

ABSTRAK

Naomi Agustina. NIM. 5173143017. Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Pada Membuat Teknik Jumputan Di Kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai. SKRIPSI. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk : 1) untuk mengembangkan media audio visual berbasis canva pada membuat teknik jumputan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai dan 2) mengetahui kelayakan media audio visual berbasis canva pada membuat teknik jumputan di kelas VII SMP Negeri 6 Tanjungbalai.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* yang mengacu pada prosedur model pengembangan *ADDIE*. Penelitian ini meliputi 5 tahap, yaitu: 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (desain), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementasi* (implementasi), dan 5) *Evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa menghasilkan media pembelajaran audio visual membuat teknik jumputan yang menggunakan aplikasi canva dengan hasil rerata validasi ahli materi 94,6% dengan kategori “sangat baik”, validasi ahli media dengan rerata skor 94,8% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian hasil uji coba media audio visual diperoleh rata-rata skor 98,4% dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan uji coba pada siswa bahwa media pembelajaran audio visual berbasis canva pada membuat teknik jumputan ini valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Jumputan.



ABSTRACT

Agustina, Naomi. NIM. 5173143017. Developing Canva-Based Audio Visual Media on Batik Jumputan Technique in Seventh-Grade at SMP Negeri 6 Tanjungbalai. Thesis. Faculty of Engineering. State University of Medan Negeri Medan. 2022.

This developing research aims to: 1) to develop Canva-based audio-visual media for Batik Jumputan technique in seventh-grade at SMP Negeri 6 Tanjungbalai and 2) to determine the feasibility of Canva-based audio-visual media in Batik Jumputan technique in seventh-grade at SMP Negeri 6 Tanjungbalai.

The research method used is Research and Development which refers to the ADDIE development model procedure. This research includes five stages, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The techniques of data collection used in this study were observation and feasibility assessment questionnaires by material experts and media experts.

The results of this research and development show that produce audio-visual learning media using Batik Jumputan technique using the Canva application with an average material expert validation result of 94.6% in the "sangat baik" category, media expert validation with a mean score of 94.8% with "sangat baik" category. Then the test results of audio-visual media obtained an average score of 98.4% in the "sangat baik" category. From the results of validation by material experts, media experts and testing on students that the Canva-based audio-visual learning media in Batik Jumputan technique is valid or feasible to use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Canva Application, Jumputan.

