

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas X TAV SMK Cendana Padang Panjang

Meri Maharani¹, Hanesman²

¹²Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Padang
e-mail: merimaharani4@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kerja bengkel dan gambar teknik menggunakan aplikasi *canva* yang valid dan praktis. Output dari pembuatan media ini berupa *link* yang dapat dibagikan kepada peserta didik melalui *smartphone*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan model pengembangan 4D (*define, design, developement, disseminate*). Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket validitas dan angket praktikalitas. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan materi didapatkan nilai rata-rata 88% dengan kategori sangat valid oleh ahli media dan didapatkan rata-rata 92% dari ahli materi dengan kategori sangat valid. Hasil uji pengguna yang dilakukan oleh peserta didik memperoleh hasil 90,92% dengan kategori sangat praktis, disimpulkan media ini sangat layak digunakan.

Kata kunci: *Media, Kerja Bengkel dan Gambar Teknik, Canva, Model Pengembangan 4D, Research and Development (R&D)*

Abstract

Interactive learning media using the Canva application can be used as an alternative to increase students' interest and motivation in learning. This study aims to produce workshop work learning media and technical drawings using valid and practical Canva applications. The output of making this media is in the form of a link that can be shared with students via smartphones. The type of research used is Research and Development (R&D), with a 4D development model (*define, design, developement, disseminate*). The research instrument used was a validity questionnaire and a practicality questionnaire. Based on the results of the validation test by media and material experts, an average value of 88% was obtained with a very valid category by media experts and an average of 92% from material experts with a very valid category. The results of the user test conducted by students obtained 90.92% results with a very practical category, it was concluded that this media was very feasible to use.

Keywords : *Media, Workshop Work and Technical Drawing, Canva, 4D Development Model, Research and Development (R&D)*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat penting terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi sangatlah penting bagi kehidupan. Pada abad ke-21 ini pendidikan menghadapi tantangan yang berat, yakni tantangan globalisasi, yang menuntut manusia untuk menguasai pengetahuan dan teknologi, bagi yang tidak memiliki pendidikan maka dengan sendirinya akan tersisih dari persaingan global tersebut. Salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk memajukan sektor pendidikan adalah dengan melakukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda menuntut guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang dihadirkan untuk membantu guru mempermudah pemahaman siswa dalam proses belajar sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami makna pembelajaran serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri. Menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013 : 19-20) menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di sekolah SMK Cendana Padang Panjang, masih banyak siswa yang sulit untuk memahami materi Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang disampaikan. Peserta didik lebih mudah memahami apabila diaplikasikan kedalam bentuk media pembelajaran interaktif. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara garis besar masih menggunakan metode ceramah dan penugasan serta belum adanya media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Canva*. Hal ini tentu saja menyebabkan menurunnya minat, motivasi, serta kengininan belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dan berkurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan suatu inovasi dengan membuat media pembelajaran interaktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran tersebut.

Pemilihan dan penentuan media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat mampu menarik perhatian siswa, dan dapat dioperasikan dengan baik oleh guru. Salah satunya aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini adalah aplikasi *Canva*. Melalui *Canva* pendidik dapat menghadirkan media pembelajaran yang variatif dan

peserta didik juga dapat mengakses dan mempelajari materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Menurut Nunu mahnun (2012) dalam (Garris Pelangi, 2020; Ahmad Zaki, 2020; Tri wulandari et al., 2022) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “medium” memiliki makna “perantara” atau “pengantar”. Menurut Audie (2019) dalam (Tri wulandari et al., 2022) menyebutkan bahwa dalam bahasa Arab media berarti “perantara” atau “pengantar pesan” dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu perantara dalam menyampaikan materi pelajaran dari sumber pesan kepada penerima pesan. Yudhi Munadi (2013 : 7) mendefinisikan “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan prose belajar secara efisien dan efektif”. Azhar Arsyad (2011 : 29) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut : Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses hasil belajar, Media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada pesera didik mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannua melalui karya wisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang. Menurut Daryanto (2016 : 69) media interaktif adalah media dengan perangkat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih proses berikutnya sesuai dengan keinginannya.

Canva merupakan *platform* desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Canva didirikan di Sydney, Australia, oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Camron Adams pada 1 Januari 2012. Canva dapat diakses di : <https://www.canva.com/>. Aplikasi ini menyediakan berbagai template untuk digunakan pengguna. Platform ini gratis untuk digunakan dan menawarkan langganan berbayar seperti Canva Pro dan Canva untuk Perusahaan untuk fungsionalitas tambahan. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

METODE

Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan.

Menurut Sugiyono (2013), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D (*Four-D*). Menurut Thiagarajan dalam (Imanda, Khaldun, & Azhar, 2017) tahapan-tahapan model pengembangan 4-D (*Four-D*) terdiri dari tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

1. Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Adapun tahap-tahap pendefinisian yang dilakukan yaitu : Analisis Kebutuhan, Penetapan KD, Penetapan Konsep, Analisis Peserta Didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti melakukan perancangan sebelum membuat produk media pembelajaran, hal itu bertujuan agar media yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh subjek. Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data dan perancangan *user interface* yang merupakan gambaran kasar dari pembuatan media pembelajaran. Adapun tahap-tahap pendefinisian yang dilakukan yaitu : Pengumpulan data dan Perancangan *user interface*.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran interaktif yang valid. Media yang dihasilkan akan dianalisis oleh validator, kemudian direvisi berdasarkan arahan dari validator. Tahapan pembuatan media pembelajaran meliputi : tahap validasi dan perbaikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Pendefinisian

Tahap pendefinisian ini dilakukan penentuan syarat-syarat pembelajaran dan kondisi sekolah untuk pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari beberapa langkah yaitu sebagai berikut. Pada tahap ini telah dilakukan beberapa langkah, hasil dari masing-masing langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, diperoleh bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan menurunnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. (2) Menetapkan KD, Kompetensi dasar yang di muat dalam media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini adalah 6 Kompetensi Dasar atau setengah semester berdasarkan silabus mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik kelas X Teknik Audio Video SMK Cendana Padang Panjang. (3) Menetapkan Konsep, Menetapkan konsep adalah untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun konsep-konsep utama materi yang telah ditetapkan berdasarkan SK dan KD dari mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Konsep yang telah ditetapkan ini akan dijadikan sebagai materi dalam pembuatan media pembelajaran. (4) Analisis Peserta Didik, Analisis peserta didik ini

dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan mengetahui hambatan-hambatan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran. Hambatan yang dialami oleh peserta didik pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik adalah peserta didik masih kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Analisa ini akan menjadi pertimbangan dalam pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik.

Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva ini disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Berikut langkah-langkah tahap perancangan: (a) Tahap pengumpulan data, yaitu mengumpulkan materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik, menentukan penggunaan teks yang tepat dari segi warna, ukuran, dan jenis. Menambahkan video pembelajaran dan evaluasi pembelajaran sehingga menambah pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang disajikan. (b) Perancangan *User Interface*, pada tahap ini dilakukan pembuatan dan mendesign tampilan media pembelajaran.



Gambar 1. Bentuk Tampilan Media

Tahap Pengembangan

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran yang valid dan praktis setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan data hasil uji coba. Tahap pengembangan ini terdiri dari:

1) Tahap validasi

Tahap validasi dilakukan dengan menguji kelayakan dan uji kepraktisan media pembelajaran. Uji kelayakan ini dilakukan menggunakan pengisian lembar angket. Uji validasi pada penelitian dan pembuatan media ini melibatkan 3 orang validator yaitu 2 orang dosen jurusan teknik elektronika dan 1 orang guru mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik. Hasil validasi menghasilkan suatu penilaian, komentar, dan saran, yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang telah dibuat sebelum di uji cobakan kepada pengguna akhir yaitu siswa kelas X TAV.

Teknik analisis validitas media pembelajaran, validator diberikan pernyataan kemudian memberikan penilaian terhadap masing-masing pernyataan tersebut. Lembar yang diberikan berupa angket dan pada bagian akhir diberikan kesempatan bagi validator untuk memutuskan hasil penelitian yang telah diberikan. Berikut kriteria pemberian skor jawaban validitas :

Tabel 1. Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

Sumber: Arina ,dkk (2021:28)

Penilaian validator terhadap masing-masing pernyataan dianalisis dengan menggunakan rumus validitas dalam (Ernawati, 2017) sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor yang didapat = Skor keseluruhan jawaban responden

Skor yang diharapkan = Skor maksimal per butir x jumlah pertanyaan x jumlah responden teknik

Untuk menentukan tingkat kelayakan atau kevalidan media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori validasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	0%-25%	Sangat Tidak Valid
2	25,01%-50%	Tidak Valid
3	50,01%-75,00%	Cukup Valid
4	75,01%-100%	Sangat Valid

Sumber : Sulianta (2020: 142)

Uji validitas oleh ahli media yang melibatkan dosen Jurusan Teknik Elektronika Bapak Drs. Efrizon, M.T. sebagai ahli media 1 dan guru SMK Cendana Padang Panjang Ibu Petri S.pd sebagai validator ahli media 2. Pada uji validasi media, terdapat 15 aspek yang menjadi penilaian oleh ahli. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh ahli media, diketahui hasil penilaian oleh validator 1 mendapatkan skor 61 dari 15 indikator dengan skor maksimum 75. Apabila dihitung persentase, media mendapatkan nilai 81,33% dengan kategori "sangat valid". Dan validator 2 mendapatkan nilai 71 dari 15 indikator dengan nilai maksimum 75. Apabila dihitung persentase, media mendapatkan nilai 94,67%

dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan rata-rata persentase kedua nilai dari validator adalah 88,00% dengan kategori “sangat valid” berdasarkan tabel 7 kategori validasi. Sehingga media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan Uji validitas oleh ahli materi yang melibatkan dosen Jurusan Teknik Elektronika Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom. sebagai validator ahli materi 1 dan guru SMK Cendana Padang Panjang Ibu Petri S.Pd sebagai guru validator ahli materi 2. Pada uji validasi materi, terdapat 15 aspek yang menjadi penilaian oleh ahli. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh ahli materi dapat diketahui hasil penilaian oleh validator 1 materi mendapatkan nilai 68 dari 15 indikator dengan nilai maksimum 75. Apabila dihitung persentase, media mendapatkan nilai 90,67% dengan kategori “sangat valid”. Dan validator 2 materi mendapatkan nilai 70 dari 15 indikator dengan nilai maksimum 75. Apabila dihitung persentase, media mendapatkan nilai 93,33% dengan kategori “sangat valid”. Sedangkan rata-rata persentase untuk kedua nilai validator 92,00% sehingga dikategorikan “sangat valid”. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* layak untuk digunakan.

2) Tahap Praktikalitas

Penilaian praktikalitas didapat dengan pemberian angket yang berisi respon peserta didik. Angket ini terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran. Berikut kriteria pemberian skor jawaban respon siswa atau praktikalitas:

Tabel 3. Kriteria pemberian skor jawaban Praktikalitas

No	Skor	Kriteria
1	5	Sangat Baik (SB)
2	4	Baik (B)
3	3	Kurang Baik (KB)
4	2	Tidak Baik (TB)
5	1	Sangat Tidak Baik (STB)

Sumber: Arina ,dkk (2021:28)

Selanjutnya untuk menentukan skor rata-rata dapat cara menjumlahkan nilai yang didapat dari dari banyak indikator. Pemberian nilai praktikalitas dengan rumus Purwanto, 2013 (Putra:2019) :

$$\text{Nilai praktikalitas (NA)} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

NA = nilai akhir

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran dengan kriteria pada tabel 9.

Tabel 9. Kategori Praktikalitas

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	0%-25%	Sangat Tidak Praktis
2	25,01%-50%	Tidak Praktis
3	50,01%-75,00%	Cukup Praktis
4	75,01%-100%	Sangat Praktis

Sumber : Sulianta (2020: 142)

Uji coba terbatas dilakukan dengan responden siswa kelas X TAV. Pada tahap ini, peneliti meminta siswa untuk menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian peneliti menyebarkan angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Data yang diperoleh adalah penilaian produk oleh peserta didik berupa isian angket sebanyak 13 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban pernyataan. Berdasarkan angket respon uji pengguna oleh peserta didik pada tabel 13, diperoleh jumlah skor seluruh pengguna sebesar 591 dengan jumlah keseluruhan skor maksimal sebesar 650. Nilai akhir praktikalitas yang didapatkan menggunakan rumus praktikalitas memperoleh nilai sebesar 90,92% dengan kategori praktikalitas sangat praktis.

Pembahasan

Penelitian dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik Menggunakan Aplikasi Canva Kelas X TAV di SMK Cendana Padang Panjang” ini didasari adanya masalah keterbatasan media menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Terdapat berbagai alternatif media yang dikembangkan di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini, salah satunya media interaktif. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran karena ketertarikannya pada suatu media pembelajaran yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan kuis. Media pembelajaran interaktif Kerja Bengkel dan Gambar Teknik ini mengandung materi yang telah disesuaikan dengan silabus dan RPP yang dikembangkan peneliti. Melalui media ini siswa diharapkan dapat belajar sendiri dengan bantuan laptop maupun *smartphone*. Bagian akhir dalam media pembelajaran interaktif Kerja Bengkel dan Gambar Teknik ini adalah soal evaluasi yang akan membantu siswa dalam memahami hasil belajarnya dan mengukur kemampuan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan analisis data angket untuk ahli materi dan ahli media, terlihat bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Daryanto (2016:82) mengungkapkan bahwa pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran, dan menjadikan alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Rata-rata nilai praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi canva

dikategorikan praktis. Berdasarkan penyebaran angket praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang dilakukan, didapat kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik dapat digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran peserta didik karena telah memenuhi beberapa pertimbangan kepraktisan yaitu kemudahan penggunaan media, efisiensi waktu, dan daya tarik media.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik dibuat berdasarkan model pengembangan 4D dengan empat tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap penyebaran (*desseminate*). Tahap pendefinisian meliputi analisis kebutuhan, penetapan KD, Penetapan Konsep, dan analisis peserta didik. Tahap perancangan meliputi pengumpulan data dan perancangan *user interface*. Tahap pengembangan meliputi validasi media pembelajaran interaktif, uji praktikalitas media pembelajaran interaktif kepada peserta didik dan mengumpulkan angket hasil validasi dan praktikalitas, analisis data hasil validasi dan praktikalitas, serta menarik hasil kesimpulan dari penelitian. Penelitian ini hanya terbatas sampai tahap pengembangan karena mengingat keterbatasan waktu, biaya dan kesanggupan peneliti, maka peneliti tidak melaksanakan tahapan ke empat yaitu tahap penyebaran atau *disseminate*. Kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik yang dibuat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran didasarkan atas beberapa hal berikut Validasi oleh ahli materi I mendapat skor 68 dengan persentase 90,67% dan validasi oleh ahli materi II mendapat skor 70 dengan persentase 93,33%. Sehingga diperoleh rata-rata skor validasi dari kedua ahli materi yaitu 92,00% atau dikategorikan "Sangat Valid". Validasi oleh ahli media I mendapat skor 61 dengan persentase 81,33% dan validasi oleh ahli media II mendapat skor 71 dengan persentase 94,67%. Sehingga diperoleh rata-rata skor validasi dari kedua ahli materi yaitu 88,00% atau dikategorikan "Sangat Valid". Hasil uji pengguna yang dilakukan oleh peserta didik menunjukkan bahwa proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva layak digunakan. Uji pengguna oleh peserta didik mendapatkan nilai persentase 90,92% dengan tingkat kelayakan sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, Sanjaya. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Burhanudin, Ahmad. 2017. *Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality pada mata pelajaran dasar elektronika di smk hamong putera 2 pakem*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Imanda,R., Khaldun,I., & Azhar,A. (2017). *Pengembangan Modul Pembelajaran Kimia SMA Kelas XI pada Materi Konsep dan Reaksi-reaksi dalam Larutan Asam Basa*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. 5(2).
- Jubilee,Enterprise. 2021. *Desain Grafis denga Canva untuk pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Munadi,Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Purwanto. 2010. *Evakuasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmah, Arina Rezka, dkk. 2021. *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Madiun:CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jakarta : Rajawali Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulianta,Feri. 2020. *Menciptakan Produk Pendidikan Menggunakan Metode R&D*. Feri Sulianta.