

ABSTRAK

Job Allpe Rinaldo Purba: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Elemen Teknik Pemesinan Bubut Kelas XI Teknik Pemesinan SMK N 1 Percut Sei Tuan. Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Mesin. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan, 2025.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengembangkan media berbasis aplikasi Canva pada Elemen Teknik Pemesinan Bubut kelas XI teknik pemesinan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 2) Menguji kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media berbasis aplikasi Canva pada Elemen Teknik Pemesinan Bubut kelas XI 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 berbasis aplikasi Canva dan tes hasil belajar untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis aplikasi Canva kepada 22 siswa kelas XI Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Penelitian pengembangan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, 2) Nilai rata-rata hasil validasi oleh para ahli pada media pembelajaran 3,57 dengan persentase 93,75%, media pembelajaran masuk kedalam kriteria sangat baik, 3) hasil angket respon siswa saat menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai 3,51 dengan persentase 87,88% sehingga masuk kedalam kategori sangat baik, 4) berdasarkan hasil uji tes terhadap 22 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.

Kata Kunci: Pengembangan, Canva, Media Pembelajaran Interaktif



ABSTRACT

Job Allpe Rinaldo Purba: Development of Learning Media Based on Canva for the Turning Machining Element in the XI Grade Machining Engineering at SMK N 1 Percut Sei Tuan. Thesis. Mechanical Engineering Education Program. Faculty of Engineering. State University of Medan, 2025.

This research aims: 1) To develop media based on the Canva application for the Turning Machining Element in the XI Grade Machining Engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, 2) To test the feasibility, practicality, and effectiveness of the media based on the Canva application for the Turning Machining Element in the XI Grade Machining Engineering at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. This research uses a Research and Development method with the ADDIE model consisting of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used in this study are interviews, validation sheets, user response questionnaires (students) to test the feasibility of Canva-based learning media, and achievement tests to determine the effectiveness of interactive learning media based on Canva for 22 students of class XI Technical Machining at SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. The results of this study indicate: 1) The development research produced a product in the form of Canva-based learning media, 2) The average validation score by experts for the learning media was 3.57 with a percentage of 93.75%, placing the learning media in the very good category, 3) The results of the student response questionnaire while using the learning media scored 3.51 with a percentage of 87.88%, also placing it in the very good category, 4) Based on the results of the tests on 22 students after using learning media, all students passed the given test with an average score of 89.76, which meets the completeness criteria.

Keywords: *Development, Canva, Interactive Learning Media.*

