

ABSTRAK

Piter Jones Nainggolan : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Dasar Kejuruan (DDK) Untuk Siswa Kelas X TKR SMK Swasta Mandiri Tahun Ajaran 2024/2025

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan untuk siswa kelas X SMK swasta Mandiri; 2) Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri; 3) Menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di SMK Swasta Mandiri Medan

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Mandiri, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas X TKR SMK Swasta Mandiri. Metode R&D pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu (1) *Analysis* (menganalisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi).

Hasil penelitian yang diperoleh dalam menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva berdasarkan validasi/ penilaian dari ahli materi didapat nilai rata-rata 3,82 dengan kategori “sangat layak”, ahli media diperoleh nilai rata-rata 3,56 dengan kategori “sangat layak”, ahli desain pembelajaran diperoleh nilai rata-rata 3,65 dengan kategori “sangat layak”. Pada tahap uji coba dilakukan secara one to one diperoleh nilai rata-rata 3,85 dengan kategori “sangat layak”, uji coba kelompok kecil diperoleh nilai rata-rata 3,87 dengan kategori “sangat layak” dan uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata 3,89 dengan kategori “sangat layak”. Total nilai rata-rata keseluruhan adalah 3,77 dengan kategori “sangat layak”. Hasil penelitian yang diperoleh dalam mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbantuan Canva menunjukkan nilai pre-test sebesar 47,87 dan nilai post-test 90.00 dengan peningkatan hasil belajar sebesar 42,13, kemudian nilai N-Gain yang didapatkan sebesar 0,81 dengan kategori tinggi dan presentase 81,32% dengan kategori efektif. Hal ini menunjukan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan Canva sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan di kelas X SMK Swasta Mandiri

Kata Kunci : Pengembangan, Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Kelayakan, efektivitas

ABSTRACT

Piter Jones Nainggolan: Development of Canva-Assisted Interactive Learning Media in the Basic Vocational Subject (DDK) for Grade X TKR Students At SMK Swasta Mandiri in the Academic year 2024/2025

This Study aims to: (1) develop Canva-Assisted interactive learning media for the Basic Vocational Subjects for Grade X Student at SMK Swasta Mandiri; (2) assess the feasibility of the Canva-assisted interactive learning media in the Basic Vocational Subjects at SMK Swasta Mandiri; and (3) measure the effectiveness of the Canva-assisted interactive learning media in the Basic Vocational Subjects at SMK Swasta Mandiri Medan.

The research was conducted at SMK Swasta Mandiri, with the sample consisting of Grade X TKR students. This study employed Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which includes five stages: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation.

The results of the feasibility test for the Canva-assisted interactive learning media showed an average score of 3.82 from the material expert, 3.56 from the media expert, and 3.65 from the instructional design expert—all falling under the “highly feasible” category. In the testing phase, the one-to-one trial resulted in an average score of 3.85, the small group trial 3.87, and the large group trial 3.89—again all classified as “highly feasible.” The overall average score was 3.77, indicating the media is “highly feasible.”

In measuring the effectiveness, the pre-test score was 47.87 and the post-test score was 90.00, showing a learning improvement of 42.13 points. The N-Gain score was 0.81, categorized as high, with an effectiveness percentage of 81.32%, indicating high effectiveness. These results demonstrate that the Canva-assisted interactive learning media is both highly feasible and effective in enhancing student learning outcomes in the Basic Vocational Subjects for Grade X students at SMK Swasta Mandiri.

Keywords: Development, Interactive Learning, Learning Outcomes, Feasibility, Effectiveness