

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA KELAS X
DI SMK NEGERI 1 BATIPUH**

TUGAS AKHIR

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



Oleh:

SANDI AZIMA MAILANDO

19065020/2019

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2023

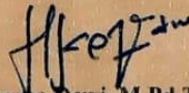
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

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

Nama : Sandi Azima Mailando
NIM / TM : 19065020 / 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang , Desember 2023

**Disetujui Oleh,
Pembimbing,**



Ika Partha Dewi, M.Pd.T.
NIP. 19840413 201404 2 001

Mengetahui,

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



Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19870305 202012 1 012

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

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

Judul:

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

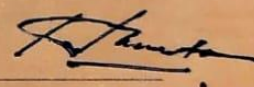
Nama : Sandi Azima Mailando
NIM / TM : 19065020 / 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Desember 2023

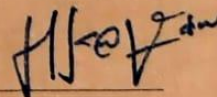
Nama Tim Penguji

Tanda Tangan

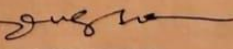
1. Ketua : Drs. Hanesman,MM

1. 

2. Anggota : Ika Parma Dewi, M.Pd.T

2. 

3. Anggota : Dr. Agariadne Dwinggo Samala, S.Kom., M.Pd.T.

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sandi Azima Mailando
NIM / TM : 19065020 / 2019
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul:

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

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, Desember 2023

Yang menyatakan



Sandi Azima Mailando

ABSTRAK

Sandi Azima Mailando : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Batipuh

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa karena proses pembelajaran masih berpusat pada media buku cetak, tidak digunakannya media pembelajaran multimedia interaktif, dan masih menggunakan metode tradisional. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika kelas x di SMK Negeri 1 Batipuh, untuk melaksanakan pengembangan tersebut digunakan model penelitian 4-D yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 0,883 sehingga termasuk dalam kategori “valid”. Rata-rata skor hasil verifikasi ahli media sebesar 0,914 sehingga termasuk dalam kategori “valid”. Uji kepraktisan multimedia pembelajaran dasar-dasar elektronika, dinyatakan praktis untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan persentase yang diperoleh dari responden tersebut rata-rata yaitu sebesar 91% yang termasuk ke dalam kategori “Sangat praktis”.

Kata kunci: *Canva; Interaktif; Dasar-Dasar Elektronika; dan Model 4-D*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah penulis ucapkan puji syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan kesempatan dan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh”** dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata Satu Pendidikan Teknik Elektronika pada Universitas Negeri Padang. Selama penulisan, penulis banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, saran dan bantuan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Ganefri, Ph.D., selaku Rektor Universitas Negeri Padang
2. Bapak Ir. Krismadinata, S.T., M.T., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Hendra Hidayat, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, juga selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.

4. Ibu Sartika Anori, S. Pd., M.Pd. T, selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dalam penyelesaian studi selama di Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd. T, selaku Pembimbing Tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam perancangan, pelaksanaan dan pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Dr. Hanesman, MM. dan Bapak Dr. Agariadne Dwinggo Samal a, S.Kom., M.Pd.T. selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan membimbing dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
7. Guru-guru dan para siswa SMK Negeri 1 Batipuh yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Departemen Teknik Elektronika.
9. Teristimewa untuk kedua orang tua, kakak dan keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
10. Putri Ardini selaku support system saya selama mengerjakan Tugas Akhir ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang baik juga dari Allah Swt. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran agar Tugas Akhir ini dapat lebih sempurna dan bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	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. Multimedia Interaktif	16
C. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika	19
D. Android.....	21
E. Aplikasi Canva	22
E. Aplikasi Proteus	25
F. Penelitian Yang Relevan	25
G. Kerangka Konseptual	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. <i>Storyboard</i>	37
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pembuatan Media	46

B. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Gambar Teknik Kelas X Teknik Elektronika	3
Tabel 1.2 Smartphone Yang Dimiliki Siswa Kelas X Teknik Elektronika.....	5
Tabel 2.1 Materi Dasar – Dasar Elektronika Elemen 7	20
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	38
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Angket Validasi Materi	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Praktikalitas	42
Tabel 3.5 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validasi	43
Tabel 3.6 Kategori Validasi Aiken V	44
Tabel 3.7 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Praktikalitas.....	45
Tabel 3.8 Kategori Praktikalitas.....	45
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 4.3 Hasil Praktikalitas	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Grafik Nilai PTS Siswa Kelas X Teknik Elektronika	3
Gambar 1.2 Grafik Jumlah Smartphone Siswa Kelas X Teknik Elektronika ..	5
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	29
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan 4D	31
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i>	35
Gambar 4.1 Tampilan Awal	48
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	49
Gambar 4.3 Petunjuk.....	49
Gambar 4.4 CP dan ATP.....	50
Gambar 4.5 Materi	51
Gambar 4.6 Video 1	52
Gambar 4.7 Video 2	52
Gambar 4.8 Video 3	53
Gambar 4.9 Video 4	53
Gambar 4.10 Tampilan Modul.....	54
Gambar 4.11 Tampilan Evaluasi.....	54
Gambar 4.12 Tampilan Quis	55
Gambar 4.13 Game Pencocokan	55
Gambar 4.14 Game Teka-Teki Silang	56
Gambar 4.15 Tampilan PTS.....	56
Gambar 4.16 Tampilan Pas	57
Gambar 4.17 Tampilan Menu Simulasi	57
Gambar 4.18 Simulasi Pembuatan Schematic Power Supply 5 Volt.....	58
Gambar 4.19 Simulasi Pembuatan Layout Power Supply 5 Volt	58
Gambar 4.20 Profil Pengembang	59

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Observasi Siswa Kelas X Teknik Elektronika	70
Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba Produk	71
Lampiran 3. Surat Validator.....	72
Lampiran 4. Lembar Validator Ahli Materi	73
Lampiran 5. Lembar Angket Siswa	85
Lampiran 6. Uji Coba dan Penelitian	87

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri yang berlangsung pada abad ke-21 telah mendorong perkembangan teknologi yang pesat dan penyebaran informasi yang luas. (Febrianti et al., 2021, : 275). Dalam konteks revolusi abad ke-21 menuntut pentingnya sumber daya manusia yang berkualitas. Adapun 4C *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) menjadi hal penting penting dalam menghadapi abad ke-21 (Kuncahyono, B. Suwandayani, 2020, 155). Keterampilan abad ke-21 dapat dikembangkan melalui peningkatan kualitas pendidikan. Maka, semua pihak di dalam dunia pendidikan perlu mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran (Ramdani et al., 2019, : 99). Perubahan ini diharapkan dapat membuat pendidik dan peserta didik dapat beradaptasi dan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dalam proses belajar mengajar mereka (Nilamsari & Dewi, 2023, : 96).

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan tersusun dalam menciptakan suasana belajar pada proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar mempunyai kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang harus diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Wahyuni & Napitupulu, 2022, : 335). Pendidikan adalah proses formal

dan informal yang dilakukan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membantu individu mengembangkan potensi mereka secara penuh dan menjadi anggota masyarakat yang berdaya guna.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia yang menyediakan program pendidikan vokasional atau kejuruan bagi siswa setelah menyelesaikan pendidikan dasar (SMP atau MTS). Fokus utama dari SMK adalah memberikan pelatihan dan pembelajaran yang relevan dengan dunia kerja dan keahlian tertentu. Tujuan dari SMK adalah untuk mempersiapkan siswa agar siap memasuki dunia kerja setelah lulus atau melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, seperti perguruan tinggi atau politeknik.

SMK Negeri 1 Batipuh adalah salah satu jenis satuan Pendidikan dengan jenjang SMK di Sumatra Barat yang memiliki 8 jurusan salah satunya adalah Teknik Elektronika. SMK Negeri 1 Batipuh ini sudah menerapkan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum SMK pada jurusan Teknik Elektronika adalah Dasar-Dasar Elektronika. Mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran wajib dipelajari kelas X. Jurusan ini bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dan keterampilan dalam merancang, merakit, memperbaiki, dan mengoperasikan perangkat elektronika dan sistem elektronik. Pendidikan di jurusan Teknik Elektronika di SMK Negeri 1 Batipuh akan memberikan pelatihan praktis dan teori dalam berbagai aspek

elektronika, seperti dasar-dasar elektronika, komponen-komponen elektronika, rangkaian listrik, pemrograman mikrokontroler, perakitan perangkat elektronika, serta perbaikan dan pemeliharaan perangkat elektronika.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Batipuh dalam pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan Kependidikan (PPLK) periode Juli-Desember 2022, penulis menemukan beberapa permasalahan, khususnya di jurusan Teknik Elektronika. Permasalahan tersebut salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa dimana masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang terangkum pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Gambar Teknik Kelas X Teknik Elektronika

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1.	0 – 24	1
2.	25 – 49	6
3.	50 – 74	13
4.	75 – 99	5
5.	100	0
Jumlah Peserta Didik		25

Sumber: Daftar Nilai PTS Gambar Teknik Kelas X Teknik Elektronika



Gambar 1.1 Grafik Nilai PTS Siswa Kelas X Teknik Elektronika

Berdasarkan data tabel di atas, hasil penilaian tengah semester (PTS) siswa Kelas X Teknik Elektronika, banyak nilai peserta didik di bawah 75. Sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika adalah 75. Berdasarkan jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 25 peserta didik, terdapat 20 siswa yang nilainya masih di bawah ketuntasan.

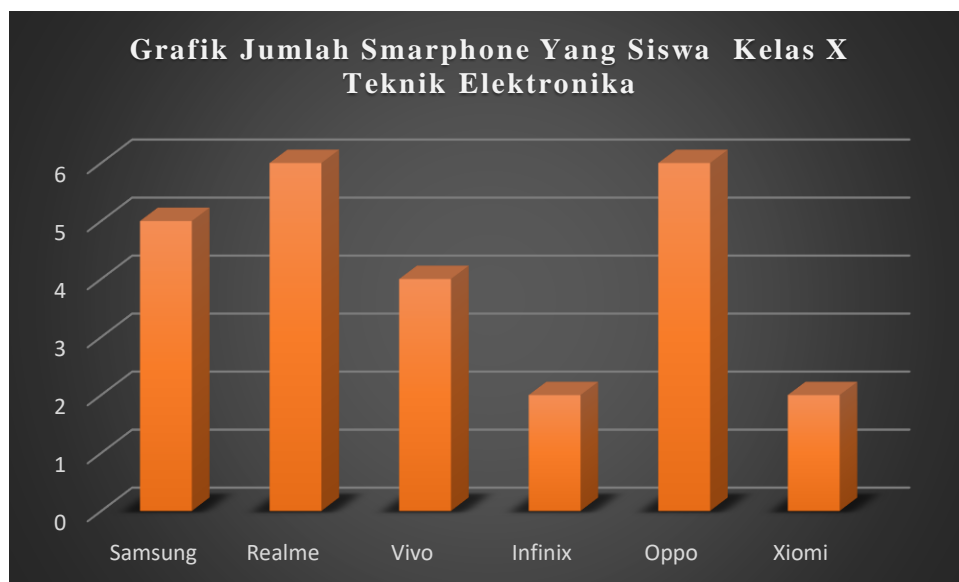
Permasalahan lain yang penulis temukan adalah dalam proses pembelajaran masih berpusat pada media buku ajar, belum menggunakan media pembelajaran interaktif, dan masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, perlu dilakukan peningkatan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif, diharapkan minat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat, sehingga mereka dapat lebih efektif dan efisien dalam menyerap pengetahuan serta mencapai tujuan pembelajaran lebih baik.

Di SMKN 1 Batipuh, peraturan telah diberlakukan yang membolehkan penggunaan *smartphone* kepada siswa selama proses pembelajaran untuk memudahkan akses terhadap materi pembelajaran dan mencegah kebosanan. Namun kenyataannya, sebagian besar siswa tidak memanfaatkan *smartphone* mereka untuk keperluan dalam proses pembelajaran, melainkan menggunakannya untuk kegiatan yang kurang produktif, seperti media sosial dan bermain game online. Berikut merupakan data *smartphone* siswa kelas X Teknik Elektronika:

Tabel 1.2 Smartphone Yang Dimiliki Siswa Kelas X Teknik Elektronika

NO	Tipe Smartphone	Jumlah Peserta Didik
1	Samsung	5
2	Realme	6
3	Vivo	4
4	Infinix	2
5	Oppo	6
6	Xiomi	2
Total		25

(Sumber: Siswa Kelas X Tenik Elektronika Di SMK Negeri 1 Batipuh)



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Smartphone Siswa Kelas X Teknik Elektronika

Berdasarkan data pada Tabel 1.2, mayoritas siswa di SMKN 1 Batipuh menggunakan smartphone berbasis *Android*. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone* yang tersedia. Tujuannya adalah untuk mengurangi penggunaan *smartphone* yang tidak produktif. Media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan perangkat yang dimiliki siswa, misalnya dengan memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan sistem operasi *Android*.

Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah mengaksesnya melalui *smartphone* mereka.

Media pembelajaran adalah bentuk media yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan melibatkan interaksi aktif antara pengguna (siswa) dan media tersebut. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan kesempatan bagi pengguna untuk terlibat dalam proses pembelajaran melalui aksi dan reaksi yang timbal balik. Multimedia interaktif adalah pembelajaran yang meliputi video, audio dan gambar bisa juga memakai animasi, pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi dan penyajian pembelajarannya sangat menarik perhatian peserta didik, dan juga sangat relevan untuk mempersingkat pengajaran karena materi yang disajikan akan cepat tersampaikan dari pada pembelajaran konvensional, siswa juga akan lebih mudah memahami dengan memakai pembelajaran multimedia interaktif (Maulidiyah, 2020, : 97).

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa siswa mempelajari materi Dasar-Dasar Elektronika, salah satunya adalah menggunakan alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran karena media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran dan tampilannya yang menarik (Hapsari & Zulherman, 2021, : 2386).

Sebuah inovasi yang dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru untuk membantu menyampaikan materi sesuai silabus. Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif, diharapkan siswa akan lebih efektif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar, serta dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Batipuh”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, terdapat beberapa masalah yang terdeteksi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dimana masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam belajar masih berpusat pada materi buku ajar, belum menggunakan media interaktif sehingga kurang menarik.
3. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika masih berpusat pada guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika kelas X semester ganjil di SMK Negeri 1 Batipuh dengan materi Elemen 7 yaitu Gambar Teknik.
2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika kelas X berdasarkan penilaian validator dan uji coba secara terbatas kepada 10 orang siswa di SMK Negeri 1 Batipuh.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana menghasilkan media multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Elemen 7 kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh yang valid, dan praktis?

E. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika elemen 7 kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh yang valid, dan praktis.

F. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi Elemen 7 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika. Penelitian ini juga bisa menjadi acuan atau referensi untuk penelitian-penelitian kedepannya yang berkaitan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, dan juga dapat memberikan pengetahuan bagi Guru mengenai bahan ajar terkait dengan bidang keahlian.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah proses pembelajaran serta pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika khususnya Elemen 7.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan sesuai dengan tujuan satuan Pendidikan yang berlandaskan pada tujuan Pendidikan nasional.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika kelas X Di SMK Negeri 1 Batipuh menggunakan model pengembangan 4D *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).
2. Pengujian validasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika yang sudah dibuat dinyatakan valid untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, hal ini didasari oleh beberapa hal:
 - a. Validasi oleh ahli materi 1 mendapatkan skor sebesar 67 dan ahli materi 2 mendapatkan skor sebesar 69 dengan rata-rata nilai 0,883, Sehingga masuk ke dalam kategori “Valid”.
 - b. Validasi oleh ahli media 1 mendapatkan skor sebesar 71 dan ahli materi 2 mendapatkan skor sebesar 78 dengan rata-rata nilai 0,914, Sehingga masuk ke dalam kategori “Valid”
3. Pengujian kepraktisan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika yang sudah dibuat dinyatakan praktis untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan persentase yang diperoleh dari

responden tersebut dapat diperoleh rata-rata yaitu sebesar 91% yang termasuk kedalam kategori “Sangat praktis”

B. Saran

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran Dasar-Dasar Elektronika menggunakan aplikasi *Canva* sebagai salah satu variasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, agar dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran lain serta melengkapi kekurangan yang terdapat pada media yang peneliti buat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45–54.
- Agariadne, D. S., Bayu, R. F., & Fadhli, R. (2019). Desain dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Moodle Mobile App. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 12(2), 13–20.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.
- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Armi, Hidayati; Dewi, I. P. (2020). An Analysis of The Feasibility Level of The Interactive Learning Media on Workshop and Engineering Drawing Subject. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(No.2), 363.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3. In *UNP Press*.
- Dewi, N. K. C. (2018). *Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android*. 1(2), 100–107.
- Di, P., Gresik, M. A. N., Cholis, N., & Noortjahja, A. (2013). *PEMBELAJARAN RANGKAIAN LISTRIK BERBASIS SOFTWARE PROTEUS SEBAGAI MEDIA Abstrak*. 02(03), 157–161.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34.