RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 6 PADANG

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1 (S1) PadaProgram Studi Pendidikan Teknik Informatika Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Oleh:

Annisa Ashifa

2021/21076036

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

DEPARTEMEN ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI SMK NEGERI 6 PADANG

Nama	: Annisa Ashifa
TM/NIM	: 2021 / 21076036
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Departemen	: Teknik Elektronika
Fakultas	: Teknik

Padang, 17 Juli 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing

Dr. Ika Parma Dewi, M.Pd.T.
NIP. 198404132014042001

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika

Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul	: Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang
Nama	: Annisa Ashifa
TM/NIM	: 2021 / 21076036
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika
Departemen	: Teknik Elektronika
Fakultas	: Teknik

Padang, 17 Juli 2025

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng	1 _____
2. Anggota	: Dr. Ika Parma Dewi, S.Pd., M.Pd.T	2 _____
3. Anggota	: Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom	3 _____

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Ashifa

NIM/TM : 21076036 / 2021

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir saya dengan judul " Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 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, 17 Juli 2025

Yang menyatakan,



Annisa Ashifa

NIM. 21076036

ABSTRAK

Annisa Ashifa : Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Peleajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang

Pembelajaran informatika di SMK Negeri 6 Padang masih didominasi media seperti *e-modul* berbasis PDF dan presentasi power point yang penyampaiannya bersifat satu arah sehingga keterlibatan aktif peserta didik kurang optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar, dimana berdasarkan hasil asesmen sumatif peserta didik kelas 10, hanya 19% dari 523 peserta didik yang mencapai nilai ≥ 78 sesuai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *digital storytelling* dengan dukungan fitur visualisasi 3D, untuk meningkatkan keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *research & development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Media dirancang lengkap dengan materi berbasis cerita digital, video pembelajaran, latihan soal, *jobsheet*, dan motivasi. Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan rata-rata sebesar 89% dan 91,87% yang termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**". Uji praktikalitas oleh 31 orang peserta didik menghasilkan persentase 87,80% yang termasuk kategori "**Sangat Praktis**". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangakan layak dijadikan sebagai alternatif pendukung dalam proses pembelajaraan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, *Digital Storytelling*, Canva, Informatika SMK.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulilillah, segala puji penulis panjatkan ke hadirat ALLAH SWT atas limpahan rahmat, hidayah, serta kesehatan yang diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaukan tugas akhir yang berjudul **" Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang"** dengan lancar dan tepat waktu.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Departemen Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang. Dalam proses penyusunan ini, penulis menerima banyak arahan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang sangat berarti bagi kelancaran penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih dan penghargaan yang sebesar-nesarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam setiap langkah penulis, memberikan kekuatan lahir batin, kelapangan waktu, kesehatan, serta keteguhan hati dalam menjalani setiap proses, mulai dari penyusunan proposal, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini. Tanpa pertolongan dan izin dari-Nya, segala upaya dan rencana tidak akan dapat terlaksana dengan baik.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Harli dan Ibu Elmiwati. Orang tua yang hebat yang selalu menjadi penyemangat dan menjadi tempat sandaran terkuat penulis dari kerasnya dunia. Orang yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dan selalu memberikan motivasi kepada penulis. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis. Terimakasih untuk semuanya, berkat do'a dan dukungan ayah ibu penulis bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, Ayah & Ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
3. Bapak Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom., selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika dan Koordinator Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang, dan selaku dosen penguji yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Dr. Muhammad Adri, S.Pd., M.T. selaku Pembimbing Akademik.
6. Dosen pembimbing terbaik, Ibu Dr. Ika Parma Dewi, M.Pd.T., terimakasih telah menjadi dosen pembimbing yang sangat luar biasa. Ibu selalu memberikan arahan yang jelas, mendukung penuh penulis, dan memantau perkembangan selama proses penulisan tugas akhir ini. Ibu juga selalu mempermudah setiap langkah, baik dengan meluangkan waktu untuk bimbingan maupun membantu penulis saat menghadapi kendala. Tanpa bimbingan dan dukungan ibu, penulis tidak akan dapat menyelesaikan pendidikan S1 ini lebih awal.
7. Ibu Dr. Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng., selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu untuk memberi arahan dan membimbing penulis dalam pembuatan tugas akhir.
8. Ibu Elga Elfira, S.Kom., dan Ibu Mega Amelia Prihatini Hatta, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Informatika di SMK Negeri 6 Padang yang telah memberikan informasi, masukan, dan dukungan dalam proses penyusunan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya dengan baik.
9. Majelis guru dan staf tata usaha serta peserta didik di SMK Negeri 6 Padang yang telah membantu dalam penelitian tugas akhir ini.
10. Kepada dua orang yang tak kalah penting kehadirannya, abang dan adik penulis. Khairul Imam dan Azmil Azzam. Terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis, memberikan dukungan, dan semangat. Kehadiran kalian menjadi penguat dalam menghadapi setiap tantangan, serta mejadi pengingat bahwa keluarga adalah sumber semangat yang tak pernah padam.
11. Sahabat- sahabat terkasih (puti, imel, cima, uci, avi, tia) yang selalu hadir disetiap suka dan duka, terimakasih atas tawa, doa, dan kebersamaan yang tulus.
12. Sahabat-sahabat yang penulis temui di bangku perkuliahan (nisa, api, delia, laura, salsa) “Gawacana”. Terimakasih atas kebersamaan, kerja sama, dan semangat

yang kalian berikan selama masa perkuliahan. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

13. Teman-teman PTI Angkatan 2021, khususnya kelas F3,4 . Terimakasih telah mewarnai masa perkuliahan penulis. Bertemu dengan kalian adalah hal menyenangkan yang tak terduga dan tentu saja sangat penulis syukuri. Sampai jumpa di titik kesuksesan masing-masing.
14. Teman – teman yang penulis temui di akhir masa perkuliahan, septina dan laila. Terimakasih sudah hadir di waktu yang tak terduga, membawa tawa ditengah penat, dan menjadi penyemangat hingga langkah ini sampai digaris akhir.
15. Dan terakhir, terimakasih kepada diri sendiri yang selalu mengusahakan semua hal agar terlihat baik-baik saja. Terimakasih sudah kuat dan bertahan sejauh ini. Terimakasih untuk tetap berusaha dan tidak menyerah walau seringkali merasa putus asa, terimakasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit lagi dan menyelesaikan semua ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga tetap rendah hati karena ini baru awal dari semuanya. Selamat berpetualang dilevel kehidupan selanjutnya, tugasmu belum selesai, perjalananmu masih panjang, tetaplah menjadi perempuan yang kuat, perluas lagi sabarnya, perbanyak ikhlas dan tetaplah bersyukur dalam setiap keadaan.

Semoga segala bentuk bimbingan dan bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis menjadi amal jariyah yang bernilai ibadah dan dibalas dengan kebaikan yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa proposal tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan proposal ini serta menjadikannya lebih bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Padang, Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan 8
F. Manfaat Tugas Akhir 8
BAB II LANDASAN TEORI **9**
A. Media Pembelajaran 9
1.Pengertian Media Pembelajaran 9
2.Fungsi Media Pembelajaran 11
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif 15
1.Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif 15
2.Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif 17
3.Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif 19
C. Digital Storytelling 22
D. Mata Pelajaran Informatika 25
E. Aplikasi Canva 27
F. Penelitian yang Relevan 28
G. Kerangka Konseptual 33
BAB III METODE PENELITIAN **34**
A. Jenis Penelitian 34
B. Perancangan Pengembangan Media 42
C. Tahap Validitas 42
D. Tahap Praktikalitas 46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 49
A. Hasil Pembuatan Media 49
B. Hasil Validasi 60
C. Pembahasan 65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 72
A. Kesimpulan 72
B. Saran 73
DAFTAR PUSTAKA 74
DAFTAR LAMPIRAN 77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Asesmen Sumatif Semester Ganjil Siswa Kelas X 3
Tabel 2. Materi mata pelajaran informatika kelas X..... 25
Tabel 3. Storyboard Media Pembelajaran..... 37
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli materi..... 44
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen angket validasi ahli media..... 45
Tabel 6. Skala penilaian validasi produk 46
Tabel 7. Presentase kriteria validitas..... 46
Tabel 8. Kisi angket praktikalitas media pembelajaran interaktif..... 47
Tabel 9. Skala penilaian praktikalitas produk..... 48
Tabel 10. Presentase kriteria praktikalitas 48
Tabel 11. Hasil validasi oleh ahli materi..... 60
Tabel 12. Hasil validasi oleh ahli media 62
Tabel 13. Rata-rata uji praktikalitas..... 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fungsi media dalam pembelajaran.....11
Gambar 2. Kerangka konseptual..... 32
Gambar 3. Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model 4D..... 35
Gambar 4. Flowchart Perancangan Pengembangan Media 42
Gambar 5. Tampilan Cover..... 53
Gambar 6. Tampilan halaman petunjuk penggunaan..... 54
Gambar 7. Tampilan halaman menu 55
Gambar 8. Tampilan halaman CP/ATP 55
Gambar 9. Tampilan Materi..... 56
Gambar 10. Tampilan halaman evaluasi..... 57
Gambar 11. Tampilan halaman jobsheet..... 58
Gambar 12. Tampilan halaman motivasi 58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data nilai peserta didik kelas X pada mata pelajaran informatika 77
Lampiran 2. CP/ATP 92
Lampiran 3. Surat Izin Observasi 93
Lampiran 4. Surat izin uji coba produk 94
Lampiran 5. Surat izin uji coba produk dari dinas pendidikan 95
Lampiran 6. Surat Validator 96
Lampiran 7. Angket validasi oleh ahli materi 97
Lampiran 8. Perhitungan hasil validasi oleh ahli materi 100
Lampiran 9. Angket validasi oleh ahli media 102
Lampiran 10. Perhitungan hasil validasi oleh ahli media 106
Lampiran 11. Angket praktikalitas 107
Lampiran 12. Tabulasi data Praktikalitas 110
Lampiran 13. Kegiatan uji coba media kepada peserta didik 111
Lampiran 14. Kegiatan uji coba media kepada guru 111

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Di era globalisasi yang semakin kompetitif ini, pendidikan memainkan peran penting dalam mencapai kemajuan suatu negara. Negara yang tidak memprioritaskan pendidikan akan menghadapi berbagai tantangan dalam upaya mencapai kemajuan, baik dari segi sosial, ekonomi, maupun teknologi (Setiawan et al., 2023:57). Pendidikan tidak hanya sebatas pembelajaran akademik, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan dan karakter yang diperlukan untuk kehidupan bermasyarakat. Proses pendidikan dapat terjadi melalui berbagai metode, mulai dari pengajaran formal hingga pelatihan dan penelitian yang berlangsung di berbagai jenjang pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja dengan keterampilan khusus di bidang tertentu. SMK menekankan pada pendidikan yang memadukan teori dengan praktik langsung, yang diharapkan mampu menjawab kebutuhan dunia industri. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pendidikan kejuruan adalah bagaimana mengintegrasikan teori dan praktik dengan cara yang efektif, sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan aplikatif.

SMK Negeri 6 Padang, sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan di Sumatera Barat, telah mengadopsi Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan kepada para pendidik dalam merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan potensi peserta didik. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan ruang bagi peserta didik dalam mengeksplorasi minat dan kemampuan mereka, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Salah satu mata pelajaran wajib di SMK Negeri 6 Padang adalah informatika, yang bertujuan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di dunia teknologi informasi yang terus berkembang dengan cepat

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru informatika di SMK Negeri 6 Padang, diketahui bahwa pembelajaran di bidang informatika masih banyak bergantung pada media buku ajar, baik itu buku ajar cetak atau berupa e-modul dalam bentuk PDF (*Portable Document Format*). Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat satu arah, dimana guru hanya menjelaskan materi pembelajaran sementara peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, yang membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Dari asesmen sumatif semester ganjil, ditemukan bahwa hanya 19% dari total 523 peserta didik yang berhasil mencapai nilai ≥ 78, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik

memperoleh nilai di bawah standar, menandakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan masih kurang efektif untuk memaksimalkan potensi peserta didik.

Tabel 1. Nilai Asesmen Sumatif Semester Ganjil Siswa Kelas X

No.	KELAS	JUMLAH SISWA	NILAI YANG DIPEROLEH SISWA	
			< 78	≥ 78
1	X BU 1	34	26 (76%)	8 (24%)
2	X BU 2	36	29 (81%)	7 (19%)
3	X BU 3	34	23 (68%)	11 (32%)
4	X BU 4	35	30 (86%)	5 (14%)
5	X KC 1	36	32 (89%)	4 (11%)
6	X KC 2	33	27 (82%)	6 (18%)
7	X KU 1	36	31 (86%)	5 (14%)
8	X KU 2	34	26 (76%)	8 (24%)
9	X KU 3	35	30 (86%)	5 (14%)
10	X PH 1	33	27 (82%)	6 (18%)
11	X PH 2	35	31 (89%)	4 (11%)
12	X PH 3	35	30 (86%)	5 (14%)
13	X PH 4	36	35 (97%)	1 (3%)
14	X TJKT	36	13 (36%)	23 (64%)
15	X ULP	35	32 (91%)	3 (9%)

Ket :
BU (Busana), KC (Kecantikan), KU (Kuliner), PH (Perhotelan), TJKT (Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi), ULP (Usaha Layanan Pariwisata).

Sumber : Guru informatika kelas X tahun ajaran 2023/2024

Tabel 1 menunjukkan hasil asesmen sumatif semester ganjil peserta didik kelas X di SMK Negeri 6 Padang pada mata pelajaran informatika. Dari 523 peserta didik yang mengikuti asesmen, hanya 101 peserta didik (19%) yang berhasil memperoleh nilai ≥ 78, sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Sementara itu, sebagian besar peserta didik, yakni 422 peserta didik (81%), memperoleh nilai di bawah 78. Hasil ini mencerminkan rendahnya pencapaian akademik peserta didik pada mata pelajaran informatika, yang dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang efektif, seperti penggunaan metode ceramah yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, terutama untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Berdasarkan PP Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, pelaksanaan pembelajaran harus diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, serta kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan mereka. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan pendekatan yang mampu membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar.

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran adalah salah satu pendekatan yang dapat diterapkan. Menurut (A. Suryanti et al., 2021:149), penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami materi pelajaran secara mandiri. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk berperan lebih

besar dalam proses belajar mereka sendiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi Canva, dapat menjadi salah satu solusi yang efektif dalam meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran informatika. Canva adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai template dan fitur untuk membantu guru dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik secara visual. Dengan menggunakan canva, guru dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih dinamis, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik (Triningsih, 2021:130).

Selain itu, pengintegrasian konsep *digital storytelling* dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ratih & Adi Nugroho, 2024:3125). *Digital storytelling* menggabungkan narasi dengan elemen multimedia seperti gambar, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan materi secara menarik dan bermakna (Sa'diyah et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran informatika di SMK Negeri 6 Padang, *digital storytelling* dapat diimplementasikan dengan menyusun skenario pembelajaran yang menggambarkan permasalahan dunia nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep dan aplikasi materi

dalam kehidupan nyata, serta meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan mengintegrasikan konsep *digital storytelling*. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaraan di SMK Negeri 6 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasakan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka beberapa masalah yang timbul dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku ajar dan e-modul berbentuk PDF (*Portable Document Format*) serta metode pembelajaran yang bersifat satu arah, Dimana guru hanya menjelaskan materi sementara peserta didik cenderung pasif dan hanya mendengarkan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibtan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang mendukung interaksi aktif antara peserta didik dengan materi ajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang dinamis.
3. Media pembelajaran yang diterapkan belum mampu secara efektif meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dijelaskan, fokus permasalahan ditekankan pada :

1. Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif hanya pada mata pelajaran Informatika kelas X pada elemen 3, 4, 5 – Sistem Komputasi, Jaringan Komputer dan Internet (JKI), Analisis Data pada semester genap di SMK Negeri 6 Padang.
2. Pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan aplikasi canva.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran informatika untuk kelas X di SMK Negeri 6 Padang?
2. Bagaimana mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika kelas X di SMK Negeri 6 Padang ?

E. Tujuan

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika.
2. Mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas dari media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika.

F. Manfaat Tugas Akhir

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Meningkatkan wawasan dan pemahaman tentang penggunaan teknologi digital dalam pendidikan.

2. Manfaaat Praktis

   a. Bagi Guru: Sebagai media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

   b. Bagi Siswa: Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pemahaman materi pelajaran.

   c. Bagi Sekolah: Meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar.

   d. Bagi peneliti lain: Menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis canva.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 6 Padang, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 6 Padang dengan pendekatan digital storytelling dan model pengembangan 4D (define, design, develop, disseminate). Media ini dirancang menggunakan platform canva dan memuat komponen-komponen penting seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi, jobsheet, dan fitur motivasi.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan terbukti valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media mendapatkan skor rata-rata 89% dari ahli materi dan 91,87% dari ahli media, yang masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan uji praktiklaitas oleh 31 peserta didik menunjukkan skor rata-rata 87,80%, termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga mudah digunakan, menarik, dan mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran informatika.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.
2. Peserta didik diharapkan dapat menggunakan media ini secara maksimal untuk belajar mandiri, memahami materi dengan lebih menyenangkan.
3. Untuk pengembangan lebih lanjut, media ini dapat diperluas lagi fiturnya agar kualitasnya lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *11*(2), 147–156. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651

Akhtar, A., Rafaqat, N., & Akbar, A. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration* (Vol. 18, Issue 2).

Al Ihsan, M., Faiza, D., & Parma Dewi, I. (2024). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada*. *4*(2), 97–103. https://doi.org/10.24036/javit.v4i2.177

Andini, D., & Yarshal, D. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Materi Sikap Bangga Sebagai Bangsa Indonesia di Kelas IV SD*. *10*(03), 365–376.

Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai EBAGAI Media Visualisasi Dasar -Dasar Animasi Article History. *Agustus*, *2*(3), 224–229. http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index

Astuti, I., Sumarni, R., & Saraswati, D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android*. *3*(1). https://doi.org/10.21009/1

Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur* (1st ed.). Penerbit Laksita Indonesia.

Candra Aditya, V. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Canva Materi Etika Profesi di Bidang Akuntansi*. *1*, 64–68. https://kkn.undiksha.ac.id/blog/pengertian-media-pembelajaran-interaktif

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Gava Media.

Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(3), 163–169. https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5169

Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif "SCRIBER" untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, *19*(2), 275. https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005

Fitri, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titrasi Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh*.

Fitria Hasanah, D., Saadie, M., & Sumiyadi. (2022). *Digital Storytelling: Selaras Literasi Dan Teknologi Sebagai Wadah Ekspresif Siswa*. *16*, 197–201. http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa

Gunawan, A., & Harjono, S. (2015). *Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru URU: Vol. I* (Issue 1).

Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan*. *2*(1), 42–51.

Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran │i MEDIA PEMBELAJARAN* (p. 28).

Laia, I. P. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Matetri Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Susua*. *2*(2), 283–296. https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU

Manurung, P. (2020). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. *14*.

Molina, G., & Thamrin. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komponen Elektronika Berbasis Augmented Reality*. *9*(4), 20–26. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index

Mulyani, & Saputra, N. (2023). *Efektifitas Penggunaan Story Telling Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Speaking Bagi Siswa Madrsah Tsanawiyah Ulumul Quran*. *2*(10), 3467–3473. https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp

Novita, E., & Manullang, S. (2024). *Pengembangan video pembelajaran berbasis digital storytelling pada materi bunyi untuk kelas viii smp negeri 8 pontianak*. *3*(1), 136–141. http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03).

Oktaviara, R., & Pahlevi, T. (2019). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*. *7*(3), 60–65.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Paramitha, M., Fadillah, S., & Sari, M. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan*. *13*(2), 58–68.

PP Nomor 57 Tahun 2021. (n.d.). *PP Nomor 57 Tahun 2021*.

Pranata,R.(2024).*Pengembangan_Ebook_Literasi_Budaya_Dan_Kewargaan_*. *4*.

Pritasari, O., Puspitorini, A., & Kusstianti, N. (2024). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Pada Materi Rias Wajah Fantasi (Body Painting)*. *13*(2), 207–215.

Ratih, M., & Adi Nugroho, R. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. *Bahasa Dan Sastra*, *10*(3), 3119–3126. https://e-journal.my.id/onoma

Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran Addie, Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa* (R. Hartono, Ed.; 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com

Sa'diyah, M. K., Kiranti, N., Rustini, T., & Husen Arifin, M. (2022). *Pembelajaran IPS menggunakan Metode Storytelling di Sekolah Dasar*. *6*(2), 10459–10465.

Sandi Azima Mailando, Ika Parma Dewi, Hanesman, & Agariadne Dwinggo Samala. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Di SMK Negeri 1 Batipuh. *J-HyTEL: Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, *1*(3), 123–135. https://doi.org/10.58536/j-hytel.v1i3.91

Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*.

Setiawan, A., Herdiana, R., Fakultas, J. J., & Dan, K. (2023). *Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Metode Mudzakarah Di Smk Al-Huda Turalak Kabupaten Ciamis*. *7*, 56–61.

Slamet Sugiyarto, U., Wulandari, Y., Casworo, A., Wonoboyo, K., Tengah, J., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., Luwunggede, S., Larangan, K., Brebes, K., & Author, C. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media In Basic School Of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. In *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 8, Issue 2).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.). Penerbit Alfabeta.

Tanjung, R., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. *7*.

Trinawindu, I., Dewi, A., & Narulita, E. (2016). *Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran*. *19*, 35–42.

Triningsih, D. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *CENDEKIA*, *15*(1), 128–144. https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667

Wardany, K., & Anjarwati, S. (2020). *Kelayakan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skills pada Materi Lingkungan*. *1*(3), 226–237.