

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 6 GARUT

Muhammad Salman

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Institut Pendidikan Indonesia

Email : muhamads749@gmail.com

Penelitian ini bertujuan, Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 6 Garut, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menggunakan langkah-langkah model pengembangan Alessi & Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahapan Planning, Design, dan Development. Hasil Penelitian dan Pengembangan dari Uji *Alpha* menunjukkan bahwa dari ahli media mendapatkan nilai 4,58 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli materi mendapatkan 4,82 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil respon uji beta 1 (uji kelompok kecil) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 4,68 dengan kategori “Sangat Baik”, uji beta 2 (kelompok besar) mendapatkan nilai sebesar 4.50 dengan kategori “Sangat Baik”. Pada hasil belajar peserta didik produk yang dihasilkan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 6 Garut, terbukti dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 49,33 meningkat pada *posttest* sebesar 86,00 dengan nilai *gain* skor 0,72.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Canva, TIK

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF CANVA-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN CLASS VIII ICT SUBJECTS AT SMP NEGERI 6 GARUT

Muhammad Salman

*Information Technology Education Study Program, Indonesian Institute of
Education*

e-mail : muhamads749@gmail.com

The purpose of this research is to develop Canva-based interactive learning media in class VIII ICT subjects at SMPN 6 Garut, to determine the feasibility of Canva-based interactive learning media, to determine the effectiveness of Canva-based interactive learning media. This research uses the Research and Development (R&D) method using the steps of the Alessi & Trollip development model which consists of three stages, namely, the Planning, Design, and Development stages. Research and Development results from the Alpha Test show that media experts get a score of 4.58 which is included in the "Highly Appropriate" category, material experts get 4.82 which is included in the "Highly Appropriate" category. The results of the beta test 1 (small group test) response using the Canva-based interactive learning media developed obtained a score of 4.68 in the "Very Good" category, beta test 2 (large group) received a score of 4.50 in the "Very Good" category. On the learning outcomes of students, the products produced effectively improve the learning outcomes of students in class VIII SMPN 6 Garut, as evidenced by the average pretest score of 49.33 increased in the posttest of 86.00 with a gain score of 0.72.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, ICT*