

Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika

Sry Wahyuni^{1*}, Ilmiyati Rahmy Jasril², Bayu Ramadhani Fajri³, Winda Agustiarmiti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang, Indonesia

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP, Air Tawar Padang, Indonesia

*Corresponding author e-mail : srrrywahyuni@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas X Teknik Audio Video di SMK Negeri 5 Padang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan 4-D (Four D) terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Pada penelitian pengembangan ini dibatasi sampai pada tahap 3 yaitu *Develop* (Pengembangan). Tahap pengembangan dilakukan penilaian berupa uji validitas dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis Canva. Validasi ahli media menghasilkan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 91,5%, untuk kategori sangat valid sedangkan validasi ahli materi menghasilkan persentase rata-rata keseluruhan sebesar 91,76%, untuk kategori sangat valid. Pada uji praktikalitas juga memanfaatkan angket dengan responden yang terdiri dari 15 peserta didik mendapatkan rata-rata penilaian 95,40% yang dikategorikan "Sangat Praktis. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena sudah teruji kevalidan dan kepraktisannya.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif , Canva, dan Dasar-Dasar Elektronika

ABSTRACT

The aim of this research is to produce interactive learning media on the basics of electronics subject that is valid and practical for class X Audio Video Engineering students at SMK Negeri 5 Padang. The method used in this research is the Research and Development method with a 4-D (Four D) development model consisting of 4 main stages, namely: Define, Design, Develop and Disseminate. This development research is limited to stage 3, namely Develop. In the development stage, an assessment was carried out in the form of testing the validity and practicality of the Canva-based learning media. Media expert validation produced an overall average percentage of 91.5%, for the very valid category, while material expert validation produced an overall average percentage of 91.76%, for the very valid category. The practicality test also utilized a questionnaire with respondents consisting of 15 students getting an average rating of 95.40% which was categorized as "Very Practical. Based on the results above, it can be concluded that interactive learning media using the Canva application is suitable for use as interactive learning media because its validity and practicality have been tested.

Keywords: *Interactive learning media, Canva, and Basics of Electronics*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di lembaga formal dan informal guna menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan bertujuan untuk menentukan dan meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam proses pembentukan pribadi yang berkualitas, serta tidak mengabaikan komponen-

komponen penting lainnya dalam pendidikan [1]. Aspek pendidikan dapat ditingkatkan salah satunya dengan meningkatkan mutu sekolah melalui perbaikan dan pembenahan kelas, interaksi antar peserta didik dan pendidikan pada suatu lingkungan belajar sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Unsur yang paling penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media. *National Education Association (NEA)* menyatakan media sebagai objek apa pun yang

bisa dilakukan dengan perekayasa, diskusi, melihat, pembacaan dan pendengaran serta alat yang menunjang untuk aktivitas tersebut [2].

Media pembelajaran ialah alat pengajaran yang mempermudah guru memperluas pengetahuan peserta didik, dengan bermacam-macam bahan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya sebagai bahan untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik [3]. Adanya media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan data/informasi secara lebih terpercaya dan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dapat dikatakan fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran [4]. Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan proses belajar peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik [5]. Media pembelajaran tidak hanya merangsang motivasi dan minat peserta didik, tetapi juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan interpretasi data, dan memadatkan informasi [6].

Berdasarkan pengalaman dan observasi yang dilakukan di jurusan Teknik Audio Video SMK Negeri 5 Padang, pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika (DDE) masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep teori-teori yang diajarkan, hal ini disebabkan kurangnya variasi media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran *power point*, buku ataupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif, masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah yang mana sumber belajar hanya berpusat pada guru, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik seperti Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) Ganjil terdapat tidak ada peserta didik yang mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 75 . Untuk Ujian Akhir Semester (UAS) ganjil ada sebanyak 6 peserta didik mendapatkan nilai diatas KKTP yaitu 75, dan 30 peserta didik dibawah KKTP.

Guru sebagai pendidik hendaknya lebih kreatif, inovatif dan solutif untuk merancang media pembelajaran di kelas maupun pembelajaran diluar (belajar secara mandiri). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai bahan ajar berupa teks, suara, gambar, animasi dan warna dimana pengguna memiliki kebebasan untuk mengontrol media [7]. Salah satu media pembelajaran interaktif yang memudahkan guru dalam menyampaikan

pembelajaran berupa teks, gambar, suara, warna dan animasi ialah Canva.

Canva merupakan media interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Canva merupakan program desain online yang merekomendasikan berbagai alat seperti spanduk, poster, gambar, infografis, *resume*, brosur, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, kartu ucapan bisnis, label, dan *bookmark*, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper* dan berbagai kebutuhan sosial media lainnya [8]. Perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat dijadikan solusi bagi pembelajaran di masa sekarang. Adanya media pembelajaran ini mampu melaksanakan aktivitas secara mandiri yang dilakukan dari kapanpun, dimanapun, dan dengan siapapun. Penggunaan media Canva ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah dalam proses penyampaian materi pembelajaran [9].

Media Canva membantu peserta didik lebih mudah memahami pelajaran, karena media tersebut dapat menampilkan teks, audio, gambar, video, animasi grafik, dan lain-lain. Bersifat interaktif dengan tampilan sesuai dengan yang diinginkan dan memudahkan peserta didik berkonsentrasi pada pelajaran karena tampilannya yang menarik [10]. Canva *design* dapat membantu membuat desain proses pembelajaran yang diinginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya, berisi alat dengan desain dan animasi yang mudah digunakan [11].

Berdasarkan penjabaran permasalahan yang telah dikemukakan, maka diperlukan sebuah media interaktif yang dapat membantu para pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan semangat, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar melalui media Canva.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model penelitian. Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu model 4-D (Four D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974) tanpa tahap penyebaran atau *disseminate* karena terbatasnya waktu dan biaya penelitian, yaitu mulai dari tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), dan tahap pengembangan (*development*) [12].

Pembuatan media pada penelitian ini adalah menggunakan metode *Four-D Models*. Adapun tahap yang dilakukan : (1) *define* (pendefinisian), peneliti melakukan observasi di SMKN 5 Padang untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi , (2) *design* (desain) yaitu menyusun *draft* awal media

pembelajaran Dasar-Dasar Elektronika (DDE), (3) *develop* (pengembangan) yaitu memperbaiki *draft* media yang sudah divalidasi oleh ahli.

Pengujian validitas media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan instrumen penelitian. Validasi media pembelajaran dilakukan dengan mendistribusikan instrumen penelitian dalam bentuk kuesioner yang diisi oleh dua orang Guru DDE sebagai ahli materi dan ahli media serta diisi juga oleh dua orang Dosen Departemen Teknik Elektronika sebagai ahli materi dan ahli media.

Teknik analisis data yang dipakai adalah deksriptif kuantitatif, teknik ini yang menggambarkan hasil uji validitas media pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini diketahui melalui lembar angket yang akan diisi oleh ahli. Aspek-aspek pernyataan dari lembar angket validasi materi yaitu materi, kebahasaan, visualisasi, dan evaluasi. Sedangkan aspek-aspek pernyataan lembar angket validasi media teknik, tampilan, teks, gambar dan video. Hasil validasi yang didapatkan dari ahli materi serta ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran DDE.

Pada penelitian ini menggunakan *Skala Likert* dengan lima poin. Titik tengah pada penggunaan lima poin *Skala Likert*, pada tengah mewakili kenetralan (jangkar) [13].

Berikut langkah-langkah analisis data menggunakan skala likert :

1. Menentukan kriteria skor jawaban sebagai berikut : 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = Buruk, 1 = Buruk sekali
2. Untuk menentukan data penelitian valid atau tidaknya penilaian yang diberikan digunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai akhir yang di dapatkan

R = skor yang didapat responden

SM = Skor keseluruhan

Kriteria Validitas dapat dilihat pada Tabel 2. berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Validitas

No	Interval	Kriteria
1	0% - 20%	Tidak Valid
2	21% - 40%	Kurang Valid
3	41% - 60%	Cukup Valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% -100%	Sangat Valid

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan dan pembuatan dari media pembelajaran ini dilakukan pada Kelas X Teknik

Audio Video SMK Negeri 5. Berikut penjelasan hasil penelitian berdasarkan tahapan prosedur penelitian:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap ini berfungsi unruk mengidentifikasi dan mendefinisikan berbagai sumber informasi yang relevan dengan media yang akan dirancang. Tahap ini meliputi 3 langkah berikut :

a. Analisis Awal

Berdasarkan hasil observasi masalah dasar yang terjadi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika (DDE) adalah kurangnya semangat dan minat belajar peserta didik sehingga rendahnya hasil belajar. Hal ini salah satunya disebabkan oleh materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam belajar.

b. Analisis Peserta Didik dan Kurikulum

Analisis Peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya semangat dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran DDE dikarenakan media yang digunakan belum interaktif, Analisis kurikulum didapati bahwa SMKN 5 Padang telah menggunakan kurikulum merdeka, pada tahap ini dilakukan dengan mengkaji Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta membuat Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada kelas X TAV di SMKN 5 Padang khususnya mata pelajaran DDE.

c. Merumuskan Tujuan

Merumuskan tujuan pembelajaran merupakan upaya untuk mendapatkan suatu perubahan perilaku peserta didik dala proses pembelajaran, sehingga pada tahap ini peserta didik yang masih pasif diharapkan agar lebih aktif pada proses pembelajaran berlangsung saat menggunakan media pembelajaran interaktif dan batasan bagi peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran ini hanya dilakukan pada tahap validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang sudah dirancang.

2. Tahap Perancangan (Design)

Media yang dirancang pada penelitian ini adalah media pembelajaran DDE. Tahap ini perancangan dilakukan untuk menyusun kerangka isi media yang ditampilkan dalam setiap *slide* terdiri dari *cover*, petunjuk penggunaan, CP dan ATP, materi, serta kuis.

a. Tampilan awal (*Cover*)

Pada *cover* ini terdapat keterangan yang berisikan judul, dan keterangan bahwa media tersebut untuk jurusan TAV kelas X pada kurikulum merdeka, serta ilustrasi gambar yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang bertujuan untuk minat belajar peserta didik. Pada menu ini terdapat sebuah tombol “START”, dengan meng *klik* tombol “START” maka penggunaan akan diarahkan atau masuk menu selanjutnya yaitu menu utama. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal

b. Tampilan Menu Utama

Bagian tampilan menu utama ini membuat menu-menu yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif yaitu Menu Profil, Menu Petunjuk Penggunaan, dan juga terdapat Menu elemen-elemen yang berisikan : CP dan ATP, materi dan juga kuis. Elemen-elemen ini terdiri dari elemen 7 tentang gambar teknik elektronika, elemen 8 tentang alat ukur listrik, elektronika dan instrumentasi, serta elemen 9 tentang komponen elektronika aktif dan pasif. Tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

c. Tampilan Menu Profil

Pada Menu ini menampilkan identitas mahasiswa dan dosen pembimbing yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna terkait pembuatan media pembelajaran ini. Terdapat keterangan mulai dari nama hingga informasi departemen serta universitas. Tampilan menu profil dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Profil

d. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Pada menu petunjuk penggunaan ini berisi fungsi-fungsi dari tombol-tombol yang digunakan dalam media pembelajaran ini, dengan adanya petunjuk penggunaan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami penggunaan media. Tampilan dari petunjuk penggunaan media ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan

d. Tampilan Menu Pilihan Elemen

Pada menu pilihan elemen ini berisikan tiga tombol menu yang mengarahkan kepada Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran (CP dan ATP), menu materi serta menu kuis. Tampilan salah satu pilihan elemen dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Pilihan Elemen

1) Menu CP dan ATP

Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran merupakan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari, tampilan CP dan ATP dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Menu CP dan ATP

2) Menu Materi

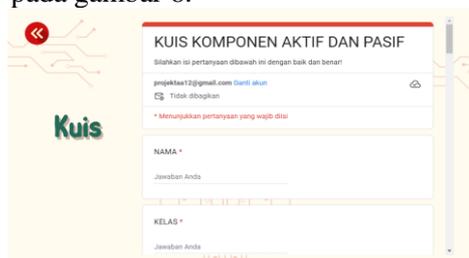
Pemilihan isi materi pada media ini disesuaikan dengan CP dan ATP yang telah ditetapkan pada kurikulum merdeka, tiap materi memiliki poin materi ajar yang berbeda-beda. Materi berisikan *explainer* yang dapat dibaca dan dipahami oleh peserta didik serta video pembelajaran yang dapat ditonton, dicermati, serta dapat dipraktikkan oleh peserta didik. Tampilan Menu Materi dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Menu Halaman Materi

3) Menu Kuis

Pada menu ini menampilkan 10 pertanyaan yang harus diisi oleh peserta didik. Menu kuis bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran pada media pembelajaran ini. Tampilan Menu Kuis dapat dilihat pada gambar 8.



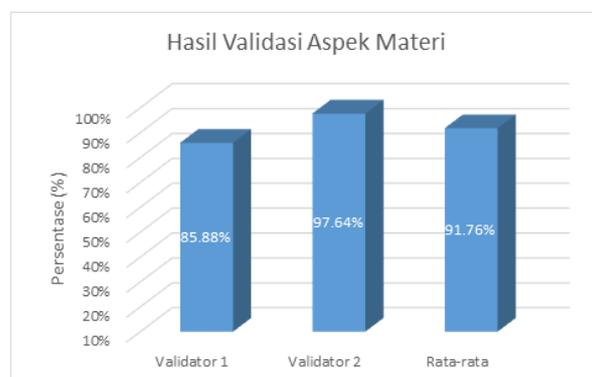
Gambar 8. Tampilan Menu Kuis

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses tahapan uji validasi dilakukan dengan cara menyebar angket yang akan diisi oleh para ahli yang terdiri dari ahli media yang menilai aspek

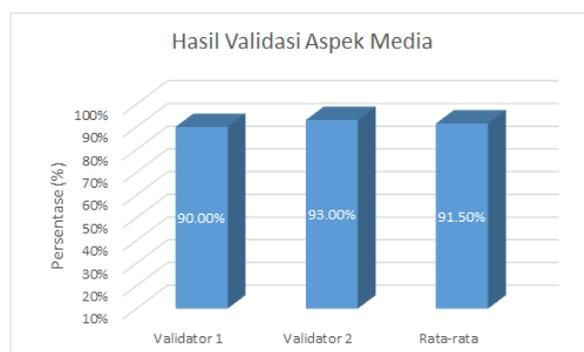
media (tampilan) dan ahli materi yang menilai aspek materi (isi).

Hasil validasi terhadap media pembelajaran interaktif. Grafik Hasil Validasi Aspek materi dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Grafik Hasil Validasi Aspek materi

Dari kedua Persentase yang didapat dari ahli materi tersebut diperoleh persentase rata-rata yaitu 91,76% yang dapat dikategorikan “**Sangat Valid**” sedangkan penilaian aspek media (Tampilan) grafik dapat ditunjukkan pada gambar 10 berikut ini.



Gambar 10. Grafik Hasil Validasi Media

Setelah dinyatakan valid, Selanjutnya media ini akan dilakukan uji coba produk atau uji praktikalitasnya. Subjek pada aspek praktikalitas ini ialah peserta didik yang berjumlah 15 orang. Pada tahap ini peneliti akan menguji cobakan produk ke android peserta didik, setelah di uji coba di android, peneliti memberikan angket pada masing-masing peserta didik untuk memperoleh hasil dari produk yang telah di uji cobakan. Dari lima belas peserta didik tersebut persentase yang diperoleh rata-rata yaitu 95,40% atau masuk kedalam rentang persentase uji praktikalitas “**Sangat Praktis**”. Hal ini dapat diketahui dari grafik data yang diperoleh ditunjukkan pada gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Hasil praktikalitas

Berdasarkan grafik diatas, media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori Sangat Praktis. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif yang dirancang bisa digunakan dalam menunjang praktis pembelajaran bagi peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini didasari adanya keterbatasan media pembelajaran dalam proses belajar dan mayoritas nilai yang diperoleh peserta didik yang belum memenuhi kriteria kelulusan. Ada berbagai macam media yang dirancang di era perkembangan IPTEK seperti saat ini, salah satunya yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan serta mendorong peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya terhadap media pembelajaran yang mampu menampilkan teks, gambar, video dan suara..

Media pembelajaran ini diterapkan pada kelas X TAV di SMK Negeri 5 Padang. Berdasarkan hasil analisa data dan uji coba, media pembelajaran interaktif ini sudah masuk kedalam kategori valid dan praktis. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif dapat digunakan di dalam pembelajaran Dasar-Dasar Elektronika.

Hal yang perlu guru perhatikan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ialah harus mengetahui unsur-unsur media pembelajaran interaktif serta mengikuti semua tahapan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang dimulai dari pendefinisian, perancangan, serta pengembangan. Sebelum media pembelajaran interaktif diterapkan dalam pembelajaran kepada peserta didik, terlebih dahulu Media Pembelajaran Interaktif harus di uji kevalidan dan kepraktisan. Validitas serta Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif yang sudah dirancang akan dibahas sebagai berikut.

1. Validitas Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan analisis data berupa validasi materi pembelajaran interaktif oleh guru dan

dosen, media pembelajaran interaktif tergolong “sangat valid”. Nilai validitas materi pembelajaran interaktif bidang dasar-dasar elektronika yang dirancang berdasarkan penilaian ahli materi telah mencapai nilai rata-rata 91,76% sedangkan untuk aspek ahli media nya memperoleh rata-rata 91,5%. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika telah dapat di uji cobakan.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif

Praktikalitas terhadap Media Pembelajaran Interaktif yang dirancang didapatkan berdasarkan uji coba kepada peserta didik. Uji coba praktikalitas media pembelajaran interaktif ini dilakukan pada lingkup kecil dengan subjek lima belas peserta didik kelas X TAV SMK Negeri 5 Padang setelah di analisis di dapatkan nilai rata-rata mencapai nilai 95,40% dan dikatakan bahwa media ini “Sangat Praktis”

Berdasarkan hasil validasi dan praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika, yang telah dilaksanakan didapatkan hasil uji validitas dengan kategori “Sangat Valid” dan uji praktikalitas dengan kategori “Sangat Praktis. media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena sudah teruji kevalidan dan kepraktisannya. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, memajukan mutu pendidikan, meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran dikarenakan penggunaan media Canva yang mudah digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan serta penelitian dapat disimpulkan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika yaitu berdasarkan hasil validasi ahli materi I dan II didapatkan rata-rata persentase 91,76% sehingga dikategorikan sangat valid dan hasil validasi ahli media I dan II didapatkan rata-rata persentase 91,5% sehingga dikategorikan sangat valid. Uji praktikalitas didapatkan rata-rata persentase terhadap keseluruhan aspek adalah 95,40% dan dikategorikan sangat praktis.

Hasil validasi dan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva “Sangat Valid” dan “Sangat Praktis” digunakan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika di SMK negeri 5 Padang.

V. SARAN

Berdasarkan penelitian serta perancangan media pembelajaran yang telah dibuat, berikut saran yang diberikan yaitu :

1. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran dan dapat memfasilitasi peserta didik dan guru dalam mengajar dan mempelajari materi dengan mudah
2. Untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya, diharapkan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai simulasi dalam praktik mata pelajaran Dasar-Dasar Elektronika
3. Peneliti menyarankan supaya adanya pengembangan lebih mendalam dengan cara mengadakan workshop atau pelatihan untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva kepada guru-guru SMK Negeri 5 Padang yang mengajar di jurusan Teknik Audio Video, pengaplikasiannya terbilang cukup mudah apabila kita sudah mengenali aplikasi Canva sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 147–300.
- [2] Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- [3] Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- [4] Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
- [5] Ahyanuardi, A., Hambali, H., & Krismadinata, K. (2018). Pengaruh kompetensi pedagogik dan profesional guru sekolah menengah kejuruan pasca sertifikasi terhadap komitmen guru melaksanakan proses pembelajaran. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 67-74.
- [6] Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 2(2).
- [7] Razi, P. (2012). Multimedia Interaktif Desain dan Evaluasi. *Padang: UNP. Hal, 1*.
- [8] Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- [9] Siti Nurhalisa, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 37–45.
- [10] Fameska, E., Efriyanti, L., & Refnita, E. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(1), 65–72.
- [11] Ende, A. M. N., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 8(2), 193-199.
- [12] Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model 4D untuk kelas inklusi sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Maju*, 4(1), 38–50.
- [13] Wiyogo, W., Suryanto, A. E., Peserta didikndi, G., Supriyadi, S., & Golderiawan, V. (2022). Kualitas Lulusan Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Palangka Raya Dalam Dunia Usaha/Industri. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 13(1), 28-37.