutan soal yang berbeda.



Gambar 6. Halaman Evaluasi

Soal evaluasi pada halaman ini adalah soal objektif dan kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran.

7) Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang menampilkan data diri perancang aplikasi komponen elektronika aktif dan pasif. Berikut tampilan halaman profil.

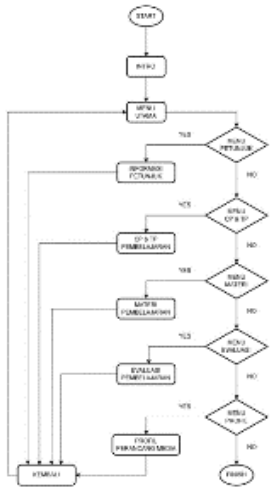


Gambar 7. Halaman Profil

Pada halaman ini terdapat foto dan data diri perancang aplikasi komponen elektronika aktif dan pasif.

a. Pembuatan Flowchart

Flowchart juga dikenal sebagai bagan alir atau diagram arus, adalah diagram visual yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau proses dalam bentuk simbol-simbol grafis. Simbol-simbol tersebut digunakan untuk menunjukkan aktivitas, kondisi, dan alur logika dari proses yang digambarkan, dan urutannya dihubungkan dengan panah. *Flowchart* digunakan dalam dunia pemrograman dan sistem untuk merencanakan, menganalisis, dan memahami langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu tugas atau masalah. Berikut adalah rancangan *flowchart* aplikasi media pembelajaran :



Gambar 8. Flowchart Media

3. Development (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian tingkat validitas dan tingkat praktikalitas terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

a. Validitas

Tahap validasi ini yaitu meliputi validasi media dan validasi materi yang dilakukan oleh para ahli atau yang disebut dengan validator. Tahap ini bertujuan untuk mengungkap tingkat validitas dari suatu produk atau media pembelajaran yang telah dibuat sebelum melakukan penelitian. Saran yang diberikan oleh validator juga menjadi dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran sehingga menjadi media yang valid atau layak digunakan.

1) Validasi Materi

Pada tahap ini uji validitas oleh ahli materi melibatkan 2 orang validator. Validator ahli materi 1 yaitu Bapak Alfiandi, S.Pd. selaku guru di SMK Negeri 4 Pariaman Validator ahli materi 2 yaitu Ibu Syahmelia Deni, S.Pd. selaku guru di SMK Negeri 4 Pariaman. Validasi dilakukan dengan angket penilaian yang teridiri dari 20 aspek penilaian. Selain penilaian validator juga memberikan saran dan komentar pada angket yang diberikan.

Data pada Tabel 12 menunjukkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Kelas X. Jumlah skor ideal masing-masing pernyataan adalah 4, dikalikan dengan jumlah pernyataan yaitu 20, sehingga skor maksimum adalah 80. Validasi oleh ahli materi 1 mendapat skor yaitu 76/80 X 100% = 95%. Sedangkan validasi oleh ahli materi 2 mendapat skor yaitu 75/80 X 100% = 93,75%. Sehingga diperoleh rata-rata 94,37% dan di kategorikan "Sangat Valid". Media pembelajaran dikatakan sangat valid apabila mendapatkan tingkat pencapaian (%) sebanyak 75,01%-100%, sesuai dengan kategori validasi pada tabel 8.

2) Validasi Media

Pada tahap ini uji validitas oleh ahli media melibatkan 2 orang validator. Validator ahli media 1 yaitu Ibu Dr. Ika Parma Dewi, M.Pd.T. selaku dosen Departemen Teknik Elektronika Validator ahli media 2 yaitu Ibu Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen Departemen Teknik Elektronika . Validasi dilakukan dengan angket penilaian yang teridiri dari 20 aspek penilaian. Selain penilaian validator juga memberikan saran dan komentar pada angket yang diberikan.

Pada tabel 13 menunjukkan hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Kelas X. Jumlah skor ideal masing-masing pernyataan adalah 4, dikalikan dengan jumlah pernyataan yaitu 20, sehingga skor maksimum adalah 80. Validasi oleh ahli media 1 mendapat skor yaitu 75/80 X 100% = 93,75%. Sedangkan validasi oleh ahli media 2 mendapat skor yaitu 77/80 X 100% = 96,25%. Sehingga

diperoleh rata-rata 95% dan di kategorikan "Sangat Valid". Media pembelajaran dikatakan sangat valid apabila mendapatkan tingkat pencapaian (%) sebanyak 75,01%-100%, sesuai dengan kategori validasi pada tabel 8.

3) Praktikalitas

Pada tahap ini, siswa diminta untuk menggunakan media pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika yang telah dibuat, kemudian siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut.

Hasil respons siswa pada uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel 14. Data pada tabel 14 tersebut menunjukkan hasil respon uji coba penggunaan oleh siswa terhadap media pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika Kelas X. Jumlah skor ideal masing-masing pernyataan adalah 4, dikalikan dengan jumlah pernyataan yaitu 20, sehingga skor maksimum adalah 80. Skor maksimum dikalikan dengan jumlah siswa yaitu sebanyak 20 orang, didapatkan jumlah total skor maksimum yaitu 1.600. Untuk jumlah skor seluruh pengguna yaitu 1443. Nilai akhir dari praktikalitas ini adalah 1443/1600 X 100% = 90,18% dan di kategorikan "Sangat Praktis". Media pembelajaran dikatakan sangat praktis apabila mendapatkan tingkat pencapaian (%) sebanyak 75,01%-100%, sesuai dengan kategori praktikalitas pada tabel 9.

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap diseminasi merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan. Dalam tahap ini dilakukan penyebaran terbatas terhadap media pembelajaran Interaktif berbasis Canva hanya di SMK Negeri 4 Pariaman saja. Penyebaran dilakukan dengan membagikan link Slide Presentasi melaui aplikasi WhatsApp kepada guru mata Dasar – Dasar Teknik Elektronika. Media pembelajaran yang dihasilkan diberikan kepada guru agar dapat dipergunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran inetraktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika kelas X menggunakan Canva. Pada tahap selanjutnya dilakukan uji validitas yang melibatkan 4 orang ahli, yaitu 2 orang sebagai ahli media dan 2 orang sebagai ahli materi. Validasi tersebut dilakukan melalui angket penilaian. Hasil validitas tersebut menghasilkan penilaian, komentar dan saran yang kemudian dijadikan bahan perbaikan media pembelajaran sebelum dilakukan uji praktikalitas atau diuji cobakan kepada pengguna akhir yaitu siswa kelas X Elektronika di SMK Negeri 4 Pariaman.

Hasil uji coba kelayakan media pembelajaran ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis untuk digunakan. Hal ini dapat membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika menggunakan *Canva* ini dapat memudahkan dan membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa baik di dalam kelas. Media pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari selama satu semester olah siswa, serta dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri.

Berdasarkan analisis data angket validitas oleh ahli media dan ahli materi serta uji praktikalitas oleh siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran inetraktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika menggunakan *Canva* sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses belajar baik secara daring maupun luring. Rata-rata skor validasi dari kedua ahli media yaitu 95% dan rata-rata skor validasi dari kedua ahli materi yaitu 94,37% dan masuk dalam kategori "Sangat Valid". Untuk skor hasil dari uji praktikalitas atau uji coba penggunaan pada siswa yaitu 90,18% dan masuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Berdasarkan penjelasan diatas hasil uji validitas dan praktikalitas didapatkan kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika ini sangat layak digunakan oleh siswa dan guru. Hal tersebut didukung penelitian Meri Maharani (2022), yang juga membuat media pembelajaran berbasis *Canva*. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan materi rata-rata 88% (sangat valid) oleh ahli media dan 92% (sangat valid) dariahli materi. Hasil uji pengguna yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh hasil 90,92% (sangat praktis), dan dapat disimpulkan media ini sangat layak digunakan. Dan Putri Diana (2021), yang juga membuat media pembelajaran berbasis *Canva* berdasarkan hasil penelitiannya diperoleh Persentase kevalidan media

berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh nilai 82,85% (sangat valid), dan penilaian dari ahli media diperoleh persentase 88,00% (sangat valid), sedangkan berdasarkan uji praktisitas oleh guru diperoleh persentase 97,00% (sangat praktis) dan praktisitas oleh siswa 87,00% (sangat praktis) untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika kelas X di SMK Negeri 4 Pariaman. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat tinggi. Validasi oleh ahli media menghasilkan skor sebesar 95% dan validasi oleh ahli materi mencapai 94,37%, yang keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid". Sementara itu, hasil uji praktikalitas oleh siswa memperoleh skor 90,18% yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar, baik secara daring maupun luring.

Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital berbasis *Canva* yang terbukti mampu memfasilitasi pembelajaran teknik kejuruan secara efektif. Penelitian ini memperkuat literatur dalam bidang pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan teknologi yang mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun siswa. Selain itu, temuan ini juga menegaskan bahwa media berbasis desain visual seperti *Canva* mampu meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman siswa terhadap materi teknis yang bersifat kompleks.

Penelitian ini menjawab permasalahan kurangnya media pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di kelas teknik kejuruan. Melalui pendekatan yang interaktif, visual, dan user-friendly, media ini berhasil mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar serta memberikan alternatif solusi terhadap keterbatasan sumber belajar konvensional. Peningkatan skor aktivitas belajar siswa dan respon positif dari hasil uji coba memperkuat kesimpulan bahwa media ini efektif digunakan dalam konteks pendidikan vokasi.

Sebagai implikasi praktis, media pembelajaran berbasis *Canva* ini dapat direkomendasikan untuk digunakan secara luas dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran teknik elektronika di SMK. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar media ini dikembangkan lebih lanjut pada materi teknik lainnya dan diuji secara longitudinal

guna melihat dampak terhadap capaian hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan fitur interaktif lanjutan atau multimedia berbasis animasi dan video agar daya tarik serta efektivitas media semakin meningkat dalam mendukung proses pembelajaran digital yang adaptif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, F. (2020). *Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Pendidikan Guru Kejuruan*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1), 98–107.

Ahmadi, A., & Ubhiyati, N. (1991). *Ilmu Pendidikan*. Rineka Cipta

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

Maharani, M., & Hanesman. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 12720–12729.

Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jejak.

Putri, D., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, *9*(1), 32–39.

Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(1), 117–127.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta