

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN KESEHATAN, KESELAMATAN KERJA DAN
LINGKUNGAN HIDUP (K3LH) DI SMK NEGERI 1 PADANG**

TUGAS AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata I (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik Elektronika Fakultas
Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh :

MUHAMMAD ROIS IMANUDIN

20065058/2020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2024

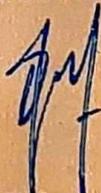
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan,
Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Di SMK Negeri 1 Padang

Nama : Muhammad Rois Imanudin
TM/NIM : 2020/20065058
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2024

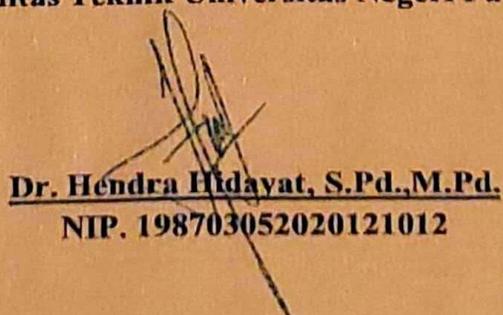
**Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing,**



Delsina Faiza, ST, MT
NIP. 198304132009122002

Mengetahui,

**Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**



Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198703052020121012

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Tugas Akhir di Depan Tim Penguji
Program Studi Pendidikan Elektronika
Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan,
Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Di SMK Negeri 1 Padang

Oleh :

Nama : Muhammad Rois Imanudin
TM/NIM : 2020/20065058
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

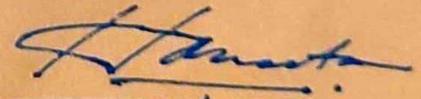
Padang, Juni 2024

Nama Tim Penguji

Tanda Tangan

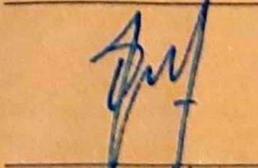
Ketua : Drs. Hanesman, MM

1.



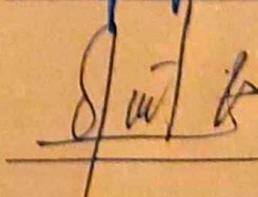
Anggota : Delsina Faiza, ST., MT

2.



Anggota : Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T

3.



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rois Imanudin

NIM/TM : 20065058 / 2020

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Di SMK Negeri 1 Padang

Merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2024

Yang menyatakan,


Muhammad Rois Imanudin

ABSTRAK

Muhammad Rois Imanudin : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup Di SMK Negeri 1 Padang

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall dengan menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) di SMK Negeri 1 Padang yang valid dan praktis. Metode dan model yang digunakan dalam pengembangan yaitu model pengembangan (*Four D Models*) 4D yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu : *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model dipilih dapat menciptakan media interaktif sebagai produk akhir. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan total persentase 95% yang menunjukkan kedalam kategori "Sangat Valid". Kemudian hasil uji praktikalitas yang dilakukan kepada peserta didik kelas X Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Padang didapatkan hasil sebesar 86% yang masuk kedalam kategori "Sangat Praktis". Media pembelajaran yang termasuk kedalam kategori "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan pada mata pelajaran Dasar-dasar Elektronika Khususnya pada materi pembelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH).

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, 4D Model, Wordwall, Dasar-Dasar Elektronika K3LH

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup di SMK Negeri 1 Padang”** ini dengan baik. Shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam yang telah membawa risalah kebenaran tauhid kepada umat manusia dengan ilmu pengetahuan yang cangih dan modern seperti yang kita rasakan disaat sekarang ini.

Selama penulisan tugas akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan, saran, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang telah membesarkan, mendidik, memberi perhatian, beserta keluarga yang telah berikan dorongan dan do'a yang tiada hentinya.
2. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T.,M.T selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.
4. Ibuk Delsina Faiza, S.T, M.T., selaku dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan tugas akhir ini.
5. Bapak Drs. Hanesman, MM. dan Ibuk Sartika Anori, S.Pd, M.Pd.T selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing dalam pembuatan Tugas

Akhir.

6. Ibuk Vivi Rahmayanis, Bapak Farid Nazra, selaku guru/pamong mata pelajaran elektronika di SMK Negeri 1 Padang yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap proposal ini.
7. Majelis Guru dan seluruh Staf Tata Usaha serta Peserta didik/I SMK Negeri 1 Padang yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.
8. Dea Ananda selaku membantu dan support sistem saya selama mengerjakan proposal tugas akhir ini.
9. Seluruh teman PTE20, kaum kontrakan langit, grup kita-kita, sebagai teman seperjuangan yang telah memotivasi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teruntuk kakak dan abang tingkat yang selalu support dan bantu informasi serta memberikan semangat dan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga kebaikan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal shaleh yang senantiasa mendapat balasan dan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Padang, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Tugas Akhir.....	8
F. Manfaat Tugas Akhir.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	20
C. Aplikasi Canva	22
D. Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)	27
E. Penelitian Relevan.....	29
F. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PERANCANGAN.....	32
A. Model Pengembangan.....	32

B.	Prosedur Pengembangan	33
C.	Penggunaan Aplikasi Canva	37
D.	Teknik Pengumpulan Data	38
E.	Teknik Analisis Data	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A.	Hasil Pembuatan Media	46
B.	Hasil Validasi	53
C.	Pembahasan	58
BAB V	PENUTUP	62
A.	Kesimpulan	62
B.	Saran	62
DAFTAR	PUSTAKA	64
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Pada Mata Pelajaran K3LH.....	27
Tabel 2. Tujuan Pembelajaran Pada Mata Pelajaran K3LH	28
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi.....	39
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Media	40
Tabel 5. Kisi-Kisi Praktikalitas	41
Tabel 6. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validasi	43
Tabel 7. Persentase Kriteria Validitas	44
Tabel 8. Kriteria Praktikalitas	45
Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Materi	54
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media	55
Tabel 11. Hasil Praktikalitas	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	31
Gambar 2. Prosedur Pengembangan Model 4D	33
Gambar 3. Flowchart Perancangan dan Pengembangan	37
Gambar 4. Tampilan Halaman Awal	49
Gambar 5. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media	49
Gambar 6. Tampilan Menu Utama	50
Gambar 7. Tampilan CP dan ATP	50
Gambar 8. Tampilan Isi Materi Pembelajaran	51
Gambar 9. Tampilan Video Pembelajaran	51
Gambar 10. Tampilan Quiz Game	52
Gambar 11. Tampilan Profil	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar nilai UH K3LH Peserta didik SMK Negeri 1 Padang	69
Lampiran 2. Foto Wawancara dengan Guru mata pelajaran DDE K3LH.....	70
Lampiran 3. Surat Validator.....	71
Lampiran 4. Angket Uji Validasi	72
Lampiran 5. Angket Penilaian Praktikalitas	84
Lampiran 6. Pembagian nilai dari Excel	89
Lampiran 7. Dokumentasi Validitas dengan Guru SMK Negeri 1 Padang.....	130
Lampiran 8. Dokumentasi Praktikalitas	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era digital pada abad ini membawa dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia sehingga tidak dapat dipandang sebelah mata khususnya oleh dunia pendidikan di Indonesia (Widiara, 2018). Pada era digital peranan teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang proses pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu seorang pendidik di dalam mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan peminat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada anak (Putra dan Ishartiwi, 2015)

Pemanfaatan teknologi digital di dalam menunjang proses pembelajaran belum diterapkan secara maksimal karena beberapa kendala seperti memilih ataupun merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT, dan lain-lain. Hal tersebut menyebabkan kurang menariknya proses pembelajaran, sehingga menyebabkan kurangnya pengalaman belajar bagi peserta didik, dengan demikian tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan maksimal. (Rusdewanti dan Gafur, 2014) juga menyatakan bahwa permasalahan yang dihadapi sekolah dalam pemanfaatan media saat ini adalah kurang tersedianya media pembelajaran

interaktif di sekolah selain itu masih banyaknya guru yang belum mampu membuat media pembelajaran interaktif. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian dari (Abdullah, 2016) yang menyatakan bahwa kreativitas guru suatu mata pelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran belum begitu maksimal. Kurangnya inovatif guru dalam mengajar dan hanya menggunakan media berupa buku, papan tulis dan media pajang. Hal tersebut dikarenakan dalam merancang atau mendesain media sendiri yang berhubungan dengan materi pelajaran guru tidak dapat melakukannya dengan optimal.

Dunia pendidikan di Indonesia baru saja mengeluarkan kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka belajar. Dimana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu et al., 2022). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu wadah penghasil sumber daya manusia yang amat dibutuhkan dalam berbagai bidang pekerjaan. Karena itu kualitas pendidikan kejuruan harus terus diperhatikan dan dijamin. Segala sesuatu yang dapat membantu dan meningkatkan efektivitas pendidikan penting untuk diperhatikan.

Berdasarkan hasil pengalaman dan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Padang dalam Pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK)

periode Juli-Desember 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang ada khususnya di Jurusan Teknik Elektronika program keahlian Elektronika Industri. Permasalahan tersebut salah satunya adalah kurangnya minat belajar peserta didik terlihat dari hasil belajar beberapa peserta didik yang masih dibawah batas ketuntasan. Dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik kelas X ELKA-A, terlihat dari 28 siswa hanya 15% atau 6 orang siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sedangkan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) adalah 70. Berdasarkan jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 28 peserta didik, terdapat 11 orang peserta didik yang masih dibawah batas ketuntasan.

Permasalahan lain yang penulis temukan adalah kurangnya keragaman media pembelajaran yang mana masih terpaku pada buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media-media konvensional dengan metode ceramah yang kurang efektif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta membangkitkan motivasi belajar. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena secara langsung dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi peserta didik. Dari beberapa hal yang diuraikan diatas dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Suatu pembelajaran yang dilakukan memerlukan adanya sebuah media. Menurut (Septiawan & Abdurrahman, 2020) media adalah alat perantara yang melancarkan terwujudnya tujuan dari pendidikan sekolah. Media dalam pembelajaran mampu menyampaikan pesan secara utuh, dan mampu menyelesaikan masalah guru serta peserta didik di proses belajar. Pembelajaran yang menggunakan media dapat menimbulkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu juga membantu guru maupun peserta didik untuk dapat menyampaikan dan memahami materi dengan baik. Dalam hal tersebut diperlukan beberapa strategi yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu mengembangkan strategi mengajar yang mengakibatkan peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran guru juga bisa berkreasi semenarik mungkin. Kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan membuat peserta didik lebih mudah dalam mempelajari materi pelajaran.

Pemanfaatan dengan berkembangnya teknologi saat ini, komputer memiliki banyak manfaat dalam berbagai bidang, yaitu informasi, pendidikan, bisnis, dan komunikasi. Begitu banyak teknologi yang diperlukan untuk mempromosikan aktivitas manusia sehari-hari, seperti aktivitas militer, pemerintahan, perkantoran, hiburan, dan pendidikan. Salah satu media interaktif yang bisa digunakan dalam kegiatan

pembelajaran adalah aplikasi Canva dan *Wordwall*. Diantara tahapan guru terkait pengaplikasian teknik mengajar yang baik pemberian materi ketika proses menuntut ilmu serta, mendukung peserta didik agar bisa memahami materi dengan lancar yaitu dengan menggunakan aplikasi canva dan *wordwall*. (Herawati, 2018).

Canva merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Kelebihan dalam aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu, dan media pembelajaran dilakukan secara praktis. (Mahyudin, 2023). Pada aplikasi canva juga dapat digunakan sebagai template media permainan ataupun quiz dari *wordwall* sehingga hal tersebut lebih efektif jika keduanya dapat digunakan secara bersamaan.

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi web yang tersedia sebagai penunjang kegiatan kelas misalnya permainan untuk menumbuhkan suasana interaktif (Sinarga & Soesanto, 2022). Namun, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu peserta didik tidak bisa mengakses media tersebut jika tidak memiliki jaringan internet. Sehingga penulis

melaksanakan tugas akhir untuk melihat seberapa efektifnya penggunaan media canva dan *wordwall* terkait materi Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya menurut L. S. Sari & Fatonah (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar peserta didik dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Menurut Wardani et al., (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dan Wordwall dapat meningkatkan usaha, keseriusan, kepuasan, minat, pemahaman, dan kemandirian peserta didik dalam proses belajar. Selain itu, penggunaan media canva dan *wordwall* dapat meningkatkan usaha, rasa bersungguh-sungguh, rasa senang, minat, pemahaman, dan kemandirian peserta didik dalam belajar. Dan menurut (Wahyono, 2019) menyatakan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar daripada pembelajaran di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Pada tugas akhir ini metode yang dipilih untuk mengembangkan media pembelajaran dari canva dan *wordwall* tersebut adalah dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap utama yaitu, Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Alasan metode ini dipilih karena model 4D tahapannya tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami dan implementasinya lebih sistematis. Serta tahapannya yang

relatif tidak terlalu kompleks sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.

Media pembelajaran interaktif ini, diharapkan peserta didik akan lebih efektif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran dengan judul tugas akhir “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH) Kelas X di SMK Negeri 1 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional (didominasi metode ceramah dan tanya jawab serta kurangnya variasi model lain).
2. Kurangnya keragaman materi/media pembelajaran menyebabkan menurunnya ketertarikan belajar dan prestasi belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar kurang inovatif, dan belum interaktif pada mata pelajaran K3LH di SMK Negeri 1 Padang.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran K3LH menggunakan aplikasi canva.

2. Media pembelajaran interaktif berbasis canva dengan *wordwall* dibatasi untuk teori mata pelajaran K3LH kelas X kurikulum merdeka.
3. Metode yang digunakan tidak melibatkan pengujian efektivitas dengan media pembelajaran lainnya, fokus pada pengembangan media tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diambil rumusan masalah dalam tugas akhir ini yaitu : Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan praktis menggunakan aplikasi canva berbasis *wordwall* pada mata pelajaran K3LH di SMK Negeri 1 Padang ?

E. Tujuan Tugas Akhir

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari tugas akhir ini adalah Menghasilkan pengembangan media pembelajaran Interaktif yang valid dan praktis berbasis *wordwall* menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran K3LH di SMK Negeri 1 Padang.

F. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, tugas akhir ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva pada pembelajaran K3LH. Selain itu tugas akhir ini juga biasa menjadi acuan atau referensi untuk

kedepannya yang berkaitan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan khususnya di bidang pendidikan, yaitu bagaimana penerapan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar hasil belajar peserta didik semakin meningkat.

b. Bagi Sekolah

Tugas akhir ini diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dapat memudahkan proses pembelajaran, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar.