

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X DI SMK TUNAS
PEMBANGUNAN**

**DEASY KARISSA PUSPITASARI
1709617009**



**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ADMINISTRASI PERKANTORAN

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2024

***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA
BASED ON THE CANVA APPLICATION ON CLASS X OFFICE
TECHNOLOGY AT SMK TUNAS PEMBANGUNAN***

DEASY KARISSA PUSPITASARI

1709617009



***This Thesis is Prepared as One of the Requirements for Obtaining a Bachelor of
Education Degree at the Faculty of Economics, State University of Jakarta***

OFFICE ADMINISTRATION EDUCATION STUDY PROGRAM

FACULTY OF ECONOMICS

STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
PERKANTORAN KELAS X DI SMK TUNAS PEMBANGUNAN**

Deasy Karissa Puspitasari

1709617009

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat dan tidak bisa lepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Kemajuan yang terjadi menciptakan tantangan baru untuk para guru beradaptasi dengan situasi yang serba mudah, cepat dan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Canva* dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *Canva* pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMK Tunas Pembangunan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (RnD) dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertempat di SMK Tunas Pembangunan yang dilakukan pada bulan Mei 2024 sampai Juli 2024. Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan dengan angket/kuesioner. Kelayakan media pembelajaran dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Analisis data yang dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil dari penilaian oleh ahli media didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek *Usability* adalah 82,75%, aspek *Functionality* 80% dan aspek Komunikasi Visual sebesar 75%, sehingga didapatkan rata-rata persentasi kelayakan yaitu 79,13%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Layak”.

Sedangkan hasil dari penilaian oleh ahli materi didapatkan skor persentase kelayakan dari aspek Desain Pembelajaran 100%, aspek Isi Materi (*Content*) 100% dan aspek Bahasa dan Komunikasi sebesar 85,71%, sehingga didapatkan rata-rata persentase kelayakan yaitu 96,19%. Berdasarkan kategori kelayakan maka media pembelajaran *Canva* dalam penelitian ini berada dalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, *Research and Development* (RnD)

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON THE
CANVA APPLICATION ON CLASS X OFFICE TECHNOLOGY AT SMK
TUNAS PEMBANGUNAN**

Deasy Karissa Puspitasari

1709617009

State University of Jakarta

ABSTRACT

The development of information technology is currently increasingly rapid and cannot be separated from its influence in the world of education. The progress that has occurred has created new challenges for teachers to adapt to a situation that is easy, fast and digital. This research aims to develop interactive learning media based on the Canva application and test the feasibility of Canva-based learning media in class X office technology materials at SMK Tunas Pembangunan.

The type of research used is research and development (RnD) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development method. This research took place at SMK Tunas Pembangunan and was conducted from May 2024 to July 2024. Data collection techniques were collected using questionnaires. The suitability of learning media is assessed by media experts and material experts. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative analysis.

The results of the assessment by media experts showed that the feasibility percentage score for the Usability aspect was 82.75%, the Functionality aspect was 80% and the Visual Communication aspect was 75%, so that the average feasibility percentage was 79.13%. Based on the feasibility category, the Canva learning media in this study is within the "Worthy" eligibility criteria.

Meanwhile, the results of the assessment by material experts showed that the feasibility percentage score for the Learning Design aspect was 100%, the Material Content aspect was 100% and the Language and Communication aspect was 85.71%, so that the average feasibility percentage was 96.19%. Based on the feasibility category, the Canva learning media in this study is within the "Very Eligible" eligibility criteria.

Keywords: *Interactive Learning Media, Canva, Research and Development (RnD)*

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung M, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon (021) 4721227, Fax: (021) 4706285, Surat Elektronik: fe@unj.ac.id
Laman: fe.unj.ac.id

SURAT PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Roni Fasliah, S.Pd, M.M.
NIP/NIDK : 197510152003121001
Bertindak sebagai : Dosen Pembimbing I

Nama : Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd
NIP/NIDK : 199604272022031012
Bertindak sebagai : Dosen Pembimbing II

Memberikan persetujuan kepada mahasiswa di bawah ini:

Nama : Deasy Karissa Puspitasari
No. Registrasi : 1709617009
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan

untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Jakarta, 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing I

Roni Fasliah, S.Pd, M.M.
197510152003121001

Dosen Pembimbing II

Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd
199604272022031012

Mengetahui,
Koord. Program Studi Pendidikan
Administrasi Perkantoran

Roni Fasliah, S.Pd, M.M.
197510152003121001

Keterangan:







1. Formulir harus diketik
2. Tanda tangan harus asli

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FAKULTAS EKONOMI
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Gedung M, Jalan
Rawamangun Muka, Jakarta 13220 Telepon (021) 4721227,
Surat Elektronik fe@unj.ac.id
[Laman fe.unj.ac.id](http://Laman.fe.unj.ac.id)

Lembar Pengesahan Skripsi

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI			
Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ekonomi			
			
Prof. Usep Suhud, M.Si., Ph.D. NIP. 197002122008121001			
No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	Darma Rika Swaramarinda, M.S.E., Ph.D NIP. 198303242009122002 (Ketua Penguji)		23 Juli 2024
2	Dr. Christian Wiradendi Wolor, SE., MM NIP. 199110182019031014 (Penguji 1)		23 Juli 2024
3	Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd (Penguji 2)		23 Juli 2024
4	Roni Faslah, S.Pd, MM NIP. 197510152003121001 (Pembimbing 1)		23 Juli 2024
5	Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd. NIP. 199604272022031012 (Pembimbing 2)		23 Juli 2024
Nama : Deasy Karissa Puspitasari No. Registrasi : 1709617009 Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran Tanggal Lulus : 18 Juli 2024			

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deasy Karissa Puspitasari
NIM : 1709617009
Program Studi : Pendidikan Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi
Canva Pada Mata Pelajaran Tekonologi Perkantoran Kelas X di SMK
Tunas Pembangunan

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan dan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Deasy Karissa Puspitasari

NIM. 1709617009

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Deasy Karissa Puspitasari
NIM : 1709617009
Fakultas/Prodi : Fakultas Ekonomi/Pendidikan Administrasi Perkantoran
Alamat email : deasykarissapuspitasari@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK Tunas Pembangunan

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, Juli 2024

Penulis

(Deasy Karissa Puspitasari)

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X Di SMK Tunas Pembangunan”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada prodi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jurusan Ekonomi dan Administrasi Universitas Negeri Jakarta. Pada kesempatan kali ini, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik, antara lain kepada:

1. Prof. Usep Suhud, M.Si., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
2. Roni Faslah, S.Pd., M.M selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran kepada peneliti sampai akhir penyusunan skripsi.
3. Maulana Amirul Adha, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Ikhwan, S.Pd., M.Pd selaku ahli media dan Ibu Nurul Isnaeni, S.Pd selaku ahli materi dalam pengujian kelayakan produk.
5. Seluruh dosen S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta atas segala ilmu pengetahuan dan pengalaman yang penulis dapatkan.

6. Kepada pihak SMK Tunas Pembangunan yang telah memberikan bantuan dan izin untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Ayah, Ibu dan keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan memberikan doa kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
8. Serta teman-teman Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran yang turut membantu peneliti dan memberikan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam menyelesaikan penelitian ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan yang penulis alami. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran untuk membangun penelitian ini lebih baik lagi. Peneliti mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk peneliti maupun untuk pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Jakarta, Juli 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Pertanyaan Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Teori Pendukung	7
A. Pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D)	7
B. Media Pembelajaran	8
C. Media Pembelajaran Interaktif	12
D. Aplikasi <i>Canva</i>	13

2.2. Penelitian Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	19
3.2. Jenis Penelitian	19
3.3. Model Pengembangan	20
3.4. Subjek Penelitian	21
3.5. Teknik Pengumpulan Data	21
3.6. Instrumen Penelitian	22
3.7. Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Deskripsi Data	25
4.2. Analisis Data	37
4.3. Kajian Produk	41
4.4. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1. Kesimpulan	44
5.2. Implikasi	45
5.3. Keterbatasan Penelitian	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Jumlah Penggunaan Internet di Indonesia (2012-2023).....	2
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Penggunaan <i>Canva</i>	26
Gambar 4. 2 Halaman depan aplikasi <i>Canva</i> sebelum login	27
Gambar 4. 3 Halaman depan aplikasi <i>Canva</i> sesudah login	27
Gambar 4. 4 <i>Workspace</i> / area kerja untuk mendesain	28
Gambar 4. 5 Desain untuk <i>Quiz</i> di aplikasi <i>Canva</i>	29
Gambar 4. 6 Slide Tata Cara <i>Quiz</i>	30
Gambar 4. 7 Menambahkan Animasi.....	30
Gambar 4. 8 Pertanyaan <i>Quiz</i> tentang Teknologi Perkantoran	31
Gambar 4. 9 Desain Jawaban benar, jawaban salah & penjelasan jawaban benar	32
Gambar 4. 10 Menambahkan <i>Hyperlink</i>	33
Gambar 4. 11 Pilihan slide yang ingin dihubungkan	34
Gambar 4. 12 Menghubungkan jawaban salah ke penjelasan jawaban benar	34
Gambar 4. 13 Contoh soal variatif	35
Gambar 4. 14 Slide penjelasan jawaban benar.....	35
Gambar 4. 15 Menampilkan layar penuh.....	36
Gambar 4. 16 Cara Mengunduh File.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis Media Pembelajaran.....	11
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media.....	22
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Materi	23
Tabel 3. 3 Skor Jawaban Skala Likert.....	24
Tabel 3. 4 Kategori Kelayakan.....	24
Tabel 4. 1 Fungsi Fitur <i>Canva</i>	28
Tabel 4. 2 Perhitungan Hasil Penilaian Ahli Media.....	38
Tabel 4. 3 Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Media.....	39
Tabel 4. 4 Perhitungan Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	39
Tabel 4. 5 Analisis Hasil Penilaian oleh Ahli Materi	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Permohonan Observasi Skripsi	50
Lampiran 2 : Surat Izin Mengadakan Penelitian Skripsi	51
Lampiran 3 : Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi.....	52
Lampiran 4 : Form Saran dan Perbaikan Skripsi	54
Lampiran 5 : Lembar Validasi Ahli Media.....	55
Lampiran 6 : Lembar Validasi Ahli Materi.....	58
Lampiran 7 : Data Hasil Validasi Ahli Media	61
Lampiran 8 : Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	63
Lampiran 9 : Bukti Turnit.....	65
Lampiran 10 : Daftar Riwayat Hidup.....	66