

ABSTRAK

Efran Fransiskus Sinaga : *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pengelasan SMAW Kelas XI Teknik Pengelasan Di SMKN 2 Medan.* Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2025

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran produktif, khususnya pengelasan SMAW posisi 1F, akibat dominannya penggunaan metode ceramah konvensional dan keterbatasan media pembelajaran digital yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk berupa media pembelajaran interaktif didesain dalam bentuk audio-visual yang memuat teks, gambar, animasi, video, serta soal evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, sedangkan uji coba produk melibatkan guru serta siswa kelas XI. Data dikumpulkan melalui angket validitas, kepraktisan, efektivitas, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memperoleh skor validasi rata-rata 89% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa menghasilkan skor rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menunjukkan persentase 97% dengan kategori sangat efektif, serta peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata pretest 62,11% menjadi posttest 85,19%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Pembahasan hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif memberikan keunggulan berupa fleksibilitas penggunaan, desain visual yang menarik, serta kemudahan akses. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara inovatif, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar mandiri di mana saja dan kapan saja. Namun, keterbatasan penelitian terletak pada lingkup uji coba yang hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel terbatas, serta kebutuhan koneksi internet untuk mengakses fitur secara penuh. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran pengelasan SMAW posisi 1F terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian menunjukkan bahwa media ini dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran berbasis teknologi di SMK serta dapat dikembangkan lebih lanjut pada mata pelajaran lain untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka.

Kata Kunci: *ADDIE, Canva, Media pembelajaran, Pengelasan, Research and Development, SMAW 1F*

ABSTRACT

Efran Fransiskus Sinaga : *Development of Interactive Learning Media Based on Canva in the SMAW Welding Subject for Grade XI Welding Engineering Students at SMKN 2 Medan. Thesis. Faculty of Engineering, State University of Medan. 2025*

This study was motivated by the low learning interest of vocational students in productive subjects, particularly in SMAW 1F welding, due to the dominance of conventional lecture-based methods and the lack of engaging digital learning media. The purpose of this research was to develop an interactive learning media based on Canva that is valid, practical, and effective in improving the quality of learning and student achievement in the Welding subject of Grade XI at SMKN 2 Medan.

The research employed a Research and Development (R&D) design using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed product was an interactive learning media in audio-visual format, incorporating text, images, animations, videos, and evaluation exercises. Validation was carried out by material experts, media experts, and instructional design experts, while product trials involved teachers and Grade XI students. Data were collected through validity, practicality, and effectiveness questionnaires as well as pretest and posttest assessments. The findings revealed that the interactive Canva-based learning media achieved an average validation score of 89% categorized as very valid. The practicality test scored 94% categorized as very practical, while the effectiveness test reached 97% categorized as very effective. Furthermore, student learning outcomes improved significantly from an average pretest score of 62.11% to a posttest score of 85.19%. These results indicate that the developed media effectively enhances students' motivation and learning performance.

The discussion highlights that Canva-based interactive media provides advantages such as flexible use, visually appealing design, and easy accessibility. This media not only assists teachers in delivering materials more innovatively but also encourages students to engage in independent learning anytime and anywhere. Nevertheless, the study's limitation lies in its restricted trial scope involving only one class with a limited sample size and the dependency on internet connectivity to fully access all features. In conclusion, Canva-based interactive learning media for SMAW 1F welding is proven to be valid, practical, and effective, making it feasible for use in the teaching and learning process. The implication of this study suggests that such media can serve as a technological innovation in vocational schools and be further developed for other subjects to support the implementation of the independent curriculum.

Keywords: *ADDIE, Canva, Learning media, Research and Development, SMAW 1F, welding*