

Interactive Multimedia Using Canva Application in Basic Electronics Subject for Grade X at SMK Negeri 1 Batipuh: A Development Study

Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Elektronika Kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh

Sandi Azima Mailando^{1*}, Ika Parma Dewi¹, Hanesman¹, Agariadne Dwinggo Samala¹

¹Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

✉ *Corresponding Author: sandiazima22@gmail.com

This article contributes to:



ABSTRACT

This research is motivated by the low student learning outcomes due to the learning process still relying on printed books, the absence of interactive multimedia learning media, and the use of traditional methods. The main objective of this study is to evaluate the validity and practicality of interactive multimedia using the Canva application in the Basic Electronics subject for the 10th grade at SMK Negeri 1 Batipuh. To carry out this development, the 4D research model is employed, including the Define, Design, Development, and Disseminate steps. The results of material expert validation show an average score of 0.883, categorizing it as "Valid." The average score from the media expert verification is 0.914, also falling into the "valid" category. The practicality test of the Basic Electronics multimedia learning demonstrates that it is highly practical for use in the learning process, with an average percentage of 91%, falling into the "Very Practical" category.

Keywords: Canva, Interactive Media, Electronics Basics; 4D Model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa karena proses pembelajaran masih berpusat pada media buku cetak, tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif, dan masih menggunakan metode tradisional. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat validitas dan praktikabilitas multimedia interaktif yang menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Dasar-dasar elektronika untuk kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh. Untuk melaksanakan pengembangan ini, digunakan model penelitian 4D, yang mencakup langkah-langkah Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Hasil dari validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 0.883, termasuk dalam kategori "valid". Rata-rata skor hasil verifikasi dari ahli media sebesar 0.914, juga termasuk dalam kategori "Valid". Uji kepraktisan multimedia pembelajaran Dasar-dasar elektronika menunjukkan bahwa multimedia tersebut sangat praktis untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dengan persentase rata-rata sebesar 91%, masuk ke dalam kategori "Sangat Praktis".

Kata kunci: Media Interaktif; Dasar-dasar Elektronika; Model 4D

Received: Aug. 27, 2023; **Revised:** Sep. 02, 2023; **Accepted:** Oct. 10, 2023; **Published:** Oct. 31, 2023.

How to Cite: Mailando, S. A., Dewi, I. P., Hanesman, & Samala, A. D. (2023). Interactive Multimedia Using Canva Application in Basic Electronics Subject for Grade X at SMK Negeri 1 Batipuh: A Development Study. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning (J-HyTEL)*, 1(3), 136–149. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i3.91>

Published by Sagamedia Teknologi Nusantara.

The content of this publication has not been approved by the United Nations and does not reflect the views of the United Nations.

© The Author(s) 2024 | This is an open-access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. PENDAHULUAN

Revolusi industri abad ke-21 telah mendorong perkembangan teknologi yang pesat dan penyebaran informasi [1]. Meningkatkan kualitas pendidikan, dapat mengembangkan keterampilan yang sesuai untuk abad ke-21. Keempat elemen, yakni berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, kreativitas, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan bekerja sama, menjadi keterampilan yang sangat vital dalam menghadapi tantangan abad ke-21 [2]. Oleh hal itu, seluruh pelaku sektor pendidikan harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran [3]. Pendidikan adalah upaya terencana dan disusun untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk kekuatan spiritual, kendali diri, karakter, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang esensial untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara [4].

Pendidikan ini dapat di tempuh melalui proses formal dan informal, salah satu pendidikan formal ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK Negeri 1 Batipuh ialah salah satu SMK yang ada di Sumatera Barat yang memiliki 8 jurusan kejuruan salah satunya adalah elektronika. Jurusan ini menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan perihal perangkat keelektronika. Berdasarkan observasi yang dilakukan ke SMK Negeri 1 Batipuh Permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran ialah hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dapat dibuktikan dengan grafik nilai siswa pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai PTS siswa kelas X

Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada media cetak, belum diterapkan media pembelajaran multimedia interaktif, dan model pembelajaran masih mengikuti model pembelajaran tradisional. Berdasarkan kasus di atas, maka diperlukan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah wadah atau perangkat yang digunakan untuk menyebar informasi

pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala format yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dari sumber secara tertib untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung sehingga mendorong proses pembelajaran lebih efektif dan efisien [5]. Multimedia interaktif merujuk pada metode pembelajaran yang mencakup elemen-elemen seperti video, audio, gambar, dan bahkan animasi. Penerapan multimedia interaktif di dalam proses pembelajaran dianggap dapat meningkatkan kualitasnya karena presentasi materi yang menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat lebih efektif dalam meminimalkan waktu pengajaran jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional.

Penggunaan multimedia interaktif juga diyakini mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran [6]. Penggunaan media *Canva* juga dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media ini mampu menampilkan berbagai elemen seperti teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan sebagainya, sesuai dengan format tampilan yang diinginkan. Hal ini dapat menarik perhatian peserta didik, membantu mereka untuk lebih fokus dalam memahami pelajaran, berkat tampilan yang menarik yang disajikan [7].

Kehadiran media pembelajaran menjadi peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, karena memungkinkan guru memberikan materi pembelajaran yang lebih bermakna kepada siswa. Guru tidak sekadar memberikan informasi melalui kata-kata dalam bentuk ceramah, tetapi juga mampu membimbing siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih jelas terhadap materi yang diajarkan [8]. Banyak sekali manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, antara lain memberikan siswa pengalaman belajar bersama dan menyajikan pesan serta informasi dengan lebih jelas [9].

Multimedia interaktif adalah gabungan gambar, teks, audio, animasi, simulasi dan media lainnya menjadi satu kesatuan untuk menjelaskan isi atau konsep yang sulit dipahami secara lebih rinci selama proses pembelajaran, serta dilengkapi dengan berbagai alat bantu [10]. Aplikasi *Canva* merupakan multimedia interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang sangat berguna bagi pemula untuk mempermudah proses perancangan, pembuatan, dan pengeditan desain. Aplikasi ini cocok untuk semua jenis desain seperti brosur, poster, presentasi, kartu ucapan, infografis, dll. *Canva* dapat diakses melalui berbagai versi, termasuk web, aplikasi *Android*, dan aplikasi *iPhone*. Aplikasi *Canva* menyediakan beragam jenis desain yang dapat dipilih, termasuk presentasi sederhana, kreatif, bisnis, pendidikan, teknologi, pemasaran, periklanan, penjualan, serta arsitektur.

Dengan memanfaatkan *Canva*, para guru memiliki kesempatan untuk mengkreasikan desain presentasi dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi yang mereka miliki [11]. Banyak manfaat menggunakan *Canva* untuk membuat materi pembelajaran. *Canva* memungkinkan membuat berbagai jenis desain sehingga meningkatkan kreativitas dan efisiensi waktu bagi guru dan siswa. Hal ini dikarenakan berbagai fitur yang dapat digunakan dengan *drag and drop* memudahkan pengguna. Siswa juga dapat berkolaborasi selama proses desain, memungkinkan mereka bekerja dalam kelompok dan memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, teknologi, dan kreativitas bagi guru dan siswa, serta manfaat lainnya. Mendesain dengan *Canva* akan meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa dengan menyajikan buku teks dan materi secara menarik.[12]. Oleh karena itu, diperlukan adanya multimedia interaktif yang dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, misalnya media multimedia interaktif dengan aplikasi *Canva*.

2. METODE

Jenis penelitian ini disebut penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

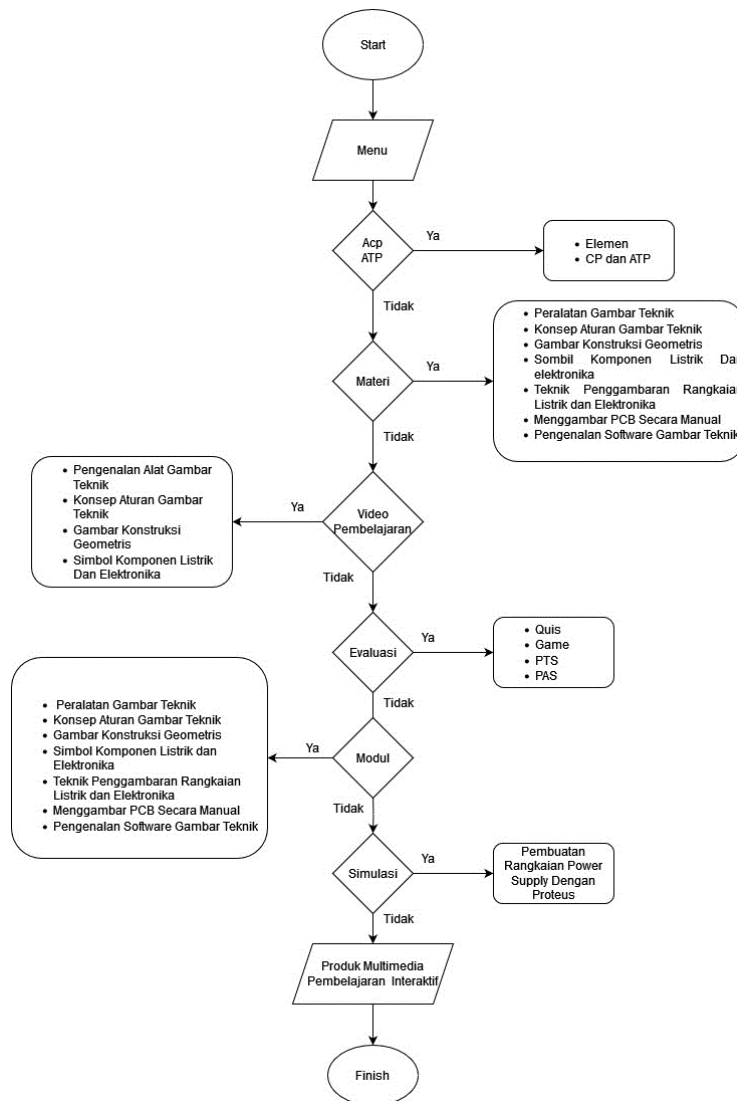
mempelajari dampak produk tersebut terhadap pembelajaran. Model penelitian yang digunakan yang digunakan adalah empat dimensi (4D). Model 4D perpanjangan dari Pendefinisian, (*Define*), Perancangan (*Design*), dan Pengembangan (*Development*) serta Penyebaran (*Dissemination*) [13]. Berikut ini tahap penelitian pengembangan yang akan dilakukan:

2.1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan dalam proses pembelajaran, mengumpulkan informasi yang relevan mengenai produk yang akan dikembangkan jurusan teknik elektronika SMK Negeri 1 Batipuh. Analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis kepribadian siswa dan analisis sarana dan prasarana.

2.2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan bertujuan untuk menciptakan *design* awal dari suatu media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini biasanya digambarkan dengan flowchart ataupun *storyboard*.



Gambar 2. Flowchart perancangan media pembelajaran

2.3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini adalah realisasi dari perancangan yang telah dibuat sehingga dihasilkan suatu produk. Agar tercapainya ke validan suatu produk maka dilakukan uji validasi yang dilakukan oleh validator. Validator dalam penelitian dibagi menjadi ahli media dan ahli materi.

2.4. Tahap *Disemination* (Penyebaran)

Tahapan ini menyebarluaskan hasil jadi produk berupa media yang telah dikembangkan kemudian dilaksanakan uji praktikalitas. Subjek uji coba ditujukan hanya skala kecil yaitu siswa kelas X Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Batipuh

2.4.1. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengisian kuesioner. Angket merupakan alat pengumpul data yang dibagikan kepada responden berupa media pernyataan yang tepat untuk memperoleh jawaban [14]. Dalam penelitian menggunakan lembar angket, digunakan skala *likert* sebagai metode pengukuran. skala *likert* berfungsi sebagai instrumen untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu objek atau produk yang telah dikembangkan [15]. Kuesioner tersebut akan digunakan untuk mengetahui kesesuaian materi pembelajaran “dasar-dasar elektronika” menggunakan aplikasi *Canva* berdasarkan metrik evaluasi yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini angket disebarakan kepada ahli media, ahli materi dan siswa. Ahli media terdiri dari satu orang dosen, satu orang guru, dan ahli materi.

2.4.2. Teknik analisis data

Dalam konteks validasi oleh validator, teknik analisis validitas melibatkan penyusunan Kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan yang relevan. kriteria pemberian skor yang dilakukan untuk uji validitas pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria pemberian skor jawaban validasi

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak Baik

Kemudian dari jumlah nilai diatas, penilaian masing-masing validator akan dianalisis dengan rumus Aiken's:

$$V = \frac{\sum s}{[n(c - 1)]} \quad (1)$$

Kategori validasi aiken V yang dilakukan untuk uji validitas pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori validasi aiken V

No	Indeks Aiken V	Kategori
1	0 – 0.667	Tidak Valid
2	0.668 – 1	Valid

Hasil akhir evaluasi ini menjadi pedoman untuk menguji kelayakan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika kelas X terhadap hasil uji coba oleh para validator dan siswa.

2.4.2. Teknik analisis praktikalitas

Penilaian praktikalitas dilakukan dengan pemberian angket yang berisi respon siswa Berikut kriteria pemberian skor jawaban respon siswa pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Kriteria pemberian skor jawaban praktikalitas

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak Baik

Kemudian dari skor diatas, untuk menentukan hasil akhir uji praktikalitas siswa akan dianalisis dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (2)$$

Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media pembelajaran dihitung nilai persentasenya. Semakin tinggi persentase hasil analisis data maka semakin besar pula kepraktisan dari media tersebut digunakan. Ketentuan dalam menentukan tingkat kepraktisan media dapat dilihat dari [Tabel 4](#).

Tabel 4. Kategori praktikalitas

No	Persentase	Kategori
1	0%–20%	Tidak Praktis
2	21%–40%	Kurang Praktis
3	41%–60%	Cukup Praktis
4	61%–80%	Praktis
5	81%–100%	Sangat Praktis

3. HASIL

3.1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan alat bantu agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Metode pembelajaran yang digunakan jauh lebih tradisional. Analisis kurikulum, SMK Negeri 1 Batipuh sudah menggunakan kurikulum merdeka dan untuk penerapannya baru dilaksanakan untuk kelas X. Berdasarkan peraturan yang telah diterapkan di SMK Negeri 1 Batipuh siswa diperbolehkan.

3.2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tujuan dari tahap ini ialah menentukan perancangan media yang akan dihasilkan. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, dan juga beberapa *website* dan juga aplikasi pendukung seperti, *Quizizz*, *Wordwall*, *Sketchfab*, *Googe Drive*, *Youtube* dan *Protens*. *Sketchfab* dibutuhkan untuk untuk mengambil asset 3D untuk

beberapa materi pada pembuatan media pembelajaran seperti peralatan gambar teknik dan juga beberapa komponen elektronika.

3.2.1. Tampilan awal

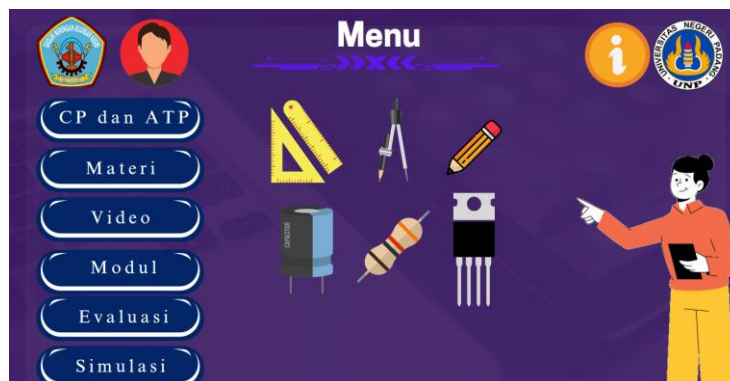
Pada bagian ini terdapat judul, gambar contoh mata pelajaran, logo UNP dan logo SMK dengan mengklik tombol “Start” pengguna akan mengakses menu berikutnya, menu utama. Tampilan pertama media pembelajaran dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Tampilan Awal

3.2.2. Tampilan menu utama

Menu utama ini berisi menu-menu yang tampil pada media pembelajaran seperti petunjuk, profil, capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, materi, video, modul, evaluasi, simulasi. Pengguna dapat memilih menu yang ingin diakses. Setelah mengklik salah satu menu, media akan menampilkan ke salah satu *slide*. Tampilan menu utama bisa dilihat pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

3.2.3. Tampilan menu petunjuk

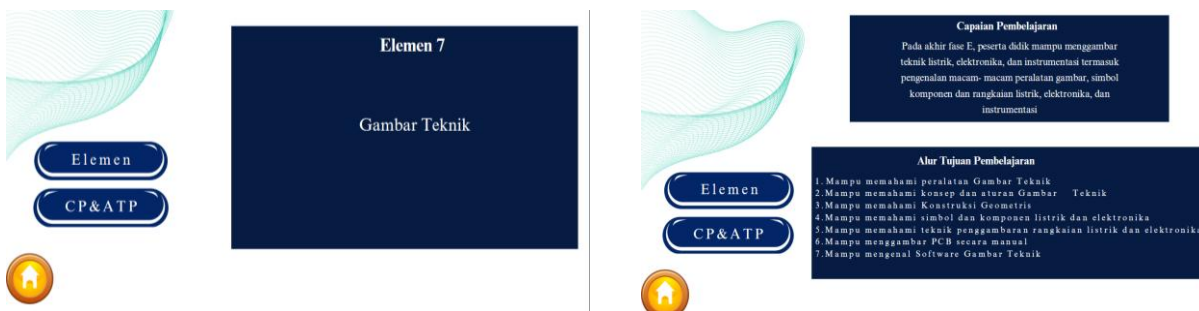
Pada bagian petunjuk berisikan fungsi dari beberapa tombol-tombol pada media pembelajaran. Dengan adanya petunjuk penggunaan, guru maupun siswa akan lebih mudah menjalankan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tampilan dari petunjuk penggunaan media dapat dilihat pada [Gambar 4](#).



Gambar 4. Tampilan Halaman Petunjuk

3.2.4. Tampilan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran

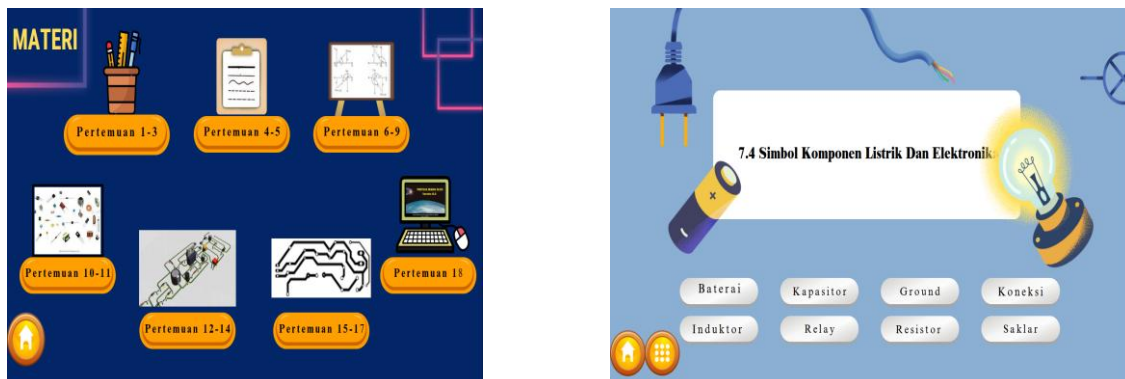
Materi yang akan dipelajari harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. Pada bagian ini pengguna akan dapat mengetahui capaian pembelajaran dan juga alur tujuan pembelajaran dari media yang sudah dibuat. Berikut merupakan tampilan CP dan ATP pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman CP dan ATP

3.2.5. Tampilan menu materi

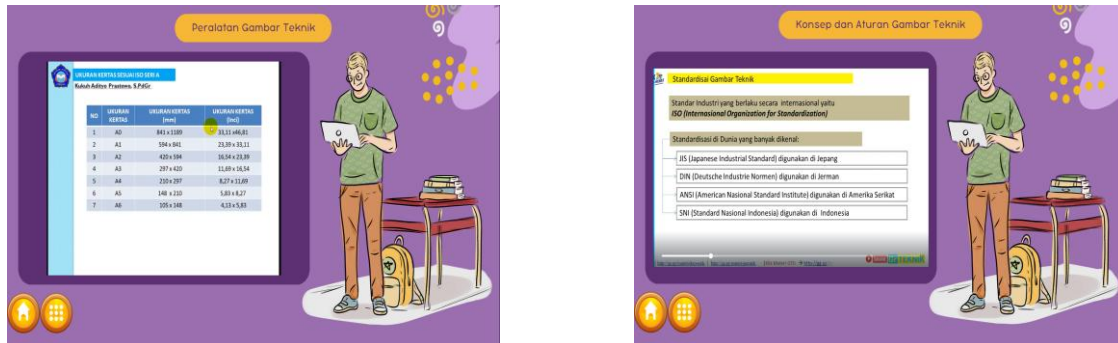
Materi pembelajaran harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, pada bagian ini pengguna dapat mengetahui hasil belajar dan proses tujuan pembelajaran dari media yang telah dibuat pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika SMK Negeri 1 Batipuh, seperti terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan materi

3.2.6. Video

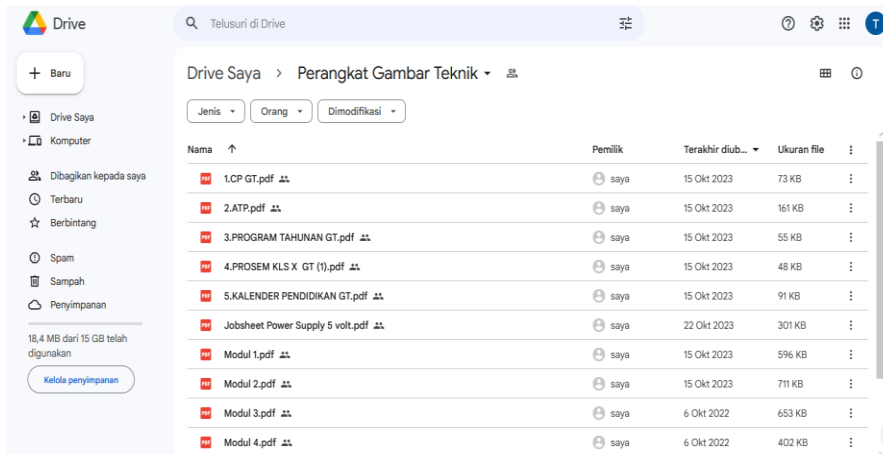
Pada bagian video berisikan video pembelajaran mengenai beberapa materi gambar teknik. Untuk video pembelajaran, peneliti memakai video yang sudah tersedia di *Youtube* dengan cara mendownload video dari *Youtube* pada [Gambar 7](#).



Gambar 7. Video

3.2.7. Modul

Pada bagian modul berisikan modul dari elemen 7 dan juga perangkat pembelajaran yang nantinya ketika di klik akan langsung terhubung ke *link drive*, yang terlihat pada [Gambar 8](#).



Gambar 8. Tampilan Modul

3.2.8. Evaluasi

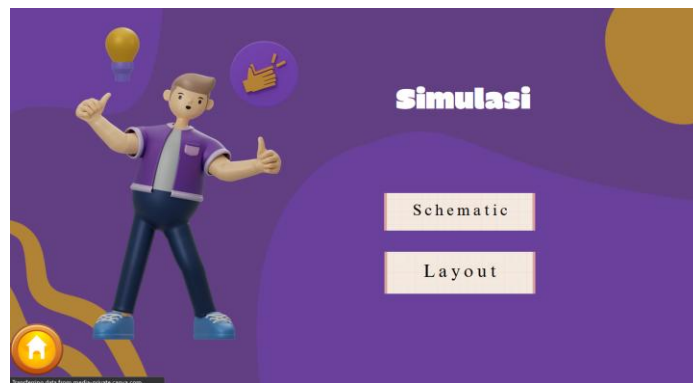
Menu penilaian meliputi permainan, kuis, penilaian tengah semester dan penilaian akhir. tes seperti Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) diwajibkan saat mengambil LKPD. Dalam membuat media pembelajaran seperti ini, *Wordwall* diperlukan untuk membuat permainan seperti permainan mencocokkan, teka-teki silang, dan lain-lain (seperti pada [Gambar 9](#)).



Gambar 9. Tampilan Evaluasi

3.2.9. Simulasi

Pada menu simulasi berisikan video mengenai pembuatan rangkaian *power supply* 5 volt menggunakan aplikasi proteus yang ditampilkan oleh Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Menu Simulasi

3.2.10. Profil

Menu Profil berisi profil siswa dan tutor yang bertugas memberikan informasi kepada pengguna tentang pembuat media pembelajaran. Berikut tampilan profil dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Profil Pengembang

3.3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media pembelajaran kemudian dilakukan pengujian untuk menilai validitasnya, pengujian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.

3.3.1. Validasi ahli materi

Pengujian validasi materi dilakukan dengan menggunakan angket evaluasi yang berisi 15 indikator seperti pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi materi

Jumlah Butir penilaian	Ahli Materi		S ₁	S ₂	Σs	V	Kriteria
	I	II					
15 Indikator	67	69	52	54	106	0.883	Valid

Hasil uji validasi media pembelajaran yang telah dilakukan peneliti diperoleh dengan menyebarkan angket kepada ahli materi, dan rentang nilai V yang dihitung dengan rumus Aiken menunjukkan rata-rata nilai verifikasi penunjang pembelajaran sebesar 0.883, dan semuanya valid. Berdasarkan data tersebut koefisien diartikan cukup tinggi dan kategori validasi termasuk dalam kategori “Valid”.

3.3.2. Validasi media

Uji validasi materi dilakukan menggunakan angket penilaian yang terdiri dari 16 indikator seperti pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil validasi media

Jumlah Butir penilaian	Ahli Materi		S ₁	S ₂	Σs	V	kriteria
	I	II					
16 Indikator	71	78	55	62	117	0.914	Valid

Berdasarkan hasil analisis Tabel 6 terlihat bahwa Hasil validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli media, dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan rumus Aiken V. Didapatkan hasil total validitas dari kedua validator sebesar 0.914 yang masuk ke dalam kategori “Valid”.

3.4. Tahap *Disemination* (Penyebaran)

Tujuan tahap ini adalah mengimplementasikan media pembelajaran yang dibuat dan untuk diuji coba oleh 10 siswa kelas X teknik elektronik di SMK Negeri 1 Batipuh. Dari analisis data praktikalitas didapatkan Nilai Akhir (NA) sebesar 91% yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Media yang dibuat dapat dikatakan sangat praktis

4. PEMBAHASAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan individu. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), seperti SMK Negeri 1 Batipuh, pentingnya metode pembelajaran yang efektif menjadi sangat krusial, terutama di jurusan teknik elektronika. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih tradisional berkontribusi pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, dengan banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Oleh karena itu, diperlukan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar [2].

Penggunaan multimedia interaktif, seperti aplikasi Canva, terbukti dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan [4]. Beberapa penelitian [5] menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan elemen multimedia dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Konsep multimedia interaktif melibatkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video yang dapat menghidupkan materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis [8].

Aplikasi Canva, sebagai salah satu media pembelajaran multimedia interaktif, menawarkan banyak keuntungan dalam proses pengajaran. Selain kemudahan dalam membuat desain yang menarik, aplikasi ini juga memungkinkan kolaborasi antara siswa dalam kelompok, yang mendukung pembelajaran berbasis proyek dan inovasi. Keterlibatan siswa dalam proses desain dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar mereka, yang berujung pada hasil belajar yang lebih baik. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan mereka rasa kepemilikan terhadap proses belajar [10].

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini juga memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran. Dengan mengikuti model 4D, penelitian ini tidak hanya berfokus pada penciptaan media pembelajaran tetapi juga memastikan validitas dan praktikalitas produk yang dihasilkan [12], [13]. Hasil validasi yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan "valid" oleh ahli media dan ahli materi menegaskan bahwa pendekatan yang dilakukan sudah sesuai dengan standar yang diharapkan.

Dari tahap diseminasi, diperoleh hasil bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis dan mampu digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Nilai praktikalitas sebesar 91% menunjukkan bahwa siswa merasa terbantu dengan adanya media tersebut dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya [10], [13] yang menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, sehingga dapat meminimalkan waktu yang diperlukan untuk memahami konsep yang sulit. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa dalam bidang teknik elektronika.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan beberapa hal penting. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran dasar-dasar elektronika kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh telah dilakukan dengan menggunakan kerangka 4D, yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Uji validasi terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini menunjukkan bahwa aplikasi *Canva* sesuai untuk keperluan pendidikan. Ahli materi 1 memberikan skor 67 dan ahli materi 2 memberikan skor 69, dengan rata-rata nilai 0.883, yang termasuk dalam kategori "Valid." Sementara itu, ahli media 1 memberikan skor 71 dan ahli media 2 memberikan skor 78, dengan rata-rata nilai 0.914, juga dalam kategori "Valid." Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran dasar-dasar elektronika yang dikembangkan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, dengan responden memberikan persentase sebesar 91%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Praktis."

Berdasarkan kesimpulan tersebut, beberapa saran dapat diberikan. Pertama, guru sebaiknya memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai inovasi baru dalam memperkaya media pembelajaran guna menarik minat siswa selama proses belajar mengajar. Kedua, siswa diharapkan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran tidak hanya di lingkungan sekolah, tetapi juga di luar lingkungan pembelajaran formal. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya,

disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran ini untuk mata pelajaran lain serta memperbaiki kekurangan yang terdapat pada media yang telah dibuat dalam penelitian ini.

DECLARATIONS

Author's Contributions

Sandi Azima Mailando: Conceptualization, Methodology, Software, Writing - Original Draft, Writing - Review & Editing. **Ika Parma Dewi:** Supervision, Validation. **Hanesman:** Supervision, Validation. **Agariadne Dwinggo Samala:** Supervision, Validation, Writing - Review & Editing. All authors have read and approved the final version of this manuscript.

Competing Interests

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan yang terkait dengan penelitian ini. Semua data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

REFERENCES

- [1] E. Febrianti, N. Wahyuningtyas, and N. Ratnawati, “Pengembangan Multimedia Interaktif ‘SCRIBER’ untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama,” *Edukasi J. Pendidik.*, vol. 19, no. 2, p. 275, Dec. 2021, doi: [10.31571/edukasi.v19i2.3005](https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005).
- [2] K. Kuncahyono, B. I. Suwandayani, and A. Muzakki, “Aplikasi E-Test ‘That Quiz’ sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok,” *Lect. J. Pendidik.*, vol. 11, no. 2, pp. 153–166, Aug. 2020, doi: [10.31849/lectura.v11i2.4687](https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687).
- [3] A. Ramdani, A. W. Jufri, G. Gunawan, S. Hadisaputra, and L. Zulkifli, “Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran IPA Yang Mendukung Keterampilan Abad 21,” *J. Penelit. Pendidik. IPA*, vol. 5, no. 1, Jan. 2019, doi: [10.29303/jppipa.v5i1.221](https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i1.221).
- [4] I. A. Nugroho and H. D. Surjono, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air dan Peduli Lingkungan,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 29–41, May 2019, doi: [10.21831/jitp.v6i1.15911](https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15911).
- [5] R. Habibah, U. H. Salsabila, W. M. Lestari, O. Andaresta, and D. Yulianingsih, “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19,” *Trapsila J. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 02, p. 1, Dec. 2020, doi: [10.30742/tpd.v2i2.1070](https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070).
- [6] F. N. Maulidiyah, “Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan,” *J. Pendidik.*, vol. 29, no. 2, pp. 93–100, Aug. 2020, doi: [10.32585/jp.v29i2.647](https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647).
- [7] G. P. P. Hapsari and Z. Zulherman, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2384–2394, Jul. 2021, doi: [10.31004/basicedu.v5i4.1237](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237).
- [8] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, Jan. 2022, doi: [10.25134/equi.v19i01.3963](https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963).
- [9] M. N. Arsyad and F. Fatmawati, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

- Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang,” *Agastya J. Seji.*, vol. 8, no. 2, p. 188, Jul. 2018, doi: [10.25273/ajsp.v8i2.2702](https://doi.org/10.25273/ajsp.v8i2.2702).
- [10] N. Deliany, A. Hidayat, and Y. Nurhayati, “Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar,” *Educare*, pp. 90–97, 2019, doi: <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>.
- [11] H. Heriyati, M. Munasiah, and Z. Zikriah, “Pemanfaatan Aplikasi Anbuso dalam Penilaian Hasil Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 1 Depok,” *J. PADI (Pengabdian Masy. Dosen Indones.*, vol. 6, no. 2, pp. 15–19, Nov. 2023, doi: [10.51836/jpadi.v6i2.599](https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i2.599).
- [12] M. M. Mua and K. L. Solung, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Katolik Don Bosco Lembean,” *ECCE J. Pendidik. Pastor. Kateketik*, vol. 1, no. 1, May 2023, doi: [10.59975/ecce.v1i1.4](https://doi.org/10.59975/ecce.v1i1.4).
- [13] D. P. Nilamsari and I. P. Dewi, “Rancang Bangun Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Elektronika,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 96, Mar. 2023, doi: [10.24036/voteteknika.v11i1.121759](https://doi.org/10.24036/voteteknika.v11i1.121759).
- [14] S. Supriadi, A. Sani, and I. P. Setiawan, “Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa,” *YUME J. Manag.*, vol. 3, no. 3, pp. 84–94, 2020, doi: [10.37531/yum.v3i3.828](https://doi.org/10.37531/yum.v3i3.828).
- [15] D. Kurniawan and I. Fatmawati, “Persepsi Masyarakat Madura Terhadap Peran Tumbuhan Etnofarmaka di Kabupaten Sumenep,” *J. Pertan. CEMARA*, vol. 16, no. 2, pp. 1–7, Nov. 2019, doi: [10.24929/fp.v16i2.809](https://doi.org/10.24929/fp.v16i2.809).