

ABSTRAK

Rifandy Akbar, NIM 4171141039 (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Multiple Intelligences* dengan Canva pada Materi Metabolisme Sel Kelas XII MIA MAN Pematang Siantar T.P. 2023/2024.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan media interaktif berbasis *multiple intelligences* dengan Canva pada materi Metabolisme Sel. Desain penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru biologi, dan siswa kelas XII MIA MAN Pematang Siantar yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah sebanyak 75 siswa. Objek penelitian ini adalah media interaktif berbasis *multiple intelligences* dengan Canva. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk ini termasuk dalam kategori valid dengan skor rata-rata 60% berdasarkan penilaian ahli materi, kategori sangat valid dengan skor rata-rata 80,82% berdasarkan penilaian ahli media dan kategori sangat valid dengan skor rata-rata 82,47% berdasarkan penilaian ahli pembelajaran. Sedangkan kelayakan produk ini termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata 98% berdasarkan respon guru biologi dan kategori sangat layak dengan skor rata-rata 91,67% berdasarkan respon siswa. Keefektifan produk ini diujicobakan kepada siswa kelas XII MIA berdasarkan uji *N-gain* dan memperoleh kategori tinggi dengan skor 0,9718. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memperoleh kriteria sangat layak dan telah memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media interaktif, *multiple intelligences*, canva, metabolisme sel.

ABSTRACT

Rifandy Akbar, NIM 4171141039 (2024). Development of Interactive Media Based on Multiple Intelligences with Canva on Cell Metabolism Class XII MIA MAN Pematang Siantar T.P. 2023/2024.

This study aims to design and produce multiple intelligences-based interactive media with Canva on Cell Metabolism material. The research design used is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, namely the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The subjects of this study were material experts, media experts, learning experts, biology teachers, and students of class XII MIA MAN Pematang Siantar consisting of 3 classes with a total of 75 students. The object of this research is interactive media based on multiple intelligences with Canva. The results showed that this product was included in the valid category with an average score of 60% based on the assessment of material experts, a very valid category with an average score of 80.82% based on the assessment of media experts and a very valid category with an average score of 82.47% based on the assessment of learning experts. While the feasibility of this product is included in the very feasible category with an average score of 98% based on the response of biology teachers and a very feasible category with an average score of 91.67% based on student responses. The effectiveness of this product was tested on XII MIA class students based on the N-gain test and obtained a high category with a score of 0.9718. This shows that the interactive media obtained very feasible criteria and has met the eligibility requirements for use as learning media.

Keywords: Interactive media, multiple intelligences, canva, cell metabolism.