

ABSTRAK

Rahman Mulia Siregar: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Mesin (DDTM) Kelas X Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Mesin. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengembangkan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 2) Menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media interaktif berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik mesin (DDTM) kelas X teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, lembar validasi, angket respon pengguna (siswa) untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva dan tes hasil belajar untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva kepada 21 siswa kelas X Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva, 2) Nilai rata-rata hasil validasi oleh para ahli pada media pembelajaran 3,57 dengan persentase 89,42%, media pembelajaran masuk kedalam kriteria sangat baik, 3) hasil angket respon siswa saat menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai 3,48 dengan persentase 87,06% sehingga masuk kedalam kategori sangat baik, 4) berdasarkan hasil uji tes terhadap 21 siswa setelah menggunakan media pembelajaran, semua siswa dinyatakan lulus terhadap tes yang diberikan dengan nilai rata-rata 89,76 termasuk kriteria tuntas.

Kata kunci: Pengembangan, Canva, Media Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

Rahman Mulia Siregar: Development of Interactive Learning Media Based on the Canva Application in Mechanical Engineering Basic Subject Class X of Machining Engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Thesis. Mechanical Engineering Education Study Program. Faculty of Engineering. Medan State University, 2024.

This research aims to determine: 1) The development of interactive media based on the Canva application in the basics of mechanical engineering (DDTM) class X machining engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 2) The feasibility, practicality and effectiveness of interactive media based on the Canva application in the basics of mechanical engineering (DDTM) class X machining engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

This research used the Research and Development method with the ADDIE model which includes 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The instruments used in this research are interviews, validation sheets, user response questionnaires (students) to determine the feasibility of interactive learning media based on the Canva application and a learning outcomes test to determine the effectiveness of interactive learning media based on the Canva application for 21 class X students of Machining Engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

The results of this research show: 1) Development research produces a product in the form of interactive learning media based on the Canva application, 2) Average value of validation results by experts on learning media is 3.57 with a percentage of 89.42%, learning media is very good criteria, 3) The result of the student response questionnaire when using learning media is 3.48 with a percentage of 87.06% so that it categorized in very good category, 4) based on the results of tests on 21 students after using learning media, all students passed with an average score of 89.76, categorized complete criteria.

Keywords: Development, Canva, Interactive Learning Media.