

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* PADA MATA PELAJARAN TEKNIK PENDINGIN SUB POKOK AC SPLIT DI SMK NEGERI 3 SINGARAJA

Oleh

Ni Luh Gede Sri Andriani, NIM 2115071002

Program Studi Pendidikan Teknik Mesin

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada mata pelajaran teknik pendingin sub pokok ac split di SMK Negeri 3 Singaraja. Penelitian pengembangan ini, berpedoman pada model pengembangan 4D (Define, Design, development, disseminate) menjadi fondasi untuk penelitian pengembangan ini. Pendekatan kuesioner adalah alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai materi pembelajaran interaktif berdasarkan derajat validitas dan kegunaan *Canva*. Kemudian data yang diperoleh tersebut dianalisis untuk menentukan rata-rata dengan menggunakan persentase. Tingkat kelayakan dan tingkat kepraktisan media pembelajaran diperoleh berdasarkan angket kuesioner ahli materi, ahli media, dan siswa dari jurusan teknik elektronik di SMK Negeri 3 Singaraja. Media ini dikatakan "sangat layak" oleh ahli materi dengan nilai sebesar 93,75%, dan oleh ahli media dengan nilai sebesar 89,5%. Sementara itu, berdasarkan pengujian kelompok kecil dan kelompok besar dikatakan "sangat praktis" dengan masing – masing nilai sebesar 94% dan 92,95%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Interaktif, *Canva* , Ac Split

**DEVELOPMENT OF CANVA -BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA
ON THE SUBJECT OF COOLING ENGINEERING SUB AC SPLIT AT
SMK NEGERI 3 SINGARAJA**

By

Ni Luh Gede Sri Andriani, Nim 2115071002

Mechanical Engineering Education Study Program

This study aims to develop interactive learning media based on Canva in the subject of refrigeration engineering, sub-topic of split AC at SMK Negeri 3 Singaraja. This development research is guided by the 4D development model (Define, Design, develop, disseminate) as the foundation for this development research. The questionnaire approach is a data collection tool used in this study to assess interactive learning materials based on the degree of validity and usefulness of Canva. Then, using percentage calculations, the data obtained are analyzed to determine the average. The level of feasibility and level of practicality of learning media are obtained based on questionnaires from material experts, media experts, and students from the electronic engineering department at SMK Negeri 3 Singaraja. This media is said to be "very feasible" by material experts with a value of 93.75%, and by media experts with a value of 89.5%. Meanwhile, based on testing of small groups and large groups, it is said to be "very practical" with values of 94% and 92.95% respectively.

Keywords: Learning Media, Interactive, Canva , Ac Split

