

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA MENGGUNAKAN CANVA DI SMA NEGERI 4 PARIAMAN

Zulfida Utami, Riri Okra, Khairuddin, Hari Antoni Musril

Program Studi Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
zulfidautami017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil wawancara yang dilakukan penulis di SMA Negeri 4 Pariaman. Dari hasil wawancara penulis mengetahui bahwa dalam mata pelajaran Informatika masih menggunakan metode ceramah, penggunaan media teknologi yang dilakukan belum maksimal dikarenakan media yang digunakan masih dalam bentuk media powerpoint. Hal ini dilihat kurang efektif dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang media pembelajaran Informatika menggunakan Canva agar dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran Informatika telah dirancang menggunakan canva di SMA Negeri 4 Pariaman dengan menerapkan pengembangan Research and Development (R&D) yang mengikuti model pendekatan 4-D, yang terdiri dari langkah-langkah Define, Design, Development, dan Disseminate. Pengujian produk dalam penelitian ini mencakup uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Informatika ini telah digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Informatika. Hasil uji validitas yang melibatkan tiga validator menghasilkan nilai rata-rata sekitar 0,82, menunjukkan bahwa produk ini valid. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh tiga penguji menghasilkan nilai rata-rata sekitar 0,91, menunjukkan bahwa produk ini praktis. Sementara itu, hasil uji efektivitas yang melibatkan satu guru mata pelajaran Informatika dan 27 siswa menghasilkan nilai rata-rata sekitar 0,96, menunjukkan bahwa produk ini sangat efektif

Kata kunci: media pembelajaran, informatika, canva

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan, khususnya yang berkaitan dengan penyampaian materi pelajaran. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mendukung guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa [1]. Fungsi dari Media pembelajaran adalah membimbing siswa dalam mengalami beragam pengalaman pembelajaran yang diinginkan, dan menciptakan interaksi antara siswa dan media tersebut. Pemilihan media yang sesuai akan mendukung perkembangan kemampuan belajar siswa sesuai target pembelajaran, sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa [2].

Dalam penelitian ini, media pembelajaran diterapkan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. *Canva* adalah sebuah platform desain berbasis daring yang menawarkan beragam pilihan template dan alat desain untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Didalamnya, kita dapat menemukan berbagai pilihan template dan alat desain, seperti untuk presentasi, pamflet, resume, media sosial, brosur, dan berbagai lainnya. Adapun kelebihan software canva ini adalah platform yang menawarkan beragam desain yang menarik, memberikan kemampuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran. Selain itu, Canva memungkinkan pengguna untuk menghemat waktu dan lebih praktis, karena selain

dapat diakses melalui laptop, juga tersedia melalui smartphone [3].

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Ibu Tuty Marlina, S.Kom selaku guru pengampu mata pelajaran informatika, pada tanggal 26 November 2022 mengutarakan bahwa penggunaan media teknologi yang dilakukan belum maksimal dikarenakan media yang digunakan masih menggunakan media powerpoint. Ibu Tuty Marlina menjelaskan bahwa, Ketika menggunakan powerpoint sebagai media pembelajaran, peserta didik awalnya merasa antusias saat mengikuti pembelajaran. Namun, setelah sekitar setengah jam pembelajaran, peserta didik mulai kehilangan minat dan merasa jenuh. Sehingga situasi di dalam kelas pun menjadi kurang kondusif, dan peserta didik kurang fokus saat guru memberikan penjelasan, sehingga guru mengulang materi yang telah diajarkan karena media yang digunakan tidak efektif dalam menarik perhatian peserta didik. Penulis juga melaksanakan wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa media yang dipakai oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran kurang efektif. Sehingga siswa tersebut merasa bosan dan kehilangan minat selama proses pembelajaran karena guru memberikan penjelasan dengan cara yang monoton, yang mengakibatkan berkurangnya kemauan untuk belajar dalam mata pelajaran Informatika. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mencakup papan tulis, modul atau buku, dan powerpoint.

Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, perlu digunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru dapat ditingkatkan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang media pembelajaran Informatika menggunakan platform Canva di SMA Negeri 4 Pariaman yang memiliki tingkat valid yang tinggi, praktis, dan efektif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran, merangsang kreativitas siswa, dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, efektivitas dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan dalam pelaksanaan pengajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat berhasil tercapai, serta menciptakan interaksi positif antara guru dan siswa[4].

2.2. Informatika

Informatika adalah cabang ilmu yang mengkaji bagaimana data dan informasi, yang berbentuk simbol-simbol, mengalami perubahan pada mesin yang menggunakan komputasi. Informatika adalah bidang ilmu yang mengexaminasi transformasi simbol-simbol yang merepresentasikan data dan informasi pada perangkat yang menjalankan komputasi. Mata pelajaran Informatika merupakan perkembangan dan penguatan dari konten yang disajikan dalam TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), yang pertama kali diperkenalkan dalam kurikulum tahun 2013 dan diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran melalui pendekatan pembelajaran berbasis TIK [5].

2.3. Canva

Canva adalah sebuah platform desain daring yang menyediakan berbagai pilihan desain untuk berbagai keperluan, seperti media sosial, presentasi, video, materi pemasaran, dokumen kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook, dan berbagai jenis desain lainnya. Dengan canva, pengguna memiliki kemampuan untuk menciptakan desain yang kreatif dan menarik, yang bisa digunakan sebagai sarana komunikasi dengan hasil yang mengesankan [6].

3. METODE PENELITIAN

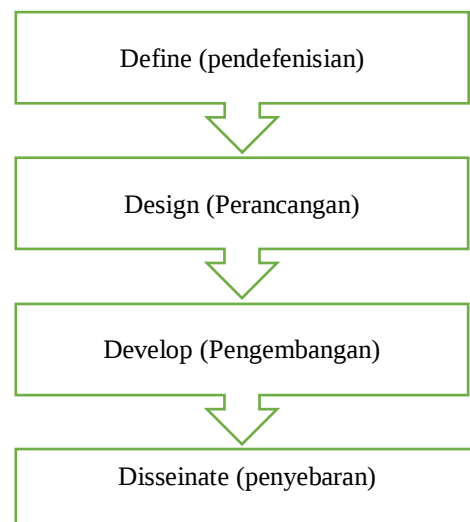
3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yang dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D). R&D adalah pendekatan penelitian yang

bertujuan untuk menciptakan suatu produk khusus dan mengukur sejauh mana tingkat efektivitasnya [7].

Research and Development (peneliti dan pengembangan) dilakukan melalui serangkaian tahapan. Tahapan penelitian dan pengembangan (R&D) telah disesuaikan menjadi serangkaian proses awal yang mencakup tinjauan literatur, penelitian lapangan, perancangan produk awal, pengujian menggunakan kelompok sampel yang lebih besar, dan sosialisasi produk melalui pengujian produk.

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan menerapkan model pengembangan 4-D [8]. Model 4-D ini melibatkan langkah-langkah awal seperti pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop), dan kemudian tahap akhir berupa penyebaran atau uji coba (Disseminate) perangkat pembelajaran. [9]. Pada setiap pengembangannya bisa dilihat pada lukisan gambar dibawah ini:



Gambar 1. Model Pengembangan Media 4-D

Untuk menciptakan produk yang tingkat kualitasnya tinggi dan siap untuk diujikan, langkah yang sangat penting dalam penelitian ini adalah menguji validitas produk. Validitas diuji dengan melibatkan beberapa ahli yang melakukan perbandingan pada angket penilaian terhadap produk. Uji validitas ini melibatkan penggunaan rumus statistik Aiken's V yang terlihat seperti dibawah ini:

$$V = \frac{\sum S}{[n(c - 1)]}$$

Keterangan :

S : r-1o

1o : Nilai validitas penelitian yang palingrendah

C : Nilai validitas penelitian yang paling tinggi

R : Nilai yang diberikan oleh seseorang
seseorang sebagai penilaian.

N : Jumlah penilai.

Agar memastikan kevalidan nilai "V," nilai tersebut harus berada dalam rentang 0,00 hingga 1,00.

Berdasarkan kerangka penilaian validitas statistik Aiken's V, sebuah produk dianggap valid apabila Aiken's V-nya berada dalam rentang 0,60 hingga 1,00, sementara produk dianggap tidak valid jika nilainya produk dianggap tidak valid apabila nilainya kurang dari 0,60

Uji pratikalitas didapat dari rancangan yang dinilai dengan cara menyebarkan angket. Penilaian pratikalitas kepada tiap-tiap pernyataan dianalisis dengan menerapkan rumus *Kappa Cohen*, dan akhirnya, momen kappa digunakan untuk menilai data. Rumus *Kappa Cohen* yang digunakan dalam pemrosesan data dapat ditemukan di persamaan 1. Untuk mengklasifikasikan tingkat kesepakatan berdasarkan nilai koefisien kappa yang diperoleh, merujuk pada tabel kappa [10].

$$\text{momen kappa } (k) = \frac{\rho_o - \rho_e}{1 - \rho_e}$$

Keterangan :

K : Momen kappa yang membuktikan efektivitas produk.

ρ_o : Proporsi yang tercapai, ditentukan dengan menjumlahkan penilaian yang diberikan dan kemudian membaginya dengan total nilai maksimum.

ρ_e : Proporsi yang belum tercapai, dihitung dengan total nilai maksimum jumlah penilaian yang diberikan sebagai efektifator, lalu membaginya dengan nilai maksimum.

Penilaian yang telah dianalisis moment kappa seperti tabel dibawah sebagai berikut.

Tabel 1. Mengklasifikasikan penilaian berdasarkan nilai Momen Kappa (κ) [11].

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
< 0,00	Tidak Valid

Penguji membuat angket efektivitas produk yang mengevaluasi tanggapan siswa terkait kemampuan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran informatika serta mendorong motivasi peserta didik untuk mendalami materi lebih lanjut, serta memotivasi mereka untuk belajar lebih lanjut.

Hasil uji efektivitas diperoleh dengan merujuk pada formula statistik Richard R. Hake yang dikenal sebagai (G-Score) seperti yang terlihat dibawah ini [12].

$$<g> \geq \frac{(\% < SF > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan:

<g> : G-Score

<SF>: Skor Akhir

<Si> : Skor Awal

Kriteria yang berlaku untuk setiap indikator dalam lembar uji adalah sebagai berikut:

"High-g" : Efektivitas dianggap tinggi jika rata-rata (<g>) kurang dari 0,7;

"Medium-g" : Efektivitas dianggap sedang jika rata-rata 0,7 (<g>) kurang dari 0,3;

"Low-g": : Efektivitas dianggap rendah jika rata-rata (<g>) kurang dari 0,3;

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

4.1.1. Define

Dalam tahap ini, terdapat 5 kegiatan yang diterapkan untuk menganalisis penyusunan media pembelajaran ini, yakni:

a. Front-end Analysis (Analisa akhir depan)

SMA Negara 4 Piaman mengikuti kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka ini mendorong peserta didik untuk bisa aktif memilih pelajaran yang diminati.

b. Leaner Analysis (Analisis Peserta Didik)

Guru masih menerapkan sistem pembelajaran menggunakan Powerpoint. Akibatnya peserta didik kurang mengerti dengan materi pembelajaran disebabkan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi siswa terdorong untuk belajar saat ada kebutuhan mendesak, misalnya ketika akan menghadapi ujian.

c. Concept Analysis (Analisis Konsep)

Konsep utama merujuk pada alur dan tujuan pembelajaran kelas X. sumber materi yang dipakai pada media pembelajaran dari guru. Isi modul pada mata pelajaran informatika semester 2.

d. Task Analysis (Analisis Tugas)

Tahap selanjutnya dalam analisis tugas adalah mengidentifikasi jenis tugas. Tugas-tugas yang diberikan berupa latihan soal, kuis, ulangan harian, dan ujian pertengahan semester. Tugas-tugas ini bertujuan adalah untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa. Di sisi lain, konteks media pembelajaran. setiap siswa minta untuk menyelesaikan semua materi setelah mempelajari dan setelah mempelajari semua materi terdapat menu latihan serta memiliki tombol yang disediakan khusus untuk latihan, yang terpisah dari tombol materi. Bentuk tugas yang diberikan adalah berbentuk soal pilihan ganda

e. Specifying Instruction Objectives (Menentukan Tujuan)

Pelaksanaan proses pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti merencanakan aplikasi pembelajaran dengan tujuan untuk menyesuaikan alur pembelajaran, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, siswa memiliki kesempatan untuk belajar

secara mandiri tanpa terbatas oleh lokasi dan waktu.

4.1.2. Design

Tahapan perencanaan (Design) ini digunakan untuk menetapkan format media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan isi media pembelajaran menggunakan Canva yang mencakup:

a. Penyusunan materi pembelajaran

Dalam penyusunan materi pada media pembelajaran menggunakan *canva* sesuai dengan capaian tujuan pada kurikulum merdeka. Kedalaman materi serta urutan yang dicapai oleh siswa pada materi analisa data, algoritme pemrograman, dampak sosial teknologi serta praktik lintas bidang.

b. Pemilihan Media

Dalam pemilihan media, peneliti menggunakan *canva* dengan materi mengenai informatika. Media *canva* ini mampu memperbesar dan memperkecil tampilan menggunakan kanvas terbuka tanpa takut rusak pada saat ditampilkan. Serta media *canva* ini mudah dalam pembuatannya alhasil memudahkan guru dalam memakainya.

c. Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi menu dalam media pembelajaran informatika untuk siswa kelas X dirancang dengan model hierarki.

d. Desain Storyboard

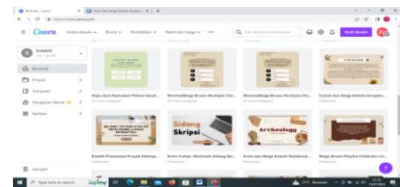
Storyboard yang telah dirancang akan berperan sebagai panduan dalam pembuatan antarmuka. Di awal dari urutan gambar storyboard, terdapat halaman pembuka atau intro, yang diikuti oleh tampilan menu utama, instruksi, pencapaian pembelajaran, alur dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, serta informasi biodata. Rancangan storyboard yang singkat untuk setiap adegan dapat ditemukan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Storyboard Secara Ringkas

Scene1	Intro/Opening dan Menu Utama
Scene2	Petunjuk
Scene3	Capaian Pembelajaran
Scene4	Alur dan Tujuan Pembelajaran
Scene5	Materi
Scene6	Latihan
Scene7	Profil

e. Pembuatan Objek dan Background

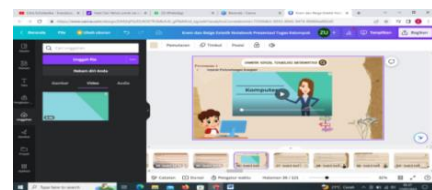
Objek sudah disediakan sesuai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan seperti gambar percabanganbersarang. Sedangkan background menggunakan template dari Canva. Berikut contoh tahap pembuatan objek serta background.



Gambar 1. Proses Pemilihan Template Background Menu Utama

f. Pembuatan Video

Peneliti membuat video pembelajaran ke dalam media pembelajaran menggunakan *canva* ini supaya lebih menarik serta mudah dimengerti oleh siswa.



Gambar 2. Tampilan Publish Video Pembelajaran

g. Tampilan Hasil



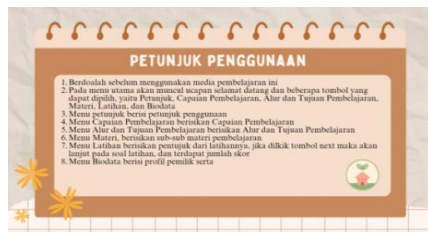
Gambar 3. Tampilan Halaman Intro

Pada gambar 3 diatas menunjukkan halaman intro merupakan tampilan awal ketika media pembelajaran dibuka. Pada saat media pembelajaran dibuka akan tampil, tampilan intro, lalu tombo, *start* untuk next.



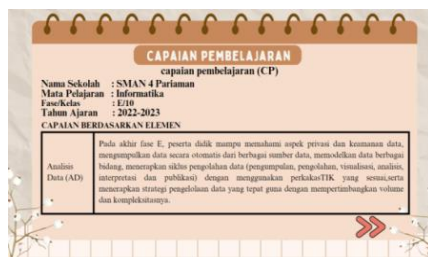
Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Pada gambar 4 di atas, terdapat tampilan utama yang berisi menu utama mencakup Petunjuk, Capaian pembelajaran, Alur dan Tujuan Pembelajaran, Materi, Latihan, dan Biodata.



Gambar 5. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 5 diatas, merupakan petunjuk dari penggunaan media pembelajaran ini, jika diklik ikon *home* akan diarahkan kembali pada halaman menu utama.



Gambar 6. Tampilan Capaian Pembelajaran

Pada gambar 6 diatas, terdapat tampilan capaian pembelajaran yang sudah sesuai dengan capaian pembelajaran untuk mata pelajaran informatika di SMA Negeri 4 Pariaman semester 2. Pada halaman ini, terdapat tombol *next* untuk beralih ke tampilan capaian pembelajaran berikutnya.



Gambar 7. Tampilan Alur dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 7 diatas, terdapat tampilan Alur dan Tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan alur dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran informatika di SMA Negeri 4 Pariaman. Di halaman ini juga terdapat tombol *next* untuk beralih ke tampilan alur dan tujuan pembelajaran berikutnya.



Gambar 8. Tampilan Materi

Gambar 8 diatas merupakan tampilan materi. Di dalam menu latihan ini terdapat beberapa materi beserta pembahasan dan video terkait mata pelajaran informatika. Pada halaman tampilan ini terdapat tombol *next*, *back*, dan *home*. Jika kita klik tombol *next* maka akan lanjut ke materi selanjutnya, jika ingin kembali ke materi sebelumnya dengan mengklik tombol *back*, dan jika mengklik tombol *home* maka akan kembali ke submateri.



Gambar 9. Tampilan Latihan

Pada 9 diatas, terdapat tampilan menu latihan. Di tampilan latihan ini, terdapat beberapa slide soal di dalamnya. Jika diklik tombol *start* maka akan lanjut pada petunjuk penggunaan latihan, dan jika diklik tombol *next* maka akan tampil halaman latihan.



Gambar 10. Tampilan Profil

Gambar 10 diatas, terdapat tampilan profil yang merupakan biodata dari peneliti.

h. Testing

Testing adalah fase di mana media yang telah dirancang di uji, jika terdapat kesalahan, perbaikan akan dijalankan, dan apabila semuanya berjalan lancar, maka akan dilanjutkan ke tahap *ditribution*. Pengujian produk dilakukan menggunakan pengujian dengan pendekatan *Blackbox*

- a. Pengujian dengan pendekatan *Blackbox*
 Pengujian dengan pendekatan *Blackbox* adalah pengujian yang ditujukan untuk antarmuka perangkat lunak. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi berjalan dengan baik dan menerima input dengan benar, serta menghasilkan keluaran yang akurat dan menilai integrasi data eksternal yang berjalan dengan lancar.

Tabel 3. hasil pengujian fungsionalitas

No	Penguji	Error	Hasil
1.	Tombol	-	Valid
2.	Objek	-	Valid
3.	Gambar	-	Valid
4.	Teks	-	Valid
5.	Video	-	Valid

- b. Kesimpulan pengujian
 Setelah menjalani serangkaian pengujian, dapat disimpulkan bahwa output yang dihasilkan dari Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan *Canva* telah sesuai dengan perancangan.

4.1.3. Develop

Pada tahap development (pengembangan) dimana media pembelajaran yang dirancang pada tahap desain sesuai dengan langkah- langkah yang sudah dirancang. Setelah media pembelajaran dirancang dilakukan validasi untuk menilai kevalidan dari media pembelajaran yang dibuat dilakukan dengan memperkenalkan beberapa pakar berpengalaman yang memiliki kemampuan dalam mengevaluasi produk yang telah dirancang.

4.1.4. Disseminate

Pada tahap awal, media pembelajaran akan disebarkan kepada guru-guru Informatika kelas X SMA Negara 4 Pariaman. Hal ini diambil karena media ini akan mengalami sejumlah perbaikan berdasarkan masukan dan kritikan yang diberikan oleh berbagai pihak yang terkait, termasuk guru Informatika kelas X SMA Negara 4 Pariaman dan ahli efektivitas media pembelajaran ini.

4.1.5. Uji Produk

1) Uji Validitas Produk

Untuk memastikan bahwa produk memiliki kualitas tinggi dan siapdigunakan, pengujian validitas produk menjadi suatu hal yang penting. Hasil validiasi dari media Informatika ini telah dilakukan oleh para ahli dan berhasil mencapai nilai akhir sebesar 0,82, dihitung menggunakan rumus Aiken's V. Oleh karena itu, media pembelajaran informatika ini dapat dianggap sebagai produk yang memenuhi syarat valid.

2) Uji Pratikalitas Produk

Untuk menguji kepraktisan produk penelitian, dilakukan dengan melibatkan tiga orang guru Informatika. Setelah menghitung lembar praktikalitas yang diisi oleh para guru Informatika, nilai akhir uji praktikalitas menggunakan metode momen kappa adalah sebesar 0,91. Nilai ini terletak dalam interval 0,81 hingga 1,00, dan karenanya masuk dalam kategori sangat tinggi.

3) Uji Efektivitas Produk

Setelah melakukan perhitungan menggunakan lembar yang diisi oleh seorang guru dan 27 siswa, diperoleh hasil akhir sebesar 0,96, yang masuk dalam kategori efektivitas tinggi.

4.2. Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran Informatika yang ditujukan untuk siswa kelas X di SMA Negeri 4 Pariaman, dengan menggunakan *canva*. Media pembelajaran Informatika dibuat sebagai pendukung dalam mata pelajaran informatika di SMA Negara 4 Pariaman. Harapannya, penggunaan media pembelajaran menggunakan *canva* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam mempelajari mata pelajaran informatika dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran informatika, serta memupuk minat siswa terhadap proses belajar. Media pembelajaran ini tersusun dalam beberapa menu diantaranya, Petunjuk, Capaian pembelajaran, Alur dan tujuan, Materi, Latihan, Biodata.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Informatika yang dibuat menggunakan *Canva* telah berhasil dirancang. Media ini membantu guru dan siswa dalam guru dan siswa dalam proses pembelajaran, terutama mata pelajaran informatika di SMA Negeri 4 Pariaman dalam memahami dan mempelajari mata pelajaran informatika, serta mendorong minat dan motivasi mereka untuk belajar, begitu juga dengan guru informatika sangat terbantu dengan adanya media yang telah penulis rancang. Adapun bagian-bagian media pembelajaran informatika sangat terbantu dengan adanya media yang telah penulis rancang. Komponen-komponen dari media pembelajaran informatika ini adalah intro, menu, petunjuk, capaian pembelajaran, alur dan tujuan pembelajaran, materi, latihan, profil.

Setelah melalui proses pengujian validitas, pratikalitas, efektivitas produk, dapat ditarik kesimpulan bahwa, hasil uji validitas produk dari media pembelajaran ini dinilai oleh dua dosen dan satu guru. Hasil dari lembar uji validitas yang dilakukan oleh 2 dosen dan 1 guru memperoleh angka akhir sebesar 0,89 yang ditetapkan dengan rumus

statistik Aiken V, mencapai angka tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dianggap valid. Hasil Uji Pratikalitas Produk penelitian ini dinilai oleh seorang tiga orang guru yang mengajar informatika. Kemudian guru tersebut mengisi lembar uji kepraktisan, mendapatkan hasil akhir sebesar 0,91, ketika diubah menjadi skala likert, tingkat pratikalitas berada dalam rentang presentase 81-100, yang menandakan bahwa produk ini sangat praktis. Hasil Uji Efektivitas Produk dilakukan dengan melibatkan 27 siswa. Setelah menghitung hasil dari lembar efektivitas yang diisi oleh 27 siswa, didapatkan nilai akhir sebesar 0,96, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran informatika dianggap efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Magdalena, R. Nadya, W. Prahastiwi, and U. Muhammadiyah Tangerang, "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii," *BINTANG J. Pendidik. dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 377–386, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- [2] S. Z. Ikhsan, Supriadi, Zulfani Sesmiarni, "Perancangan Media Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Menggunakan Smart Apps Creator Berbasis Android di SMK N 1 Rao Selatan," *Humantech J. Ilm. Multidisiplin Indones.*, vol. 2, no. 1, pp. 222–228, 2022.
- [3] M. Dwi Ardana, U. PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, and U. PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, "Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar," *Pros. Konf. Ilm. Dasar*, vol. 3, pp. 407–419, 2022, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [4] R. O. Elga Lia Putri, Sarwo Derta, Hari Antoni Musril, "Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMPN 7 Bukittinggi," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 7, no. 2, pp. 194–203, 2023.
- [5] D. Rahman, P. W. A. Suyasa, and D. S. Wahyuni, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Dengan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika," *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, p. 13, 2021, doi: 10.23887/karmapati.v10i1.31092.
- [6] P. Garis, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *J. Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, pp. 81–82, 2020.
- [7] M. R. Alfarisy, R. Okra, Khairuddin, and S. Derta, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 AMPEK ANGKEK MENGGUNAKAN KODULAR," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 665–670, 2023.
- [8] F. Ferdianto, "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL," *J. Nas. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. 1, pp. 37–47, 2018.
- [9] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. 5, no. 1, pp. 15–24, 2020.
- [10] S. Y. Ernica and Hardeli, "Validitas dan pratikalitas e-modul sistem koloid berbasis pendekatan saintifik," *J. Multidisciplinary Res. Dev.*, vol. 1, no. 4, pp. 812–820, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/134>
- [11] M. Putri, Supriadi, H. A. Musril, and R. Okra, "PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TATA LETAK GEDUNG PPSDM KEMENDAGRI REGIONAL BUKITTINGGI MENGGUNAKAN VIRTUAL REALITY TOUR," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 2, pp. 1023–1027, 2023.
- [12] T. A. Putri, S. Zakir, Z. Sesmiarni, and W. Aprison, "DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SMA N 1 KOTO XI TARUSAN PESISIR SELATAN Pendahuluan," vol. 1, no. 3, pp. 764–772, 2022.