

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN DASAR
LISTRIK DAN ELEKTRONIKA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1)

Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departmen Teknik

Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



**HASANAH NABILA
21065030/2021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

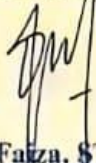
**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata
Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika**

Nama : Hasanah Nabila
NIM/TM : 21065030/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing



Delsina Farza, ST., MT
NIP. 198304132009122002

Mengetahui

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



Dr. Dedv Isfan, S.Pd., M.Kom
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika

Nama : Hasanah Nabila
NIM/TM : 21065030/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, November 2025

Tim Penguji:

Nama

Tanda tangan

1. Ketua : Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T

1. 

2. Anggota : Delsina Faiza, ST.,MT

2. 

3. Anggota : Winda agostiarini, S.Pd., M.Pd.T

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasanah Nabila
NIM/TM : 21065030/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika

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

Padang, November 2025

Yang Menyatakan,



Hasanah Nabila

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hasanah Nabila
NIM/TM : 21065030/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika

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

Padang, November 2025

Yang Menyatakan,

Hasanah Nabila

ABSTRAK

Hasanah Nabila : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) di SMK Negeri 2 Payakumbuh, akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran DLE, khususnya pada elemen ke-10 tentang Mesin-mesin Listrik, Elektronika, dan Instrumentasi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji praktikalitas oleh 10 siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria “sangat layak” dengan total rata-rata persentase dari keseluruhan aspek adalah 87,86% oleh ahli materi dan 91,43% oleh ahli media. Uji praktikalitas oleh peserta didik memperoleh nilai 93,71%, menunjukkan media sangat praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* ini efektif membantu guru menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap dalam proses belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Canva, DLE, Model 4D, SMK.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika” ini dengan baik. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Departemen Teknik Elektronika pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Penulis menyadari bahwa, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangat sulit bagi penulis untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Krismadinata, Ph.D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom. selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika.
4. Ibu Delsina Faiza, ST., MT selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu penulis berupa bimbingan, arahan, masukan, ilmu dan pengalaman kepada penulis selama berjalannya pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T dan Ibu Winda Agustiarini S.Pd., M.Pd.T. selaku Dosen Penelaah yang telah banyak memberikan masukan dan saran untuk penulisan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Ryan Fikri, S.Pd., M.T. dan Bapak Dr. Agariadne Dwinggo Samala,

S.Kom., M.Pd.T selaku Dosen Teknik Elektronika serta Bapak Ardi Soma, S.T dan Bapak Herry Mustary, S.Pd. selaku guru mata pelajaran di SMK Negeri 2 Payakumbuh yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran.

7. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis, Papa Ilkha dan Mama Elida Nofrianti. Terimakasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan. Meskipun papa dan mama tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun selalu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendo'akan, mengusahakan, memberi dukungan baik secara moral maupun finansial, serta memprioritaskan pendidikan dan kebahagiaan anak-anaknya. Perjalanan hidup kita sebagai keluarga utuh memang tidak mudah, tetapi segala hal yang telah dilalui memberikan penulis pelajaran yang sangat berharga tentang arti menjadi seorang perempuan yang kuat, bertanggung jawab, selalu berjuang dan mandiri. Semoga dengan ini dapat membuat papa dan mama lebih bangga karena telah berhasil menjadikan penulis menyandang gelar sarjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga papa dan mama selalu sehat, panjang umur dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penulis raih dimasa yang akan datang.
8. Kepada saudara tercinta penulis ucapkan terimakasih kepada Hasanul Abdillah dan Zahira Asyla yang selalu membuat penulis termotivasi untuk bisa terus belajar menjadi sosok adik sekaligus kakak yang dapat memberikan pengaruh yang positif, baik dalam bidang akademik maupun non akademik, serta berusaha menjadi panutan dimasa yang akan datang kelas. Terimakasih telah memberi

semangat, dorongan dan memberikan banyak bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

9. Kepada teman-teman PTE 21 dan teman-teman organisasi penulis yang selalu ada untuk penulis dan selalu mendukung penulis.
10. Kepada sahabat terbaik, Mardiatul Afifah dan Rani Selvira yang telah menemani dalam suka maupun duka selama di perantauan. Terimakasih atas segala waktu, usaha dan dukungan yang telah diberikan.
11. Kepada seseorang yang masih menjadi rahasia di *Lauhul Mahfudz*. Terimakasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Meskipun saat ini penulis tidak tahu dirimu berada dibelahan bumi mana, tapi Tugas Akhir ini menjadi bukti bahwa selama studi dan selama penulisan Tugas Akhir penulis tidak menemani dan ditemani siapapun. Penulis yakin bahwa segala sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita entah bagaimanapun caranya. Sampai bertemu dihari baik itu.
12. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri, Hasanah Nabila atas kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir ini. Terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan didepan terasa sangat sulit. Terimakasih sudah kuat melewati lika-liku kehidupan hingga sampai ditahap ini. Terimakasih pada hati yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya. Terimakasih pada raga dan jiwa yang masih tetap kuat dan waras hingga sekarang. Terimakasih telah memilih untuk melanjutkan, meski sering kali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Penulis bangga pada diri sendiri!

Kedepannya untuk raga yang tetap kuat, hati yang selalu tegar, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Semoga kebaikan yang diberikan yang diberikan kepada penulis menjadi amal saleh yang senantiasa mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan penulis.

Padang, November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Tugas Akhir	9
F. Manfaat Tugas Akhir	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	10
B. Aplikasi <i>Canva</i>	21
C. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	25
D. Penelitian yang Relevan.....	27
E. Kerangka Konseptual.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Model Pengembangan.....	32

B. Prosedur Pengembangan.....	33
C. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Pembuatan Media	51
B. Pembahasan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Elemen 10 Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	26
Tabel 2. Storyboard Media Pembelajaran.....	38
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Angket Validasi Materi	42
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	44
Tabel 5. Kisi-kisi Respon Angket Peserta Didik	45
Tabel 6. Kriteria Skala Penilaian	48
Tabel 7. Kriteria Validitas Produk	49
Tabel 8. Kriteria Penilaian Validasi.....	49
Tabel 9. Kriteria Penilaian Data.....	50
Tabel 10. Validasi Oleh Ahli Materi.....	58
Tabel 11. Validasi Oleh Ahli Media	60
Tabel 12. Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	62
Tabel 13. Rata-Rata Uji Praktikalitas 10 Orang Siswa	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual Penelitian	30
Gambar 2. Skema Pengembangan 4-D	34
Gambar 3. Flowchart Perancangan Media Pembelajaran	37
Gambar 4. Tampilan Cover.....	53
Gambar 5. Tampilan Menu Utama	54
Gambar 6. Tampilan Capaian Pembelajaran.....	54
Gambar 7. Tampilan Materi Pembelajaran	55
Gambar 8. Tampilan Video Pembelajaran	55
Gambar 9. Tampilan Awal Quiz	56
Gambar 10. Tampilan Menu Quiz	56
Gambar 11. Tampilan Profil Pengembang.....	57

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian	74
Lampiran 3. Surat Validator	75
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media 1	76
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi 1	79
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media 2	82
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi 2	85
Lampiran 8. Dokumentasi Uji Praktikalitas	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di negara ini. Pendidikan kejuruan seperti di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan lulusan yang memiliki keterampilan dan kompetensi khusus, sesuai dengan kebutuhan dunia industri. Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya Pasal 1 ayat (1) dan (2) yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Salah satu wujud nyata dari tujuan tersebut adalah dengan menghadirkan media dan metode pembelajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi dan revolusi industri 4.0. Saat ini, manusia dihadapkan pada tuntutan untuk terus mengembangkan keterampilan dan kompetensi khusus guna mengimbangi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat dari waktu ke waktu. Meskipun perkembangan dan kemajuan teknologi telah membawa berbagai kemudahan, namun untuk mencapai manfaat tersebut, tentu harus dengan

cara mengimbangi perkembangan IPTEK yang ada. Ditengah pesatnya perkembangan teknologi, dunia pendidikan harus berinovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tetap relevan dan efektif, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di SMK yang menuntut siswa untuk menguasai keterampilan praktis dan teoritis. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan adalah bagaimana mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pemanfaatan teknologi yang optimal dapat membantu siswa tidak hanya menjadi lebih terampil secara teknis tetapi juga mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah. Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, salah satu prinsip pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, masih banyak lembaga pendidikan yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal, termasuk dalam penyampaian materi di SMK (Simangunsong, 2023).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang memiliki peran sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan sumber daya manusia. Tujuan utama dari SMK adalah mempersiapkan lulusannya mampu bersaing di dunia industri atau membuka lapangan pekerjaan sendiri sesuai dengan

program keahliannya dan tidak menutup kemungkinan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan tinggi (Mufliha & Hambali, 2021). Hal ini sesuai dengan Pasal 11 Ayat 3 Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional, yang menekankan persiapan siswa untuk dapat bekerja di bidang tertentu. Agar tujuan tersebut tercapai, pembinaan siswa yang akan memasuki masyarakat dilakukan seoptimal mungkin. Pembinaan ini mencakup pengembangan kompetensi kejuruan, pengembangan sikap dalam bermasyarakat, dan bidang disiplin ilmu.

SMK Negeri 2 Payakumbuh merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berada di Kota Payakumbuh, Sumatera Barat. SMK memiliki kurikulum yang difokuskan pada penguasaan kompetensi teknis, termasuk di bidang kelistrikan dan elektronika. Mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membekali siswa, dengan pemahaman tentang konsep dasar kelistrikan dan komponen elektronika. Mata pelajaran ini penting karena dibutuhkan dalam mengaplikasikan konsep kelistrikan kepada peserta didik. Mata pelajaran ini mengajarkan dasar-dasar kelistrikan dan mengetahui sistem kerja komponen elektronika. Salah satu materi yang diajarkan di Dasar Listrik dan Elektronika adalah komponen listrik dan elektronika. Pada materi ini, menuntut kemampuan siswa untuk mengetahui perbedaan tipe semikonduktor pada komponen listrik dan elektronika, perbedaan struktur atom pada tipe-tipe semikonduktor, sistem kerja dioda, karakteristik dioda, pengaplikasian

dioda, sistem kerja transistor dan thyristor, pengaplikasian transistor dan thyristor. Sehingga, dibutuhkan pemahaman yang luas untuk menguasai materi ini. Mata pelajaran ini menjadi dasar bagi siswa untuk melanjutkan pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi atau langsung terjun ke dunia kerja.

Melalui pengalaman selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) di SMK Negeri 2 Payakumbuh periode Juli-Desember 2024, SMK Negeri 2 Payakumbuh sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Namun, berdasarkan hasil observasi selama PLK di SMK Negeri 2 Payakumbuh, ada beberapa permasalahan yang ditemukan yang berkaitan dengan kesulitan belajar pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika karena kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal ini bisa disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Sebagai contohnya guru sering menggunakan buku teks dan *PowerPoint* yang ditampilkan di papan tulis dengan menggunakan LCD proyektor. Media ini dikatakan kurang efektif dalam proses pembelajaran karena menyulitkan siswa dalam menguasai materi komponen listrik dan elektronika. Apalagi pada materi komponen listrik dan elektronika, materi ini bersifat abstrak dan membutuhkan penalaran yang luas. Sehingga materi tidak bisa dijelaskan hanya menggunakan gambar statis dan teks saja. Maka, dibutuhkan penjelasan berupa video/animasi agar siswa dapat memahami materi ini. Karena siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru, akibatnya siswa cepat merasa bosan dalam proses pembelajaran yang

menyebabkan minat dalam belajar siswa menjadi berkurang. Kondisi ini menyebabkan interaksi antara guru dan siswa menjadi kurang dinamis, serta materi yang bersifat abstrak seperti komponen listrik dan elektronika sulit dipahami oleh siswa. Seiring dengan itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menjelaskan materi yang rumit dengan cara yang dapat dipahami oleh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan.

Menurut hasil wawancara dengan Ketua Jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Payakumbuh dan juga selaku guru pamong, bahwasannya siswa yang diterima di Jurusan TAV ini tidak melalui proses penyaringan atau seleksi, sehingga siapapun siswa yang mendaftar akan diterima. Hal ini dikarenakan sedikitnya jumlah siswa yang mendaftar di jurusan ini dibandingkan jurusan yang lainnya. Kondisi ini menyebabkan guru harus menyesuaikan metode pengajaran untuk memastikan semua siswa, baik yang memiliki kemampuan akademik tinggi maupun yang masih perlu banyak bimbingan, dapat memahami materi yang diajarkan secara efektif. Guru perlu menghadirkan pendekatan yang lebih bervariasi dan kreatif dalam menjelaskan konsep-konsep rumit agar dapat diterima oleh seluruh siswa dengan berbagai tingkat kemampuan. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika memerlukan sebuah inovasi, baik dari segi metode maupun media yang digunakan, agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat ini semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru-guru juga dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah guna mendukung pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan media pembelajaran apabila media yang diinginkan belum tersedia. Penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang krusial karena media tersebut berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan cara yang menarik, efisien, dan menyenangkan. Media tidak hanya sebagai sarana untuk mengirimkan informasi dari guru ke siswa, tetapi juga berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa. Menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses belajar dan mengajar dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Simangunsong, 2023).

Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan. Media pembelajaran ini mampu menyediakan materi yang interaktif dan menarik, dengan bantuan animasi, simulasi, dan visualisasi konsep-konsep abstrak yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan situasi diatas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media adalah *Canva*. *Canva* dipilih sebagai alat bantu dalam pengembangan media

pembelajaran interaktif ini karena kemudahan penggunaannya, fitur-fitur kreatif yang mendukung visualisasi materi, serta fleksibilitas untuk menggabungkan teks, gambar, dan animasi dalam satu platform. Menggunakan media ini, diharapkan dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran dan guru juga bisa memberikan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga guru tidak hanya menggunakan media *PowerPoint* atau buku teks saja. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan Aplikasi *Canva* ini akan memuat materi yang disajikan dengan sebaik mungkin dan disajikan dalam berbagai bentuk, seperti video, animasi, gambar dan suara. Sehingga, siswa mudah memahami materi yang diajarkan, dan juga siswa tidak merasa cepat bosan dan bisa meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media ini juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Menciptakan lingkungan belajar yang interaktif diharapkan dapat meningkatkan efisiensi belajar mandiri peserta didik, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mandiri peserta didik, serta membantu guru menyampaikan materi dan memfasilitasi pembelajaran. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”. Pengembangan ini juga diharapkan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di SMK lain, sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan di Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif sehingga siswa kurang menguasai materi yang disampaikan.
2. Media yang digunakan oleh guru masih terbatas sehingga kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak.
3. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan sehingga siswa cepat merasa bosan dan membuat minat belajar siswa menjadi berkurang.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang dikemukakan, agar penelitian ini lebih *relevan* maka dibuatlah batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Payakumbuh.
2. Materi yang diangkat dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah pada elemen ke 10 yaitu Mesin-mesin listrik, Elektronika, dan Instrumentasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini

adalah “ Bagaimana menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Payakumbuh yang valid dan praktis?”

E. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 2 Payakumbuh yang valid dan praktis.

F. Manfaat Tugas Akhir

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait, terutama:

1. Bagi guru, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, menghilangkan kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar, serta memperbaiki hasil belajar.
3. Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pemahaman tentang ilmu, tentang materi dan media pembelajaran tersebut.
4. Bagi sekolah, penggunaan teknologi terbaru dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang diberikan oleh sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika di SMK N 2 Payakumbuh sangat valid dan praktis. Penilaian kelayakan oleh ahli materi memperoleh persentase nilai keseluruhan 87,86% dengan tingkat kelayakan sangat valid. Penilaian kelayakan oleh ahli media memperoleh persentase nilai keseluruhan 91,43% dengan tingkat kelayakan sangat valid. Hasil uji praktikalitas atau uji coba pengguna (peserta didik) memperoleh persentase nilai keseluruhan 93,71% dengan tingkat kelayakan sangat valid.

B. Saran

Untuk mendukung adanya pengembangan lebih lanjut peneliti memberikan saran diantaranya, sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika berbasis android ini sebagai salah satu variasi baru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat diimplementasikan langsung dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran interaktif sebaiknya digunakan peserta didik untuk belajar disekolah ataupun belajar mandiri dirumah, sehingga dapat mengulang kembali materi yang sudah disampaikan dikelas.

3. Bagi peneliti berdasarkan pengembangan kedepannya, agar dapat mengembangkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran lain serta melengkapi kekurangan yang terdapat pada media yang penulis buat.

DAFTAR PUSTAKA

- Barus, R. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2023/2024 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif “SCRIBER” untuk peserta didik sekolah menengah pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275.
- Fitra Andikos, A. (2019). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Pada Tk Islam Bakti 113 Koto Salak. (*Indonesia Jurnal Sakinah*) *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 1(1), 34–49.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mailando, S. A. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X di SMK Negeri 1 Batipuh*. Universitas Negeri Padang.

- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Miftahul Jannah, Lalu Muhammad Arifrabani, & Abdul Aziz. (2023). Pengembangan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1(4), 156–168. <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4.683>
- Muflia, N., & Hambali, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dasar Listrik dan Elektronika menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 75–79. <https://doi.org/10.24036/jpte.v2i1.84>
- Naila, M. (2021). *Analisi Kemampuan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas x di SMKN 1 Aceh Barat Daya*.
- Riset, J., Vokasi, E., J-revisi, S., Dasar, P., Dan, L., Di, E., & Negeri, S. M. K. (2024). *J-REVISI Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan*. 1(1), 1–12.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Simangunsong, M. H. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK. UNIMED*.
- Syabri, K. I., & Elfizon, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran

Menggunakan Software Articulate Storyline pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 95–99.
<https://doi.org/10.24036/jpte.v1i1.43>