

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA MATERI TITRASI ASAM
BASA DI SMA NEGERI 7 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AMALIA FITRI
NIM. 190208052

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Kimia**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI TITRASI ASAM BASA DI SMA NEGERI 7
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar
Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Kimia

Oleh:

AMALIA FITRI
NIM. 190208052

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Kimia

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Ir. Amna Emda, M.Pd
NIP. 196807091991012002


Noviza Rizkia, M.Pd
NIP. 199211162019032009

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA MATERI TITRASI ASAM BASA DI SMA NEGERI 7
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi untuk Memperoleh
Gelara Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Kimia

Pada Hari/Tanggal:

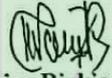
Senin, 18 Desember 2023
5 Jumadil akhir

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,


Ir. Anna Emda, M.Pd
NIP. 196807091991012002


Noviza Rizkia, M.Pd
NIP. 199211162019032009

Penguji I

Penguji II


Sabarni, M.Pd
NIP. 198208082006042003


Adegan Mawasri, M.Sc
NIP. 199203122018012002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalia Fitri
NIM : 190208052
Prodi : Pendidikan Kimia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Titrasi Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya yang telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 8 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Amalia Fitri
NIM.190208052

AR - RANIRY

ABSTRAK

Nama : Amalia Fitri
NIM : 190208052
Fakultas/Prodi : FTK/Pendidikan Kimia
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Titrasi Asam Basa Di SMA Negeri 7 Banda Aceh
Tebal Skripsi : 88
Pembimbing I : Ir. Amna Emda, M.Pd
Pembimbing II : Noviza Rizkia, M.Pd
Kata Kunci : Pengembangan, media pembelajaran, *Canva*, Titrasi Asam Basa

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa yang dilakukan di SMA Negeri 7 Banda Aceh dilatarbelakangi oleh penggunaannya yang mudah. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* sebagai salah satu inovasi terbaru untuk menarik minat belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Subjek penelitian ini adalah siswa XII Einstein 2 yang berjumlah 30 orang. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara sebagai analisis kebutuhan awal, validasi angket dan angket respon peserta didik. Hasil validasi media pembelajaran interaktif berbasis *canva* mencapai rata-rata 82,6% persen dengan kriteria sangat layak, dan hasil respon siswa mencapai rata-rata 87,09% persen dengan kategori persentase sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa layak dijadikan referensi media pembelajaran, dan respon siswa sangat baik.

AR - RANIRY

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘Alamin Wasshalatu Wasshalamu ‘Ala Asyrafil Ambiyai Wall Mursalin Wa’ala Alihi Washah Bihi Ajma’in. Puji beserta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya maka skripsi ini dapat selesai dengan baik. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa”.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tidak lepas dari penulis yang mendapatkan dukungan serta bantuan dari berbagai pihak. Maka pada kesepakatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Safrul Muluk, S. Ag., M. Ed., Ph.D sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti.
2. Bapak Dr. Mujakir, M.Pd., Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Ibu Sabarni, S.Pd.I., M.Pd sebagai Sekretaris Prodi Pendidikan Kimia beserta seluruh stafnya yang senantiasa memberi arahan serta motivasi kepada peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ir. Amna Emda, M.Pd dan Ibu Noviza Rizkia, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan masukan, bimbingan dan arahan kepada peneliti sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sebaik mungkin.
4. Bapak Teuku Balisyah, M.Pd, bapak Safrijal M.Pd dan Bapak Muammar Yulian, M.Si yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi validator instrumen serta validator produk pada penelitian ini.

5. Ucapan terimakasih kepada ibu Sabariah, S.Pd., M.Pd dan kepada guru kimia SMA Negeri 7 Banda Aceh yang telah membantu peneliti baik dalam mengumpulkan data maupun ketika penelitian.
6. Ucapan terima kasih yang sangat mendalam kepada Ayahanda Abdul Hadi, Ibunda Nurhayati, Adik Siti Magfirah, adik Assyifa Syauqia dan Adik Khaira Ulfiana yang telah memberi dukungan kepada penulis agar menjadi sosok yang tegar, pantang menyerah dan berakhlakul karimah selama berkuliah di UIN Ar-Raniry.
7. Teman-teman seperjuangan saya telah bersama dari maba sampai sekarang menempuh pendidikan di UIN Ar-Raniry, Riska Maisuri, Nava Hiqmatunnisaq, Raudhatul Magfirah, Lisa Fitri Fiana, Purnama Perpia Nopa dan group perpustakaan. Teman seperjuangan dari perantauan yang memberi semangat dalam proses perskripsian, Nurul Fadliah, Jannatul Mawarni, Liza Afrani, Khairunnisaq dan keluarga *have fun* yang tidak bisa disebut satu persatu.
8. Kepada rekan-rekan penulis angkatan 2019 yang telah mendukung dan memberikan saran serta dukungan penuh selama proses pembuatan skripsi.
9. Dan kepada saya sendiri apresiasi kepada diri sendiri karena bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terimakasih karena terus berjuang dan tidak menyerah dalam setiap proses yang telah dilalui dan sudah bertahan sampai sejauh ini.

Penulis yang juga selaku manusia yang tidak luput dari kesalahan menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritikan, saran dan masukan yang bersifat membangun sebagai pedoman untuk perbaikan dimasa yang akan mendatang dengan harapan skripsi ini menjadi lebih baik dan dapat bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata,

penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan semoga Allah SWT. Melimpahkan karunia-Nya kepada kita semua.

Banda Aceh, 11 November 2023

Penulis,

Amalia Fitri



DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Media Interaktif.....	9
B. Media <i>Canva</i>	12
C. Titrasi Asam Basa	20
D. Penelitian yang Relevan.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Rancangan Penelitian.....	27
B. Subjek Penelitian.....	30
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	47
BAB V PENUTUPAN.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Tampilan Awal <i>Canva Login</i>	14
Gambar 2.2	: Tampilan Pilihan <i>Template</i> Pada <i>Canva</i>	14
Gambar 2.3	: Tampilan Menu Pada <i>Template</i>	15
Gambar 2.4	: Menu Elemen Pada <i>Template</i>	14
Gambar 2.5	: Variasi Teks Secara Manual.....	15
Gambar 2.6	: Menu Pilihan Utama Untuk Warna Teks.....	16
Gambar 2.7	: Menu Efek Untuk Perubahan Teks.....	16
Gambar 2.8	: Menu Animasi.....	16
Gambar 2.9	: Menu <i>Hyperlink</i>	17
Gambar 2.10	: Menu <i>Link</i>	17
Gambar 2. 11	: Eksperimen Titrasi Asam Basa.....	21
Gambar 3.1	: Bagan Model Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.1	: Tampilan Awal <i>Canva</i>	39
Gambar 4.2	: desain Awal Menu <i>Start</i>	40
Gambar 4.3	: desain Halaman Agenda.....	40
Gambar 4.4	: desain Halaman Peta Konsep.....	41
Gambar 4.5	: desain Halaman CP.....	41
Gambar 4.6	: desain Halaman ATP.....	42
Gambar 4.7	: desain Halaman Materi.....	42
Gambar 4.8	: desain Halaman Alat.....	43
Gambar 4.9	: desain Halaman Bahan.....	43
Gambar 4. 10	: desain Halaman <i>Virtual lab</i>	43



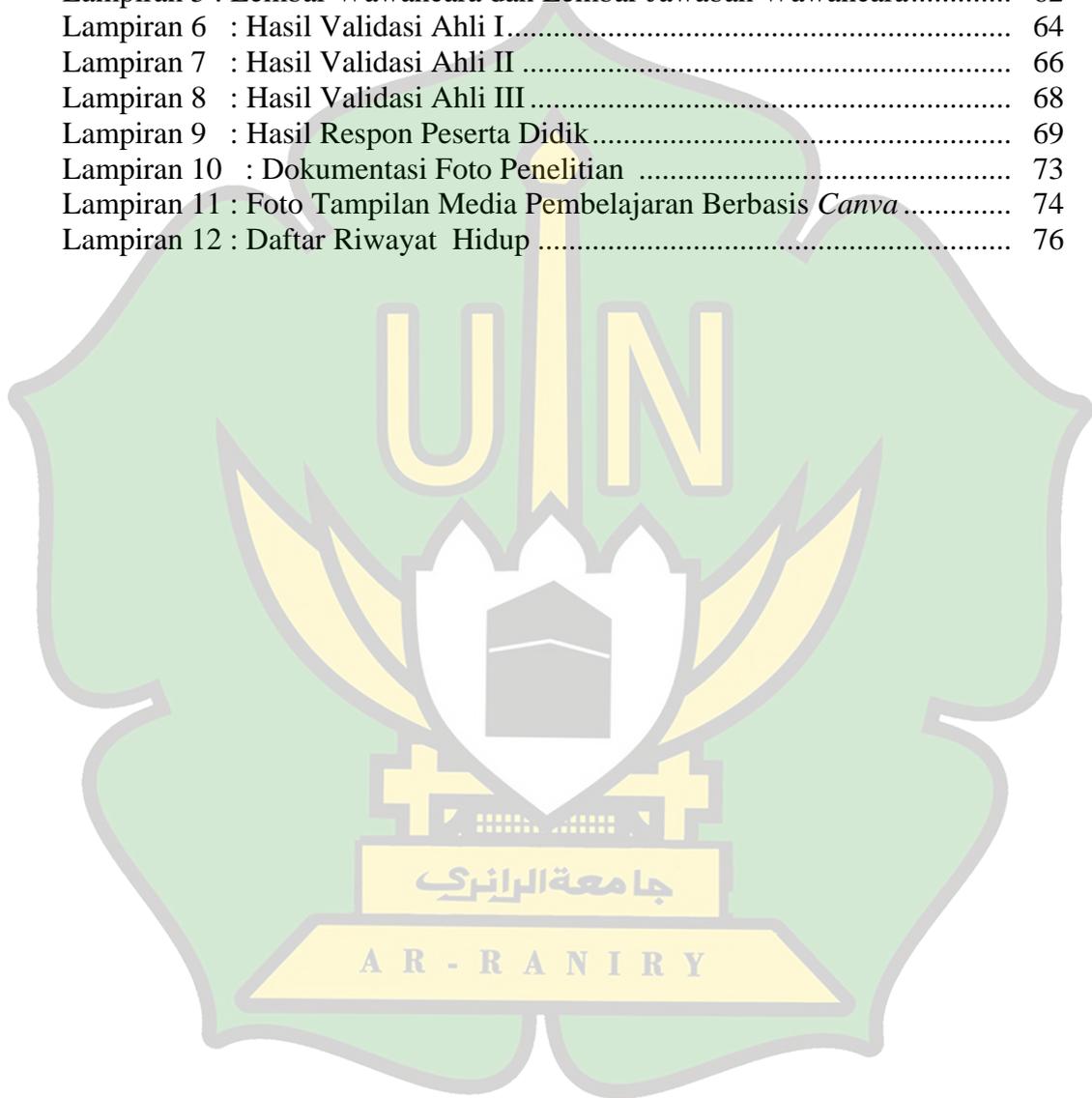
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Kriteria Penilaian Dengan Skala <i>Likert</i>	33
Tabel 3.2	: Kriteria Penilaian Kelayakan	34
Tabel 3.3	: kriteria pedoman skor skala <i>likert</i>	35
Tabel 3.4	: Kategori Presentase Skor Angker Respon Peserta Didik	36
Tabel 4.1	: Perolehan Data Analisis Awal	38
Tabel 4.2	: Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i>	44
Tabel 4.3	: Hasil Uji Respon Peserta Didik	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: SK Pembimbing Skripsi	58
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian Dari Fakultas Tarbiah Dan Keguruan.....	59
Lampiran 3	: Surat Rekomendasi Dari Dinas	60
Lampiran 4	: Surat Telah Melakukan Penelitian	61
Lampiran 5	: Lembar Wawancara dan Lembar Jawaban Wawancara.....	62
Lampiran 6	: Hasil Validasi Ahli I.....	64
Lampiran 7	: Hasil Validasi Ahli II	66
Lampiran 8	: Hasil Validasi Ahli III.....	68
Lampiran 9	: Hasil Respon Peserta Didik.....	69
Lampiran 10	: Dokumentasi Foto Penelitian	73
Lampiran 11	: Foto Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i>	74
Lampiran 12	: Daftar Riwayat Hidup	76



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran interaktif adalah suatu proses sistem penyampain materi yang abstrak kedalam bentuk vidio dan suara namun tetap memberikan respon yang aktif. Media pembelajaran interaktif merupakan wujud media dengan perkembangan tektonologi serta tuntunan belajar abad 21.¹ dengan berkembangnya teknologi diharapkan mampu kedepannya dalam memperbaiki kualitas pendidikan nasional. media pembelajaran interaktif berbasis *canva* menghadirkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* dapat membantu tenaga pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan bantuan aplikasi *canva* guru mampu mendesain suatu hal yang absrak dapat terlihat nyata.

Pengunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan keefektifan pembelajaran. penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dipelajari dengan batuan media diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Pentingnya memanfaatkan teknologi pada era globalisasi merupakan tuntunan untuk pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya mengembangkan media

¹ Doni Tri Putra Yanto, Praktikalitas Media pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik, Jurnal Teknik Elektro, 19(1) , (2020) , h.

pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Media pembelajaran interaktif adalah suatu proses sistem penyampain materi yang abstrak kedalam bentuk vidio dan suara namun tetap memberikan respon yang aktif.²

Ilmu kimia adalah ilmu yang secara rinci mempelajari tentang sifat, struktur, komposisi, perubahan dan energi dari suatu materi. Materi adalah segala sesuatu yang memiliki massa dan menepati ruang. Ilmu kimia yang mempunyai karakter yang berbahaya karena secara luas pemahaman masyarakat akan ilmu kimia berhubungan dengan bahan berbahaya dan beracun. Namum, sebagaian orang ilmu kimia adalah ilmu yang sangat penting peranannya bagi makhluk hidup.³ Salah satu cabang materi kimia stoikiometri larutan asam basa terdapat di sekolah menengah atas yaitu materi titrasi asam basa. Titrasi asam basa merupakan salah satu materi yang tidak hanya membahas tentang perhitungan saja, tetapi ada yang bersifat teori sehingga membutuhkan praktikum untuk membuktikan teori tersebut. Biasanya pada materi Titrasi asam basa pada sekolah hanya menggunakan metode membaca dibuku saja yang menyebabkan banyak siswa kurang mampu dalam memahami konsep materi.

Tentunnya *experimen* pada titrasi asam basa membutuhkan beberapa alat dan bahan. Namun, untuk mempermudah siswa dalam memahami materi titrasi asam basa yang bersifat absrak sehingga siswa sering kesulitan dalam hal memahami konsep materi. Maka untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif

² Doni Tri Putra Yanto, “Praktikalitas Media pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik”. *Jurnal Teknik Elektro*. Vol. 19. No. 1

³ Anselmus Boy Bounsele, Peningkatan Pemahaman Terhadap Ilmu Kimia Melalui Kegiatan Praktikum Kimia Sederhana Di Kota Soe”, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 3, No. 4, 2020, h. 43.

bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif berbasis *canva* dengan menggabungkan animasi-animasi atau gambar-gambar yang menarik. *Canva* merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai desain grafik seperti; presentasi, poster, grafik, kartu undangan dan sertifikat.⁴*Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran dengan fitur-fitur unik yang disediakan oleh *canva* diharapkan mampu menarik minat peserta didik dalam proses belajar.

Penelitian ini serupa dengan penelitian yang pernah dilakukan jurnal kajian pendidikan sains menyatakan bahwa setiap proses pembelajaran dibutuhkan media dalam menyampaikan materi pembelajara. Media pembelajaran berbasis teknologi perlu dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar salah satunya media pembelajaran interaktif. Adapun hasil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *canva* dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran selain itu disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *canva* berbasis STEM mampu meningkatkan kemampuan kalaborasi siswa.⁵ Dalam penelitian lain juga menyatakan bahwa salah satu faktor keberhasilan belajar adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan. Hasil

⁴Tri Wulandari dan Adam Mudinilah, “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa MI/SD”. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaya*. 2022. Vol. 2. No. 1

⁵ Latifah, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEN Untuk Meningkatkan Kalaborasi Siswa MI/SD”. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*. Vol. 9 No. 1

penelitian diungkapkan bawa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* sangatlah penting dalam mendukung proses pelaksanaan belajar.⁶

Pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran mempunyai banyak sekali kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat aplikasi desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti fitur animasi, template dan penomoran yang dapat menunjang kreatifitas guru dan siswa.⁷ Kaitan antara materi titrasi asam basa dengan media *canva* ialah : dengan menggunakan media *canva* teori-teori abstrak bisa tampak nyata. Dengan memanfaatkan *canva* pada materi titrasi asam basa bisa dengan praktis dapat disajikan produk interaktif karena dapat disisipkan produk lain seperti gambar, animasi, audio, maupun vidio sehingga peserta didik tidak salah dalam memahami materi. Terutama dengan teknologi yang semakin pesat penggunaan media *canva* bisa dengan mudah diaplikasikan untuk peserta didik dan bisa diakses melalui link yang didapat dari pendidik.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan salah seorang guru kimia pada tanggal 10 januari di SMA Negeri 7 Banda Aceh, beliau menyatakan bahwa pada sekolah tersebut untuk kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran *canva* pada materi kimia. Dalam proses pembelajaran kimia mereka hanya menggunakan buku cetak dan PPT. Disekolah tersebut jugasudah terdapat sarana dan prasarana seperti laboratorium komputer, infokus, dan jaringan wifi. Pada pembelajaran materi titrasi asam basa masih

⁶ Rahmatullah , dkk, “ Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva”. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undisha. Vol. 12 o. 2.

⁷Fitria, V.A, Dkk “ Using Canva To Support Online Learning Media Of Student At Mahardika Karangplosos School In Malang During The Pandemi Mujtama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 2, 2021.

menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi sehingga membuat proses pembelajaran belum sesuai dengan tujuan yang ada.

Dengan masalah yang ada pada SMA Negeri 7 Banda Aceh peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan R&D (*Research And Development*) menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Salah satu pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi titrasi asam basa yaitu Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*. media ini diharapkan mampu menarik minat siswa dalam kegiatan belajar dengan suasana yang baru dan lebih menarik dengan menggabungkan beberapa unsur menjadi satu. Sehubungan dengan latar belakang masalah diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Titrasi Asam Basa Di SMA Negeri 7 Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh ?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini memiliki dua aspek, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan menarik minat peserta didik yang mampu memotivasi belajar pada materi titrasi asam basa. .

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* diharapkan memudahkan siswa dalam memahami materi.
- b. Bagi guru, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini sebagai media pembelajaran yang baru untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, media pembelajaran berbasis *canva* dapat dijadikan acuan dalam menggunakan media pembelajaran di sekolah tersebut.

- d. Bagi peneliti, dapat mengembangkan suatu keahlian dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *canva*.

E. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan menggambarkan penjabaran tentang istilah-istilah agar tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda-beda. Penelitian ini hendaknya menjelaskan istilah-istilah berikut:

1. Pengembangan merupakan usaha untuk menghasilkan produk yang berupa materi, alat dan strategi yang diperuntukkan mengatasi pembelajaran baik dikelas atau laboratorium.
2. Media Interaktif merupakan multimedia yang dalam penggunaannya terdapat hubungan interaktif antara media yang digunakan dengan penggunaannya.⁸ Media interaktif merupakan media yang menggabungkan antara suara, animasi dan tulisan.
3. *Canva* yaitu program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presetasi, resume, poster, pamflet, broser dan lainnya.⁹ *Canva* situs *web* yang menyediakan berbagai macam template dan bisa diakses dengan gratis oleh penggunaannya.

⁸ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk. "Multimedia Interaktif Bebas Game edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XL SMA". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. April 2020. Vol. 8. No. 1 H. 142.

⁹ Ari Nurul Alfian, dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Abdimas*. Januari 2022. Vol. 5. No. 1.

4. Materi Titrasi Asam Basa itu sendiri merupakan pecampuran larutan asam dengan larutan basa yang dilakukan secara bertahap yang didalamnya akan terjadi reaksi netralisasi yang dapat digunakan untuk menentukan konsentrasi asam atau basa dalam suatu sampel.¹⁰ Materi ini biasanya dilakukan dengan melakukan kegiatan praktikum.



¹⁰ Puji Tampi Rahayu, “ Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Level Representasi Mikroskopik Berbasis Adobe Flash Pada Materi Titrasi Asam Basa” , Skripsi Riau:Uin Suska Riau, 2019, h. 6.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Interaktif

1. Pengertian Media Interaktif

Kata “media” berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab media berarti sarana atau prasarana pengirim ke penerima.¹¹ Secara umum media dapat diartikan sebagai manusia, dan manusia dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan secara lebih aktif, inovatif dan kreatif. Alasan mengapa penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan sangat penting dengan memberikan sentuhan unik dan lebih kreatif pada materi, maka secara psikologis sehingga membantu peserta didik memahami materi dan membangkitkan hadirnya minat belajar peserta didik. Untuk mempertahankan media membuat segala sesuatu menjadi lebih abstrak, menjadikannya tampak kongkrit atau nyata, dan lebih mudah dipahami. Media pembelajaran merupakan upaya transformasi dunia pendidikan dengan mengikuti perubahan digital serta menjadikan guru serta peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran.

Media merupakan setiap bahan, alat, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media seringkali digunakan sebagai saluran komunikasi dalam konteks ini, media memegang peranan penting dalam proses pertukaran informasi sehingga pihak-pihak yang

¹¹Septy Nurfadhillah, “ *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran*”, (Jawa Barat: CV Jejak 2021) H. 7

mengirim pesan dan yang menerima pesan bisa terjalin dengan baik.¹² Media yang lebih sering dipergunakan untuk kegiatan komunikasi juga diperuntukan untuk pekerjaan agar lebih mudah dengan adanya media maka informasi yang diberikan pembaca, pendengar dan penerima akan tersampaikan dengan lebih mudah.

2. Fungsi Media Interaktif

Media yang sering digunakan oleh seorang guru biasa disebut dengan media pembelajaran. Media dibagi menjadi dua bagian berdasarkan fungsinya.

1. Suatu media dikatakan baik apabila pesan yang disampaikan sesuai dengan standar pesan tertentu. Karakteristik pesan atau informasi sangat beragam sehingga diperlukan untuk memilih media yang relevan untuk kepentingan yang nantinya akan disesuaikan manfaatnya¹³.
2. Sebagai komponen yang memuat pesan-pesan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran berfungsi baik dalam proses pendidikan apabila dapat digunakan perorangan atau secara kelompok.¹⁴ Media pembelajaran berfungsi mengarahkan peserta didik memperoleh sesuatu hal yang baru dalam kegiatan

¹² Hamdan Husein, “ *Media Pembelajaran Interaktif*”, (Jawa Barat:Fatawa Publishing 2020)

¹³ Andre Fernando, “ *Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Yayasan Kita Menulis:2020)

¹⁴ Septy Nurfadhillah, *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak 2021) H. 19.

belajar pembelajaran. Media yang tepat dapat disesuaikan dengan tujuan dan menciptakan pengalaman belajar baru dan hasil belajar.

3. Manfaat Media Interaktif

Manfaat media pembelajaran memudahkan guru dalam proses kegiatan mengajar untuk lebih efektif dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran berjalan secara efektif. Sebagai seorang guru kita semestinya tau apa itu media pembelajaran, tujuan media pelajaran dan manfaat media pelajaran dalam dunia pendidikan. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang tentunya lebih kreatif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuat pendidikan lebih maju dengan mengaitkan teknologi kedalam dunia pendidikan yang lebih kreatif serta inovatif. Adapun manfaat media pembelajaran adalah dapat mempelancar proses interaktif antara guru dan peserta didik serta membantu peserta didik belajar lebih optimal.¹⁵

Media Interaktif merupakan tempat melakukan kegiatan secara daring media interaktif / bahan ajar secara digital merupakan suatu hal yang dirangkai secara sistematis dengan bantuan komputer, laptop, serta jaringan internet yang secara khusus didesain dengan mengabungkan teks, gambar, animasi serta audio yang dapat membantu proses belajar mengajar.¹⁶ Tujuan media interaktif/bahan ajar adalah untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Kegunaan media interaktif/bahan aja merupakan alat bantu guru dalam

¹⁵ Abdul Istiqlal, “ Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Penguruan Tinggi”, *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurus Sekolah*, Vol. 3. No. 2.

¹⁶ Asyora Dewi Prabanandkk, “ Perancangan User Experience Portal Media Interaktif Komunitas Kampus Dengan Pendekatan Social Media Platform”, *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2019, Vol. 9 No. 7

penyampaian teori pembelajaran.¹⁷ Adapun manfaat media interaktif adalah, efisien terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik, menggunakan fasilitas belajar aktif, memberikan materi yang lebih menarik, konsisten dan mudah dipahami, merangkul peserta didik dalam belajar mandiri dan berkelompok, serta meningkatkan informasi yang disampaikan disajikan, memudahkan peserta didik untuk fokus pada apa yang mereka pelajari. Media interaktif ini memungkinkan peserta didik mereview apa yang telah dipelajari secara mandiri atau bersama teman sesuai dengan media yang digunakan oleh guru. Jika guru menggunakan media interaktif berupa aplikasi yang dapat dipasang sendiri oleh peserta didik dengan menginstal sendiri di handphone masing-masing serta apabila media interaktif berupa *link* maka peserta didik bisa meminta *link* kepada guru untuk mengakses sendiri untuk dipelajari kembali tentang materi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah seperangkat alat belajar mandiri yang diciptakan secara sistematis untuk memudahkan belajar siswa dan mencapai tujuan belajar.

B. Media Canva

1. Pengertian Canva

Canva merupakan aplikasi atau web situs yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara *online*. *Canva* sendiri dapat diakses melalui website, aplikasi PC dan *playstore* yang terdapat pada *handphone*. Dengan kemudahan akses kedalam aplikasi *canva* tak heran jika aplikasi ini

¹⁷ Yunita Hatibi, “ Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Komunikasi Dan Informasi Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran”, (Seminar Nasional Sains Dan Humaniora:2019)

menjadi salah satu aplikasi desain yang paling banyak diminati.¹⁸ Tak hanya mudah dalam penggunaannya aplikasi *canva* juga menyediakan berbagai macam *template* yang bisa diakses dengan mudah serta gratis. Namun, jika berlangganan berbayar aplikasi ini juga menyediakan dengan kelebihan bisa mengakses berbagai macam tambahan tools serta *template* yang lebih lengkap.

Dalam pemanfaatan media bahan ajar aplikasi *canva* juga ikut meramaikan dunia teknologi. *Canva* sendiri menyediakan berbagai jenis presentasi yang menarik dan berbagai jenis termasuk dalam bidang pendidikan. Namun, penggunaan aplikasi *canva* harus selalu terhubung dengan internet ini juga yang merupakan satu kekurangan daripada aplikasi *canva* dikarenakan tidak bisa digunakan secara *offline*.

Cara menggunakan *canva* aplikasi tersebut bisa diunduh secara gratis melalui *playstore*. Berikut langkah-langkah penggunaan aplikasi *canva*:

1. *Sing up* untuk *login* kedalam aplikasi *canva*. Adapun ketentuan *login* di *canva* bisa menggunakan *facebook*, *Gmail*, atau mengisi data pribadi untuk *login* dan membuat akun *canva*.
2. Pada bagian menu *canva* menyediakan berbagai kebutuhan dan menyediakan berbagai *template* yang bisa diakses dengan gratis. Namun dalam hal ini kita akan lebih berfokus pada menu presentasi untuk membuat presentasi bahan ajar.

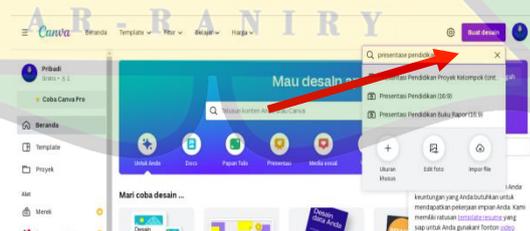
¹⁸ Qadhilil Jafar Adrian, Dkk, “ Pengenalan Aplikasi *Canva* Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan”, *Jurnal Of Teknologi Social For Community Service (JTSCS)*, Vol. 3. No. 2

3. Terdapat lembar kosong merupakan area desain memungkinkan pemakai mendesain sesuai dengan keinginan. Pilihan lain juga tersedia berbagai macam *template* sehingga memudahkan pengguna dalam memakai *canva*.
4. *Canva* juga menyediakan berbagai fitur serta memudahkan pengguna dalam mendesain membuat bahan ajar.
5. Menyimpan hasil desain yang telah dikerjakan akan tersimpan secara otomatis di *canva* sehingga pengguna tidak usah takut untuk kehilangan bahan ajar yang telah dibuat.



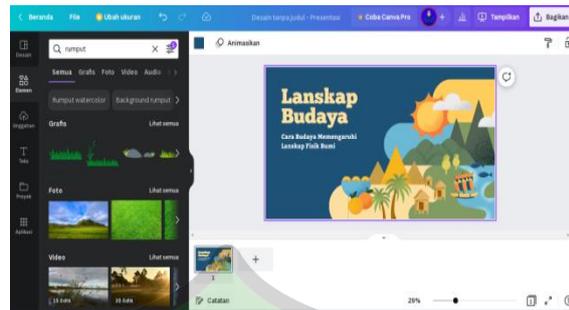
Gambar 2.1 Tampilan Awal *Canva* Login
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Kemudian pilih *template* untuk menentukan desain, kita dapat mendesain dengan memilih menu “*creator A Desing*” setelah itu pililah *template* presentasi pendidikan yang akan digunakan.



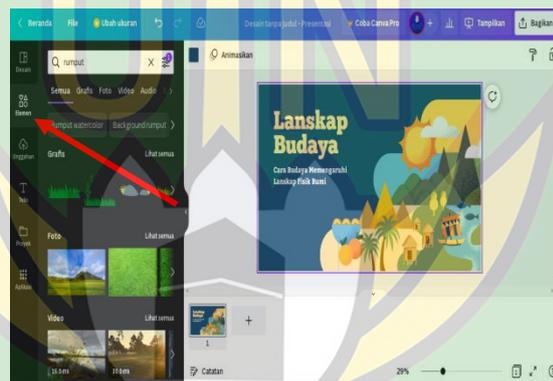
Gambar 2.2 Tampilan Pilihan *Template* Pada *Canva*
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Ketiga pililah menu pada *template* yang disediakan kemudian segera medesain media pembelajaran sesuai dengan konsep yang diinginkan.



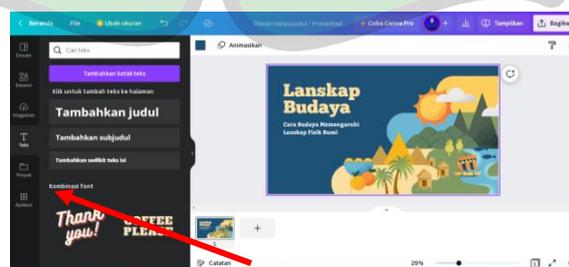
Gambar 2.3 Tampilan Menu pada *Template*
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Pada tahap ini untuk membuat desain lebih menarik dan unik maka gunakanlah elemen-elemen yang telah disediakan naik animasi maupun gambar untuk membuat desain lebih terlihat menarik.



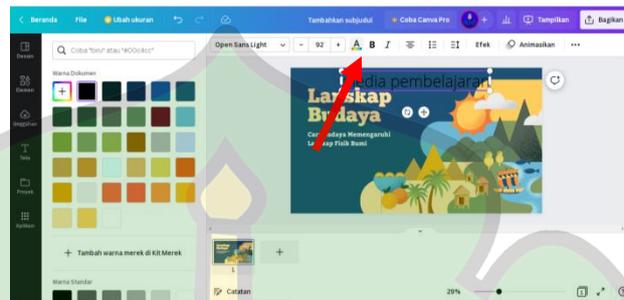
Gambar 2.4 Menu Elemen pada *Template*
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Variasi teks digunakan untuk membuat hasil teks yang lebih bagus dan keren supaya hasil dari desain terlihat lebih kreatif dan inovatif untuk desain media bahan ajar.



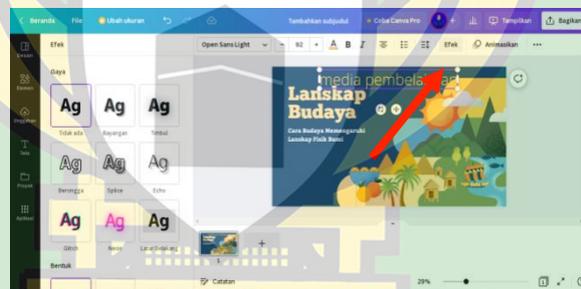
Gambar 2.5 Variasi Teks Secara Manual
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Menu pilihan pada teks warna dimaksud agar teks yang disajikan bukan hanya berwarna hitam namun juga memiliki warna yang lebih menarik dengan tujuan peserta didik tidak bosan untuk belajar.



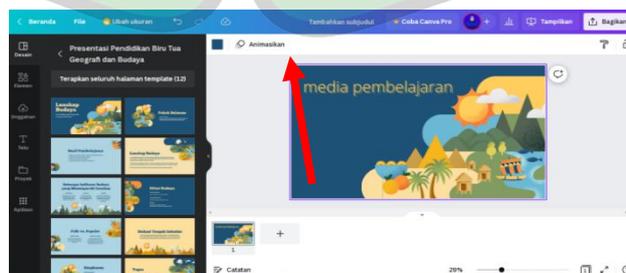
Gambar 2.6 Menu Pilihan Untuk Warna Teks
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Menu efek digunakan untuk membuat efek yang tercipta terlihat lebih nyata dan lebih menarik dengan bentuk-bentuk unik yang disediakan didalam *template*.



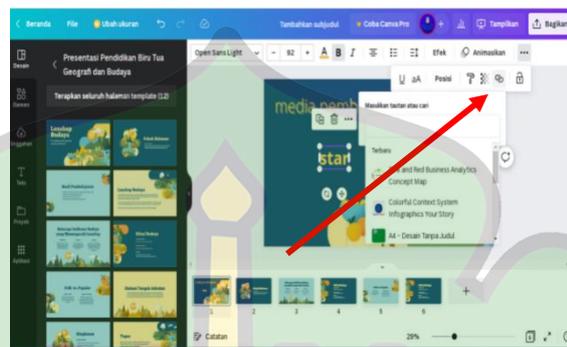
Gambar 2.7 Menu Efek Untuk Perubahan Teks
(Sumber www.canva.com , 2023)

Menu animasi biasanya digunakan pada desain agar hasil teks ataupun gambar yang telah didesain bisa bergerak atau terlihat lebih nyata.



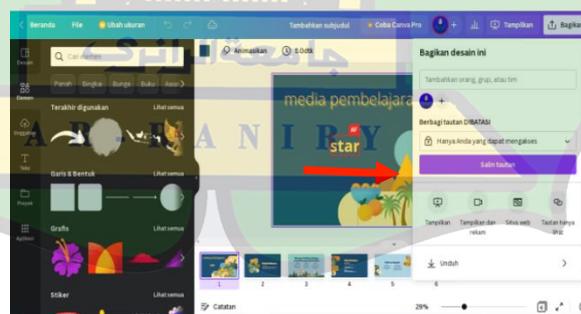
Gambar 2.8 Menu Animasi
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Menu *hyperlink* digunakan untuk mengedit slide yang sudah didesain. desain yang dimaksud supaya arah menu yang dibuat bisa terhubung ke tujuan arah desain yang telah dibuat.



Gambar 2.9 Menu *Hyperlink*
(Sumber : www.canva.com , 2023)

Menu *link* biasanya digunakan untuk dibagikan untuk peserta didik belajar supaya peserta didik bisa belajar mandiri atau belajar secara bersama-sama dan bisa selalu diputar untuk dipelajari. Namum jika hanya untuk mempresentasikan maka bisa menekan menu hanya untuk presentasi sebagai media bahan yang telah didesain untuk membantu kegiatan belajar terlaksana dengan efektif.



Gambar 2.10 Menu *Link*
(Sumber : www.canva.com , 2023)

2. Kelebihan Media *Canva*

Sebagai media pembelajaran *canva* mempunyai banyak kelebihan dengan fitur sederhana yang mudah dipahami yang disediakan *canva*. Kelebihan aplikasi *canva* meliputi :

- a. Pemakain yang mudah untuk seseorang medesain yang simpel dengan *template* yang tersedia. Seperti: sertifikat, poster, *template* video, dan lain sebagainya yang tersedia didalam aplikasi.
- b. Karena aplikasi menyediakan berbagai macam tempalate maka pengguna hanya perlu menyesuaikan saja keinginan seperti pemilihan gambar, warna dan lain sebagainya.
- c. Mudah dijangkau karena semua kalangan bisa mengakses
- d. aplikasi *canva* melalui *Android* atau *Iphone* hanya dengan mengdownloadnya. Kalau menggunakan laptop caranya ialah membuka chrome atau *webcanva* dan masuk kedalam aplikasi tanpa harus mengdowlond. Namun, jika pemakai mau menginstalnya di laptop cukup membuka *chrome* dan lakukan pencarian *canva* pilih opsi yang disediakan lalu download untuk menginstal aplikasi kedalam laptop.¹⁹

3. Kekurangan Media *Canva*

Namun aplikasi *canva* juga mempunyai kekurangan, berikut kekurangan aplikasi *canva* meliputi :

- a. Dalam penggunaanya mengadakan jaringan internet yang cukup stabil.

¹⁹ Mohammad Tegar Kharissidqi Dan Vicky Wahyu Firmasyah, "Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif" *Indonesia Journal Of Education And Humanity*, 2022,

- b. aplikasi *canva* menyediakan berbagai *template*, stiker, ilustrasi, font dan lain sebagainya secara berbayar.
- c. Aplikasi *canva* tidak bisa dipakai secara *offline*.
- d. Sering kali *template* yang disediakan tidak bisa diakses semua melainkan harus belanganan berbayar.²⁰

4. Manfaat Media *Canva* Dalam Titrasi Asam Basa

Manfaat aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dalam materi titrasi asam basa yaitu :

- a. Menggali aspek kreatif guru serta peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.
- b. Mendesain materi pembelajaran yang lebih menarik dapat dirancang untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri dan melatih pola berpikir kritis.
- d. Menungkinkan pendidik menghemat waktu untuk membuat bahan ajar dengan format gambar.
- e. Membantu tenaga pendidikan dalam membuat materi untuk mengajar serta mampu menampilkan materi yang abstrak dengan bantuan gambar maupun video.

C. Titrasi Asam Basa

1. Pengertian Titrasi Asam Basa

Titrasi asam basa adalah tehnik penentuan konsentrasi larutan asam atau basa yang telah diketahui konsetrasinnya. Titrasi asam basa adalah penentuan

²⁰Riano Dan Fauzi, “ Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP Di SD Berbasis Aplikasi *Canva*”, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. 1, 2022, H. 119.

kadar suatu larutan bisa dengan larutan asam yang diketahui kadarnya atau sebaliknya penentuan suatu larutan asam dengan larutan basa yang diketahui, dengan didasarkan pada reaksi netralisasi.²¹

Titrasi harus dilakukan dengan menentukan titik ekuivalen, yaitu keadaan asam dan basa tepat habis bereaksi secara stoikiometri. Titik ekuivalen umumnya dapat ditandai dengan perubahan warna dari indikator. Sementara itu, keadaan saat titrasi harus dihentikan tepat pada saat indikator menunjukkan perubahan warna yang disebut titik titrasi. Untuk memperoleh hasil yang tepat, maka selisih antara titik akhir titrasi dengan titik ekuivalen harus diusahakan semisal mungkin. Hal ini dapat diupayakan dengan memilih indikator yang tepat pada saat titrasi, yakni indikator mengalami perubahan warna atau proyek pH di sekitar titik ekuivalen.

Sebagai contoh, pada label botol cuka makan umumnya terdapat informasi kadar cuka. Jika suatu botol cuka tertulis 25% asam cuka, bagaimana memastikan kebenaran kadar yang tertera tersebut ?

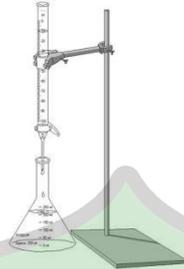
Nah, penentuan kadar asam cuka dapat dilakukam dengan prosedur eskperimen menggunakan metode titrasi asam basa.

Prosedur titrasi asam basa

1. Asam yang akan dititrasi dimasukan dalam elemeyer, kemudian ditetesi indikator asam-basa sesuai dengan trayek pH.
2. Masukan pentiter basa dimasukan kedalam buret, dan ditambahkan dalam erlemeyer setetes demi setetes sambil menghitung berapa volume yang dibutuhkan.

²¹Raymond Chang , “*Kimia Dasar*”, (Erlanga :2003)

3. Ketika warna indikator berubah, hentikan titrasi (titik akhir titrasi)



Gambar 2.11 eksperimen titrasi asam basa

2. Perubahan pH pada Titrasi Asam Basa

Pada saat larutan basa ditetaskan dengan larutan asam, pH larutan akan turun. Sebaliknya, jika larutan asam ditetaskan dengan larutan basa, maka pH larutan akan naik. Jika pH larutan asam atau basa diplotkan sebagai fungsi dari volume larutan basa atau asam yang ditetaskan, maka akan diperoleh suatu grafik yang disebut kurva titrasi. Kurva titrasi asam basa bisa menunjukkan perubahan pH larutan selama proses titrasi asam dengan basa, atau sebaliknya.

3. Mengenal Macam-Macam Kurva Titrasi Asam Basa

a. Titrasi Asam Kuat Dengan Basa Lemah

Zat pentiter adalah basa kuat :

1. Daerah perubahan pH drastis 4-10
2. pH titik ekivalen 7.
3. Indikator yang dapat digunakan adalah metil merah, brotimol biru, dan fenolflalein (lebih tajam)
4. Contoh HCL dengan NaOH

b. Titrasi Basa Kuat Dengan Asam Kuat

Untuk menentukan titik akhir titrasi pada reaksi penetralan basa kuat oleh asam kuat digunakan indikator metil merah misalnya pada titrasi KOH 0,1 M oleh HCl 0,1 M.

Zat penititer adalah asam kuat :

1. Daerah perubahan drastis 4 -10.
2. pH titik ekivalen 7.
3. Indikator yang dapat digunakan adalah metil merah, bromtimol biru, dan fenolftalein (lebih tajam).

c. Titrasi Asam Kuat Dengan Basa Kuat

Zat penititer adalah basa lemah :

1. Daerah perubahan pH drastis 4 – 7
2. pH titik ekivalen 5 – 6.
3. Indikator yang dapat digunakan adalah metil merah.
4. Contoh: HCL dan NH₄OH.

d. Titrasi Asam Lemah dengan basa Kuat

Zat penititer adalah asam kuat

1. Daerah perubahan pH drastis 4 – 7
2. pH titik ekivalen 5 – 6.
3. Indikator yang dapat digunakan adalah metil merah.
4. Contoh: HCL dan NH₄OH.

e. Titrasi Basa Kuat Dengan Asam Lemah

Zat penititer adalah asam kuat

1. Daerah perubahan pH drastis 7 - 10

2. pH titik ekuivalen 8 - 9
 3. Indikator yang dapat digunakan adalah fenolftalein.
 4. Contoh: NaOH dan CH₃COOH.
- f. Titrasi Asam Lemah Dengan Basa Kuat

Zat pentiter adalah asam kuat

1. Daerah perubahan pH drastis 7 - 10
2. pH titik ekuivalen 8 - 9
3. Indikator yang dapat digunakan adalah fenolftalein.
4. Contoh: NaOH dan CH₃COOH.²²

4. Prosedur asam basa dan perhitungannya

Titrasi asam basa dilakukan dengan menggunakan buret. Berikut langkah-langkah melakukan titrasi asam basa.

1. Siapkan larutan yang akan ditentukan konsentrasinya. Pipet larutan tersebut ke dalam erlenmeyer dengan menggunakan pipet volume.
2. Pilih indikator berdasarkan trayek pH dan perubahan warna indikator untuk memudahkan pengamatan. Tambahkan beberapa tetes larutan.

Dalam proses titrasi asam kuat atau asam lemah oleh basa kuat dianjurkan menggunakan indikator fenolftalein pengamatan akan lebih mudah karena trayek pH yang sesuai dengan perubahan warna dari bening menjadi merah muda. Pada proses titrasi basa kuat atau basa lemah dititrasi oleh asam kuat dianjurkan menggunakan

²² Audytya, Buku Siswa Kimia Untuk SMA/Ma Kelas XII (Erlanga : 2018) H. 3-5

indikator metil merah karena trayek pH yang sesuai juga pengamatan perubahan warna yang jelas yaitu dari kuning menjadi merah.²³

3. Dalam menambahkan zat penitrasi harus demi tetes dengan selalu mengoyangkan erlenmeyer agar terjadi reaksi yang sempurna.
4. Sesekali pinggirkan erlenmeyer dibilas agar zat yang bereaksi tidak menempel di dinding erlenmeyer.
5. Sebaiknya penambahan zat peniter dilakukan dengan sangat hati-hati ketika mendekati titik ekuivalen. Buka krat buret, peniter yang keluar jangan sampai menetes, tetapi ditempelkan pada dinding erlenmeyer kemudian bilas dan goyangkan. Ada baiknya titrasi dilakukan sebanyak dua kali atau tiga kali.

D. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gita dan Zuherman dalam Jurnal “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Canva* Untuk meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta didik”. Percobaan dilakukan terhadap guru dan siswa. Pengujian pengguna guru dilakukan oleh 3 orang guru dari 3 sekolah berbeda berdasarkan survey guru terhadap media pembelajaran dan menghasilkan kondisi valid secara keseluruhan dengan rata-rata skor 85,57%, sehingga video animasi berbasis *canva* dapat disimpulkan metode tersebut efektif. eksperimen siswa dilakukan terhadap 29 siswa dari tiga sekolah berbeda. Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *canva* diselidiki. Hasilnya, diperoleh nilai 90% yang berada di atas rata-rata, artinya media pembelajaran tergolong

²³ Erfan Priambodo, Dkk, “*Aktif Belajar Belajar*”(Jakarta : Kepala Pusat Pembukaan, 2009). H.146

sangat baik untuk digunakan. Dilihat dari respon siswa dan guru, media ini sangat cocok dan mendapat respon positif dari guru dan siswa.²⁴

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rahmatullah dan kawan-kawan dalam jurnal “ Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*”. Hasil validasi desain media pembelajaran audiovisual menggunakan aplikasi *canva* memperoleh presentase sebesar 82,28% dan hasil desain dinilai layak untuk digunakan. Uji coba lapangan dengan metode tindakan kelas dengan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis audiovisual menggunakan aplikasi *canva* dinilai layak digunakan dengan presentase 86.73%. respon peserta didik sangat positif sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *canva* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.²⁵

Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Gilang dan kawan-kawan dalam jurnal “ Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini”. Hasil dari penelitian menunjukan *canva* menjadi salah satu platform yang pantas digunakan pada masa kini dimana *canva* memiliki dua fungsi. yakni, suplemen dan substitusi fungsi suplemen diantaranya memudahkan pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran dan mampu melakukan proses kegiatan belajar jarak jauh. Fungsi dari substitusi ialah sebagai media/multimedia yang dihasilkan *canva* dapat membantu peserta didik dalam kebutuhan teknologi. Keuntungan dari menggunakan media *canva* ini peserta didik selain

²⁴ Gita Permata Puspita Hapsari Dan Zulherman,” Penegmabnagn Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa” , *Jurnal Basicedu*, 2021 Vol. 5. No. 4

²⁵ Rahmatuallah, Dkk, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* “, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*:2020, Vol. 12. No. 2.

mendapatkan ilmu pelajaran juga mampu membuat peserta didik lebih terampil, kreatif, dan inovatif. Dari hasil penelitian ini dapat kita simpulkan pemakaian media pembelajarannya berbasis *canva* dapat dianjurkan untuk digunakan dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk pendidikan.²⁶



²⁶ Gilang Alfiani Rizanta Dan Meilan Arsanti, Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini, (Seminar Nasional Daring: 2022)

BAB III

METODE PENELITIAN

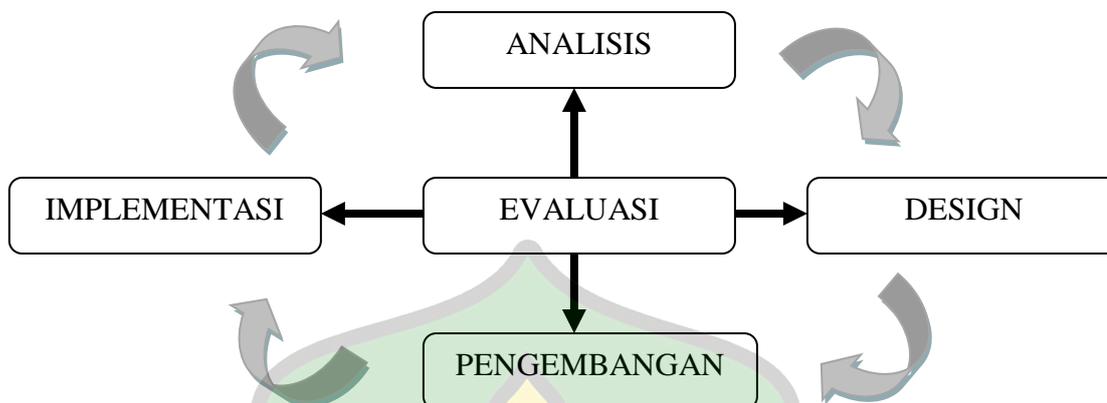
A. Rancangan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode (R&D) *Research and Development*. Penelitian (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk. Metode penelitian adalah sebuah metode yang penting untuk dikuasai dikarenakan dalam penelitian ini data yang diperoleh haruslah data yang empiris yang memiliki kriteria seperti valid, reliabel dan objektif. Maka proses pengembangan instrumen penelitian valid dan reliabel dapat dilakukan dengan menggunakan metode penelitian (R&D).²⁷ Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa.

Model pengembangan yang digunakan diadaptasi oleh model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dalam metode ini yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), *evaluation* (evaluasi).²⁸ Adapun tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut dengan menggunakan metode ADDIE :

²⁷ Wiwin Yuliani Dan Nurmauli Banjarnahor, "Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan Dan Konseling) , *IKIP SILIWANGI,STBA YAPARI ABA Bandung*, 2021,Vol,5,No,3.

²⁸ Putu Gde Caesar Rendy Wicaksana Dan Anak Agung Gede Agung, " Pengembangan E-Komik Dengan Menggunakan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia" , *Jurnal EDUTECH*, 2019,Vol,7,No,2.



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE
Sumber : (Anglada, 2007)

1. *Analysis (Analisis)*

Tahapan awal peneliti pengembangan ADDIE langkahnya adalah menganalisis kebutuhan pengembangan produk dan menganalisis kelayakan dan pesyaratan pengembangan produk. Analisis yang dilakukan mengenai fasilitas penunjang sekolah, penggunaan media pembelajaran dan kegiatan belajar. Hasil dari analisis ini dijadikan sebagai paduan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*.

2. *Design (desain)*

Tahap kedua berdasarkan pada hasil analisis tahap selanjutnya adalah tahap merancang media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Tahapan rancangan dilakukan seperti langkah-langkah berikut.

a. Pembuatan desain media (*Storyboard*)

Storyboard adalah rancangan praproduksi perdana juga merupakan alat visualisasi yang dirangkan untuk menunjukan gambar *frame-by-frame* serta

storyboard memberikan gambar konsep awal tentang rancangan.²⁹ *Sotyboard* berfungsi sebagai panduan seperti peta untuk memudahkan proses pembuatan media.

b. Mengumpulkan data

Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan: menetapkan materi, menyiapkan berbagai referensi, dan mengumpulkan gambar yang diperlukan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* berdasarkan rancangan media awal yang mengacu pada *Storyboard* yang dibuat pada tahap sebelumnya.³⁰ Adapun tahap yang dilakukan peneliti adalah :

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva* yang disesuaikan dari segi materi, bahasa dan media.
- b. Tahap pengujian oleh dosen pembimbing. Pada tahap ini peneliti melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai produk awal media yang telah dirancang. Tahap ini bertujuan untuk mendapat masukan atau saran dari dosen pembimbing untuk kemudian dilakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya melakukan revisi sesuai dengan saran yang telah diberikan.

²⁹ Devi Fadlika, Dkk “ Perancangan Storyboard Vidio Dokumentasi Visual KKN Tematinbudaya Keraton Sumedang Larang”, *Jurnal Karya Ilmiah*, 2022, Vol, 4 No, 2.

³⁰ Eka Wulandari “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E_Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*”, Skripsi, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), H. 43.

- c. Tahap pengujian oleh validator ahli. Pada tahapan ini media yang sudah dirancang dan direvisi kemudian diserahkan kepada validator ahli untuk kemudian diberi penilaian terhadap aspek kelayakan.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap yang keempat mengimplementasikan Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh dosen ahli kepada peserta didik dengan maksud memperoleh repon dari siswa terhadap media pembelajaran berbasis *canva*. Kemudian para peserta didik mengisi angket evaluasi media yang bertujuan untuk menilai keberhasilan pembuatan media pembelajaran.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi kelima atau yang terakhir pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan-masukan yang diberikan peserta didik saat uji coba media pembelajaran interaktif. Bertujuan mengukur tingkat keberhasilan suatu produk dan dinyatakan layak untuk digunakan.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* ini adalah peserta didik kelas XII *Einstein* 2 SMA Negeri 7 Banda Aceh yang berlokasi di Banda Aceh sebanyak 30 orang. Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah simple random sampling (acak).

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan bagian terpenting dalam penelitian sebagai pengumpul data. Instrumen pengumpulan data harus ditangani dengan serius agar memperoleh hasil sesuai dengan kegunaannya.

1. Lembar Wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan didalam penelitian. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data yang diinginkan.

2. Lembar Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang diuji kepada validator ahli media, materi, dan bahasa. Ketersediaan instrumen digunakan untuk mengetahui kelayakan media pelajaran serta memvalidasi produk yang dikembangkan oleh para ahli terhadap instrumen yang akan digunakan dalam penelitian³¹. Kegiatan validasi berupa validasi media, materi, dan bahasa.

3. Lembar Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang mencatat pertanyaan terkait media dan pengalaman penggunaan media. Angket ini mencakup penilaian, respon, dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Tujuan angket untuk melihat respon peserta didik terhadap media pembelajaran ditinjau dari segi aspek kelayakan materi, bahasa, daya tarik, dan kegunaan.

³¹ Madinatul Mukhofifah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karaktek Pada Pembelajaran Tematik, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2020, Vol,1 No,4.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara, validasi angket, dan angket respon peserta didik.

1. Wawancara

Teknik wawancara yang dilakukan tidak terstruktur (terbuka). Teknikplorasi ini dipilih oleh peneliti karena wawancara ini bersifat luwes dan dapat mengeksplorasi informasi secara mendalam. Teknik pengumpulan data melalui wawancara bertujuan membantu peneliti sehingga menemukan sebuah inovasi baru.

2. Validasi Angket

Sebelum di aplikasikan media pembelajaran berbasis *canva* harus melalui proses validarot/uji yang menguji kelayakan media yang dikembangkan. Media pembelajaran berbasis *canva* akan dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada produk yang dihasilkan³². Validasi dalam penelitian ini dilakukan kepada tiga validator yang mencakup aspek bahasa, materi, dan media.

3. Angket

Angket dibagikan kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *canva* terhadap penggunaan media. Penyebaran angket kepada peserta didik dilakukan pada tahap implementasi (*implementation*). Peserta didik mengisi survei tertutup berdasarkan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala psikomotorik yang umum digunakan

³² Lis Ernavawi Dan Totok Sukardiyono, *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*, (Universitas Negeri Yogyakarta: 2014).

dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam penelitian berupa survei.³³

E. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan pengumpulan data telah selesai, selanjutnya analisis data. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Hasil dari analisis data menjadi jawaban dari segala permasalahan yang ada. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon peserta didik. Analisis dalam penelitian ini merupakan data validasi dari tim ahli dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *canva*.

1. Analisis Validasi Media

Data hasil validasi tim ahli dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Terdapat pernyataan yang mengukur skala positif dan skala negatif pertanyaan diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1.³⁴

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian skor

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Baik	5
2.	Baik	4
3.	Cukup	3
4.	Kurang	2
5.	Sangat Kurang	1

(Sumber: Nanda : 2019)³⁵

³³Dryon Taluke, Dkk, “ Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaam Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Lolonda Kabupaten Halmahera Barat”, *Jurnal Spasial*, 2019, Vol, 6, No, 2.

³⁴ Victor Hardianus Pranata Wijaya, “Pengembangan Aplikasi Qeisoner Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman”, *Jurnal Sains Dan Informatika*, Vol 5, No 2. 2020.

Hasil validasi dari tim ahli atau validator terhadap seluruh aspek yang dinilai ditampilkan dalam format tabel. Presentasi hasil persamaan berikut dapat dihitung menggunakan persamaan berikut:

$$P = \frac{X_i}{X_y} \times 100\%$$

Ket :

P = Nilai persentase

X_i = Jumlah skor yang diberikan validator untuk masing-masing aspek

X_y = skor maksimum untuk setiap kriteria

Meskipun Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat Kualitatif, namun akan diubah menjadi data kuantitatif.³⁶ Lihat kriteria kelayakan produk pada tabel dibawah:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kelayakan

No	Persentase Skor	Kategori Kelayakan
1.	<21%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

(Sumber : Nur,2022)

2. Angket

Data respon ini diisi langsung oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis-*canva*. Angket respon ini berisi lima jawaban alternatif yaitu: (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) kurang setuju, (4) setuju dan (5) sangat setuju.³⁷

³⁵Nanda Rizky Riyaldi, “ Pengujian Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm STUDENTS” , *Jurnal SISTEMATIS* , Vol 8, No ,1,2019.

³⁶ Nur Afifah, Dkk “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar*”, (Kiprah Pendidikan:2022)

³⁷Annisa Cahyani, Dkk, “*Panduan Pembuatan Dan Penggunaan Aplikasi Implementasi Metode Servqual Untuk Mengetahui Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Hasil Penanganan*

Angket analisis responden dihitung menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Ket :

P = Presentase Penilaian (%)

F = frekuensi jumlah peserta didik yang menjawab

N = Jumlah Skor Maksimum

Berikut imperpretasi angket respon peserta didik terhadap media dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kategori Persentase Skor Angket Respon Peserta Didik

No	Persentase (%)	Kategori
1.	81 – 100	Sangat baik
2	61 – 80	Baik
3.	41 – 60	Nertal
4.	21 – 40	Kurang baik
5.	0 -20	Sangat Buruk

(Sumber : Agnes :2020)³⁸

Menggunakan Metode Wighted Product Pada PT. CDA”, (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020),

³⁸ Agnes Sri Handayani Dan Lin Arianti, “Kemandirian Belajar Matematika Siswa Smp Disaat Pandemi Covid-19” (Universitas Muhamaddiyah Banjamasir :2020).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode pembuatan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Media pembelajaran tersebut dirancang menarik dan bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik serta memudahkan mempelajari materi. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa menggunakan model ADDIE terjadi yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).³⁹

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan memperoleh informasi yang mengenai media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang diharapkan dapat berguna untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran peserta didik dimasa depan. Peneliti telah melakukan observasi pada tanggal 10 Januari 2023 di SMA Negeri 7 Banda Aceh. sekolah memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran antara lain laboratorium komputer dan infokus. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan guru kimia di sekolah tersebut. Dari hasil hasil wawancara langsung diketahui bahwa kegiatan

³⁹ Sari, B. K, " Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasi Dengan Teknik Jigsaw, *Jurnal Prosiding*, 2017

belajar masih belum menggunakan media pembelajaran berbasis *canva* kegiatan belajar mengajar biasanya menggunakan buku cetak, dan media PPT dan menggunakan metode ceramah. Selain itu, media pembelajaran berbasis *canva* untuk materi titrasi asam basa belum pernah diterapkan dalam kegiatan mengajar.

Adapun analisis data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Perolehan Data Analisis Awal

No	Aspek Penilaian	Hasil Analisis
1	Analisis sarana dan prasarana	1. Banyak sarana dan prasarana yang sudah terdapat disekolah seperti laboratorium komputer dan infokus.
2	Analisis kebutuhan	2. Media yang digunakan seperti buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah. 3. Penggunaan media seperti <i>canva</i> belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar materi kimia.
3	Analisis kurikulum	4. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran kimia adalah kurikulum merdeka.

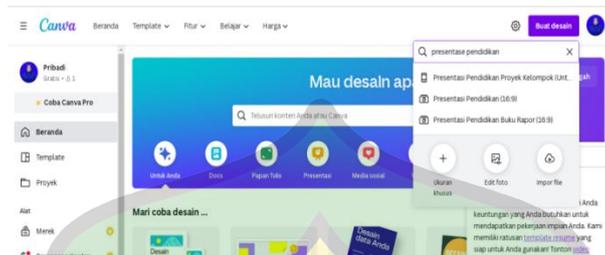
Berdasarkan hasil analisis, peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dapat membantu memotivasi peserta didik dan membantu mereka memahami materi yang pembelajaran.

2. *Design (desain)*

Tahap desain merupakan tahap perancangan media dan mencakup proses pembuatan keseluruhan desain media (*storyboard*) dan keseluruhan desain termasuk template dan material. Adapun aplikasi yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* adalah :

Canva merupakan aplikasi desain *online* beragam beragam *template* dan fitur yang menunjang kinerja guru dan peserta didik dalam melaksanakan

pembelajaran, ketrampilan dan kreatifitas berbasis teknologi. Tampilan aplikasi *canva* gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Awal *Canva*

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan rancangan pada tahap desain disesuaikan dan dikembangkan dengan rancangan menggunakan aplikasi *canva*. Komponen menjadi satu berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Adapun bentuk desain media adalah sebagai berikut :

a. Menu *Start*

Langkah pertama adalah membuat start menu dengan kombinasi gambar untuk menarik minat siswa. Pada bagian bawah terdapat menu "start" untuk masuk ke bagian halaman agenda Adapun tampilan halaman *start* dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Desain Awal Menu *Start*

b. Agenda

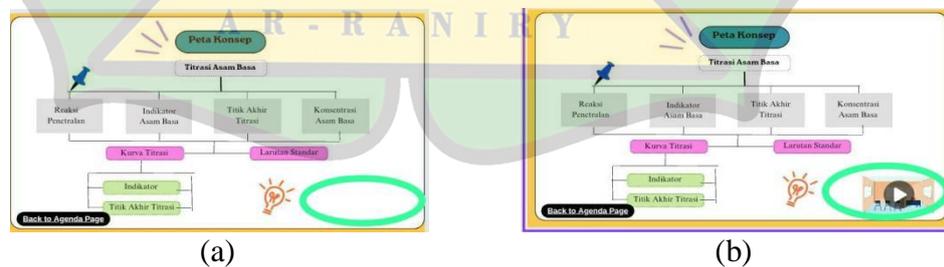
Agenda adalah menu yang menampilkan beberapa fungsi menu. Aplikasi media berbasis *Canva* ini memiliki lima menu yang masing-masing memiliki fungsi berbeda. Agenda 5 halaman yaitu: *start*, peta konsep, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi, dan *virtual lab*. Tampilan agenda ditunjukkan pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Desain Awal Halaman Agenda (a) Sebelum Direvisi (b) Sesudah Direvisi

c. Peta Konsep

Pada halaman ini menjelaskan tentang peta konsep yang berisi tentang materi-materi yang berisi ringkasan-ringkasan yang berisi tentang sub bab terhadap materi. Tampilan peta konsep ditunjukkan pada gambar 4.4.



Gambar 4.5 Desain Awal Halaman Peta Konsep (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Direvisi

d. Capaian Pembelajaran

Halaman pada menu ini menjelaskan tentang capaian pembelajaran yang terdiri dari sikap, pengetahuan dan ketrampilan pembelajaran. Tampilan halaman kompetensi dasar ditunjukkan pada gambar 4.5.



(a)

(b)

Gambar 4.5 Desain Awal Halaman CP (a) Sebelum Direvisi
(b) Sesudah Direvisi

e. Alur Tujuan Pembelajaran

Halaman menu ini menguraikan alur tujuan pembelajaran terhadap kinerja peserta didik dalam kegiatan belajar. Tampilan halaman pada gambar 4.6.



(a)

(b)

Gambar 4.6 Desain Awal Halaman Atp (a) Sebelum Direvisi
(b) Sesudah Direvisi

f. Halaman Materi

Halaman menu ini berisi uraian tentang materi titrasi asam basa, reaksi penetralan, indikator asam basa, titik akhir titrasi, dan konsentrasi asam basa. Dan ditambahkan beberapa gambar pada materi terkait dengan materi titrasi asam basa ditunjukkan pada gambar 4.7.



(a)



(b)

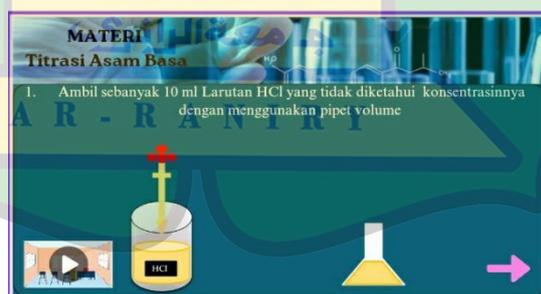
Gambar 4.7 Tampilan halaman materi (a) Sebelum Direvisi (b) Sesudah Direvisi

g. Virtual laboratorium

Halaman menu *virtual lab* adalah menu praktikum virtual yang dapat dimainkan oleh peserta didik dengan menekan simbol yang telah disediakan. *Virtual lab* disini bertujuan untuk membuat praktikum agar bisa lebih dimengerti oleh peserta didik. Tampilan halaman *virtual lab* ditunjukkan pada gambar 4.8, 4.9, dan 4.10.



Gambar 4.8 Desain Halaman Alat Gambar 4.9 Desain Halaman Bahan



Gambar 4.10 Desain Halaman *Virtual Lab*

Pada tahap *development*, tim ahli validasi akan memvalidasikan produk dan menentukan kevalidan/kelayakan alat media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Penilaian ahli dilakukan untuk mengevaluasi aspek desain dilakukan untuk

menilai desain media yang telah dibuat dengan tujuan memberikan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran dari segi kesesuaiannya bagi ahli materi dan biasanya dilakukan oleh dosen atau guru yang telah menguasai materi. Disisi lain, penilaian ahli bahasa untuk memeriksa apakah bahasa yang digunakan dalam media apakah sudah sesuai dengan penggunaan bahasa indonesia yang teapa dan benar. Tahap validasi ini dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu validator 1,2, dan 3 yang menilai kelayakan media, materi dan bahasa.

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut :

Tabel 4.2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Validator		
			1	2	3
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
1.	Aspek Desain	Tampilan cover media pembelajaran sesuai dengan topik pembahasan.	5	4	4
2.		Kesesuaian ukuran gambar yang disajikan dan tampilan warna yang menarik.	4	4	4
3.		Kesesuaian <i>font size</i> dengan ukuran media dan tata letak pada slide.	4	4	4
4.		Spasi antar huruf yang digunakan dalam media jelas.	4	5	4
5.		Kemudahan dalam mengoperasi media pembelajaran.	5	5	5
6.		<i>Virtual lab</i> yang disajikan mudah untuk dipahami.	5	4	5
7.		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.	4	4	4
8.		<i>Virtual lab</i> yang disajikan mudah untuk dioperasikan.	5	4	5
9.		Tampilan warna media	5	4	4

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Validator		
			1	2	3
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
		pembelajaran terlihat menarik dan kreatif.			
10.	Aspek Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan ATP yang ingin dicapai	4	4	4
11.		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4
12.		Media pembelajaran interaktif berbasis <i>canva</i> yang disajikan mempunyai peta konsep materi titrasi asam basa	4	4	4
13.		Penyajian materi mudah dipahami dan terlihat menarik.	4	4	4
14.		Materi dapat mendorong pesetra didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang titrasi asam basa	4	3	4
15.		Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran menjelaskan tentang titrasi asam basa	5	4	4
16.		Kelayakan Bahasa	Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	3
17.	Penggunaan Kosa kata yang digunakan tepat.		4	4	4
18.	Penggunaan bahasa yang digunakan sudah tepat dan santun		4	4	4
19.	Informasi yang disajikan mudah dipahami		4	4	4
20.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>canva</i> mudah dipahami.		4	3	4
21.	Tidak banyak menggunakan pengulangan kata.		4	4	4
22.	Penyusun kalimat dalam media interaktif berbasis <i>canva</i> mudah dipahami.		5	4	4
Total Jumlah Skor			96	87	91
Presentase			87%	79%	82%
Rata-rata presentase keseluruhan			82,6%		
Kriteria			Sangat Layak		

Presentase yang diperoleh masing-masing sebesar 87%, 79%, dan 82% dengan nilai rata-rata sebesar 82,6%. Hasil ini menunjukkan kriteria sangat layak digunakan apabila mencapai tingkat presentase 81% - 100%. Sudah layak digunakan⁴⁰. Namun ada bagian tertentu yang perlu direvisi sesuai dengan saran dari validator ahli.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini terjadi setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* telah diperbaiki atau dikerjakan ulang dan diimplementasikan kepada peserta didik. Implementasinya berlangsung di SMA Negeri 7 Banda Aceh. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dikembangkan dengan cara menyebarkan angket respon peserta didik.

Tabel 4.3 Hasil Respon Peserta Didik

No	Indikator penilaian	skor				
		STS	TS	KS	S	SS
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	desain media secara umum sudah menarik	0	0	0	17	13
2.	Saya menyukai kombinasi warna dan bentuk dari media interaktif berbasis <i>canva</i>	0	0	3	18	9
3.	Huruf yang digunakan dalam media mudah dipahami	0	0	0	17	13
4.	Petunjuk penggunaan media jelas	0	0	0	20	10
5.	Media yang telah dikembangkan dapat digunakan secara mandiri	0	0	0	23	7
6.	Bahasa yang digunakan didalam media sederhana sehingga materi yang disajikan mudah saya pahami	0	0	0	18	12
7.	Konsep yang disajikan didalam media sesuai dengan tingkat pemahaman	0	0	0	20	10

⁴⁰Nanda Rizky Riyaldi, “ Pengujian Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile STUDENTS” , *Jurnal SISTEMATIS* , Vol 8, No , 2019, H. 229.

No	Indikator penilaian	skor				
		STS	TS	KS	S	SS
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	saya					
8.	Virtual yang disajikan dapat membantu saya dalam memahami titrasi asam basa	0	0	0	19	11
9.	Penyajian materi yang terdapat dalam media mendorong saya untuk terlibat aktif dalam pembelajaran	0	0	3	18	9
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat mendorong saya untuk lebih semangat belajar materi titrasi asam basa	0	0	2	14	14
11.	Media ini membuat saya lebih mudah mengerti karena terdapat gambar, dan video	0	0	0	13	17
Total Frekuensi		0	0	8	197	625
Jumlah Skor		0	0	24	788	625
Total Perolehan Skor		1,437				
Presentase		87,09 %				
Tingkat Presentase		81 – 100				
Kriteria		Sangat Baik				

Uji respon penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada peserta didik kelas XII Einsten 2 dengan 30 orang memperoleh nilai 1,437 yang menghasilkan presentase sebesar 87,09%. hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* masuk dalam kriteria “sangat baik”.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam tahap model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan tahap evaluasi berdasarkan petunjuk yang didapatkan selama proses pengembangan media. Pada tahap analisis, peneliti menemukan ide untuk mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya pada tahap desain, dilakukan evaluasi sesuai petunjuk dosen

pembimbing. Pada tahap evaluasi pengembangan, media yang dikembangkan dievaluasi keseluruhan oleh validator. Pada tahap evaluasi pada implementasi dilihat pada respon peserta didik yang dikumpulkan melalui penyebaran angket untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *canva* membuat mereka tertarik dalam kegiatan belajar.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Model yang digunakan dalam penelitian menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Tahap awal pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* diawali dengan analisis dengan melakukan wawancara langsung dengan guru kimia SMA Negeri 7 Banda Aceh, bahwa pembelajaran titrasi asam basa belum menggunakan media sebagai alat bantu dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Padahal dengan adanya bantuan media pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam kegiatan belajar membantu memahami materi pembelajaran. Peserta didik akan lebih memahami materi titrasi asam basa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Karena materi titrasi asam basa merupakan materi yang susah dipahami karena terdapat istilah-istilah tertentu sehingga membutuhkan beberapa cara untuk menjelaskan materi tersebut. Peserta didik juga semangat dalam melakukan kegiatan belajar jika menggunakan media

pembelajaran jika dirancang lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dengan desain gambar dan tampilan yang lebih menarik sehingga peserta didik tidak akan bosan mengikuti proses pembelajaran.

Tahap desain, pada tahap ini peneliti terlebih dahulu merancang draf awal dengan membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan rancangan konten media yang mencakup desain, model, dan bahan. Desain yang telah disiapkan akan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Jika desain tidak sesuai revisi akan dilakukan. Tahap perancangan ini memerlukan beberapa aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. *Canva* merupakan aplikasi untuk membuat desain media pembelajaran interaktif, dan *capcut* berfungsi sebagai aplikasi pendukung untuk membuat fitur suara pada media pembelajaran interaktif.

Tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti mulai membuat media seperti mengumpulkan bahan dan menetapkan materi. Secara umum komponen yang terdapat dalam media pembelajaran terdiri atas permulaan, *start*, agenda, peta konsep, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajara, materi, dan *virtual lab*.

Tahap validasi, media kepada para validator/uji ahli untuk memperoleh saran dan pendapat dari validator. Validasi oleh para ahli dilakukan untuk memastikan apakah produk yang diusulkan berada pada tingkat layar untuk dikembangkan untuk di implementasikan ke SMA Negeri 7 Banda Aceh.

Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil validasi yang diperoleh dari validator. validasi yang dilakukan oleh validator ahli I memperoleh presentase

87% dengan kriteria “sangat layak” dan disertai dengan saran untuk perbaikan media. Selanjutnya validasi dilakukan oleh validator ahli II didapatkan tingkat 79% dikategorikan “layak”. Dan validasi terakhir yang dilakukan oleh validatir III menghasilkan presentase 82% yang kriteria “sangat layak” dengan keseluruhan rata-ratanya 82,6%. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan validator/uji ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dinyatakan sangat layak untuk digunakan di SMA Negeri 7 Banda Aceh.

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online yang mudah digunakan termasuk bagi pemula. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, hingga presentasi. *Canva* bisa dioperasikan lewat HP android yang sebelumnya di dowload dulu di App Store atau Play Store. Pada masa sekarang ini *canva* digunakan secara masif lebih dari 60 juta pengguna aktif bulanan dari 190 negara didunia termasuk indonesia. Dan dari jutaan orang itulah sudah lebih dari 7 miliar desain berhasil tercipta, suatu angka yang fantastis. Aplikasi *canva* juga digunakan oleh para guru untuk membuat media pembelajaran agar lebih menarik dan lebih meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan *canva* for education.⁴¹

Manfaat yang bisa didapatkan dari aplikasi *canva* adalah sudah menyediakan puluhan ribu template siap pakai berdasarkan kegunaannya seperti resume, presentasi, poster, sampul buku, dan masih banyak lagi yang menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. *canva* memiliki

⁴¹ Moh. Khairul Umam, “Mahir Menggunakan *Canva* Bagi Pemula”, (NTB : Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia : 2021)

keunggulan lainnya seperti tersedia jutaan foto dan ilusi siap pakai, beragam font, bisa diakses dari berbagai perangkat, dan termasuk aplikasi murah.⁴²

2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran kimia berbasis

Setelah menyelesaikan langkah-langkah untuk mengembangkan model ADDIE yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah mempertimbangkan tanggapan peserta didik terhadap media. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang didesain ulang sesuai saran ahli diuji untuk mengetahui respon peserta didik di SMA Negeri 7 Banda Aceh.

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa sangat positif. Hal ini terlihat dari hasil angket respon yang dibagikan kepada 30 peserta didik kelas XII *Einstein 2*. Angket respon kepada peserta didik yang dibagikan kepada peserta didik terdapat 11 pertanyaan.

Berdasarkan hasil angket pada tabel 4.3 terlihat bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa termasuk kedalam kriteria sangat menarik dengan presentase sebesar 87,09%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat digunakan untuk materi titrasi asam basa dapat digunakan pada SMA Negeri 7 Banda Aceh.

Canva adalah aplikasi yang populer saat ini untuk desain grafis. *Canva* telah banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Dengan kata lain *canva* merupakan

⁴² Marsudi Suwarna Adi, “ *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah Dan Cepat Menggunakan Canva*”, (2020)

solusi terbaik bagi mereka untuk membuat desain media dan menghemat waktu dalam penggunaannya.⁴³

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya tentang “Pengembangan media pembelajaran berbasis *canva* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik”. Media pembelajaran berbasis *canva* dimaksudkan untuk membantu membuat dan mendesain yang menarik dan kreatif tersedia diaplikasi *canva* itu sendiri kita bisa membuat materi secara *online* dengan menggunakan laptop atau ponsel. Hasil penelitian dari berbagai sudut pandang dan metodologi pengembangan telah dimasukan kedalam standar yang lebih baik terhadap desain media dan validasi konten sangat valid dengan 85% presentase kelayakan dan respon peserta didik sangat baik 92% masuk kedalam kategori sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi.⁴⁴

Dalam penelitian lainnya juga dilakukan Dalam Jurnal “Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Media Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva*” aplikasi *canva* akan mengoptimalkan pembelajaran, mengurangi kebosanan bagi peserta didik, dan menjadikan aplikasi *canva* itu sendiri lebih menarik. Penggunaan aplikasi *canva* juga melihat kebiasaan peserta didik yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil survei ahli media sebesar 84,61% merupakan presentase yang baik. Angket respon guru mempunyai

⁴³ Jubilee, “*Canva Untuk Desain Grafis*”, (2023)

⁴⁴ Dermawan. Dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” *Journal On Education*. 2023. Vol.5, No.1.

kriteria sangat baik sebesar 84,51% dan respon peserta didik dengan kriteria baik sebesar 82,61%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *canva* dari hasil pengujian dapat meningkatkan minat belajar peserta didik⁴⁵.



⁴⁵ Ira Restu Kurnia Dan Titin Sunaryati, "Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa" *Jurnal Education*, 2023, Vol, 3, No, 3.

BAB V

PENUTUPAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa ini valid untuk digunakan di SMA Negeri 7 Banda Aceh, sesuai dengan hasil validasi yang mencakup tiga aspek yaitu ahli bahasa, media dan materi menunjukkan kategori “sangat layak”.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi titrasi asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh adalah sangat positif dan berada pada kategori “sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan penelitian, maka dalam proses meningkatkan motivasi dan respon ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran kimia maka dapat ditemukan saran berikut::

1. Media pembelajaran interaktif titrasi asam berbasis *Canva* yang dikembangkan akan lebih baik lagi jika dapat dikembangkan lebih lanjut menjadi media yang lebih komprehensif dengan video animasi penjelasan pada setiap slide materi.
2. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* diharapkan akan semakin membangkitkan minat para peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* dengan materi lain dengan tampilan dan cara berpikir yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Qadhilil Jafar, Dkk. Pengenalan Aplikasi *Canva* Kepada Peserta Didik/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Jurnal Of Teknologi Social For Community Service (Jtscs)*. Vol. 3. No. 2
- Afifah, Nur, Dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar*. (Kiprah Pendidikan)
- Alfian, Nurul Ari, Dkk. (2022). “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*”. *Jurnal Abdimas*. Vol. 5. No. 1
- Audytya. (2018). *Buku Peserta Didik Kimia Untuk Sma/Ma Kelas Xll*. (erlanga)
- Bounsele, Anselmus Boy . (2020). “Peningkatan Pemahaman Terhadap Ilmu Kimia Melalui Kegiatan Praktikum Kimia Sederhana Di Kota Soe”. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 3, No. 4
- Cahyani, Annisa Dkk. (2020). *Panduan Pembuatan Dan Penggunaan Aplikasi Implementasi Metode Servqual Untuk Mengetahui Kepuasan Pelanggan Berdasarkan Hasil Penanganan Menggunakan Metode Wighted Product Pada Pt. Cda*. (Bandung: Kreatif Industri Nusantara)
- Chaer, Moh. Toriqul, Dkk. (2020). *Membangun Pendidikan Indonesia Berkelas Dunia*. J(Awa Barat:Kuningan)
- Dermawan, Dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal On Education*. Vol.5. No.1
- Devi, Fadlika, Dkk. (2022). Perancangan Storyboard Video Dokumentasi Visual Kkn Tematinbudaya Keraton Sumedang Larang. *Jurnal Karya Ilmiah*. Vol. 4 No. 2
- Ernavawi, Lis Dan Totok Sukardiyono. (2014). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. (Universitas Negeri Yogyakarta)
- Fadlika, Dewi, Dkk. (2022). Perancangan Storyboard Vidio Dokumentasi Visual Kkn Tematinbudaya Keraton Sumedang Larang. *Jurnal Karya Ilmiah*. Vol. 4. No. 2
- Fernando, Andre. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis)
- Fitria, V.A. Dkk. (2021). “Using *Canva* To Support Online Learning Media Of Student At Mahardika Karangpulosos School In Malang During The Pandemi Mujtama”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2, No. 2
- Hamid, Mustofa Abi. (2020). *Media Pembelajaran*. (Yayasan Kita Menulis)

- Handayani, Agnes Sri Dan Lin Arianti. (2020). *Kemandirian Belajar Matematika Siswa Smp Disaat Pandemi Covid-19*. (Universitas Muhamaddiyah Banjamasir)
- Hapsari, Gita Permata Puspita Dan Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5. No. 4
- Hatibi, Yunita. (2019). *Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Komunikasi Dan Informasi Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran*. (Seminar Nasional Sains Dan Humaniora)
- Husein, Hamdan. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Barat:Fatawa Publishing)
- Ibrahim, M Jamil. (2016). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*. Vol. 1, No. 1
- Istiqlal, Abdul. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta Didik Di Penguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurus Sekolah*. Vol. 3. No. 2
- Jubilee. (2023). *Canva Untuk Desain Grafis*
- Kharissidqi, Mohammad Tegar Dan Vicky Wahyu Firmasyah. (2022). Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesia Journal Of Education And Humanity*.
- Latifah, Dkk. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Stem Untuk Meningkatkan Kalaborasi Siswa Mi/Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*. Vol. 9. No.1
- Lukman, Astin. (2020). *Dasar-Dasar Kimia Analitik*.
- Magdalena, Ina. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Prndidikan Dan Ilmu Sosial*.Vol. 2. No. 2
- Mardapati, Djemari. (2008). *Tekhnik Penyusun Instrumen Tes Dan Notest*, (Yogyakarta: Mitra Cendikia)
- Marsudi Suwarna Adi, Marsudi Sumawa. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah Dan Cepat Menggunakan Canva*.
- Moh. Khairul Umam, Moh Khairul. (2021). *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. (Ntb:Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia)
- Mukhofifah, Madinatul. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik, *Jurnal Inovasi Penelitian*. Vol. 1 No. 4

- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Media Pembelajaran*. (Jawa Barat: Cv Jejak)
- Panjaitan, Putri, Dkk. (2020). Multimedia Interaktif Bebas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol. 8. No. 1
- Prabanan, Asyora Dewi, Dkk. (2019). Perancangan User Experience Portal Media Interaktif Komunitas Kampus Dengan Pendekatan Social Media Platform”. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*. Vol. 9 No. 7
- Rahayu, Puji Tampi. (2019). *Desain Dan Uji Coba Media Pembelajaran Level Representasi Mikroskopik Berbasis Adobe Flash Pada Materi Titrasi Asam Basa*. (Skripsi Riau:Uin Suska Riau)
- Rahmatualla, Dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12. No. 2
- Raymond Chang . (2003). *Kimia Dasar*. (Erlanga)
- Riano Dan Fauzi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8, No. 1
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*. (Bandung: Alfabeta)
- Riyaldi, Nanda Rizky. (2019) Pengujian Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students. *Jurnal Sistematis* . Vol. 8. No.1
- Rizanta, Gilang Alfian Dan Meilan Arsanti .(2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. (Seminar Nasional Daring)
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasi Dengan Teknik Jigsaw. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Sugiharto. Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Cermelang Publisng)
- Sumanti, Budi Agus Dan Nurul Ahmad. (2019) .“Teori Belajar Humanistiok Dan Implikasinnya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No. 2
- Surahman, Ence. (2020). “Kajian Teori Dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. Vol. 3. No. 1
- Taluke, Dryon, Dkk. (2019) .Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaam Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Lolonda Kabupaten Halmahera Barat”. *Jurnal Spasial*.Vol. 6. No. 2

- Tariga, Darmawati Dan Sahat Siagian. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi”. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Vol. 2. No. 2
- Tri, Wulandari Dan Adam Mudinilah. (2022). Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaya*. Vol. 2. No. 1
- Wicaksana, Putu Gde Caesar Rendy Dan Anak Agung Gede Agung . (2019). Pengembangan E-Komik Dengan Menggunakan Model Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tentang Perjuangan Persiapan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Edutech*. Vol. 7. No. 2
- Wijaya, Victor Hardianus Pranata. Pengembangan Aplikasi Queisoner Berbasis Web Menggunakan Skala Likert Dan Guttman. *Jurnal Sains Dan Informatika*. Vol. 5. No. 2 .
- Yamto, Dino Tri Putra. (2020) .“Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik”. *Jurnal Teknik Elektro*. Vol. 19. No. 1
- Yuliani, Wiwin Dan Nurmauli Banjarnahor. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Ikip Siliwangi, Stba Yapari Aba Bandung*. Vol. 5. No.



LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: B-5650/Un.08/FTK/Kp.07.6/05/2023

TENTANG:
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
 b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, Tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, Tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang, Pengangkatan, Pemindahan dan pemberhentian PNS di Lingkungan Departemen Agama Republik Indonesia;
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Pada Kementerian Agama Sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi PKM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry tanggal 10 April 2023.

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
 1. Ir. Anna Emda, M.Pd sebagai Pembimbing Pertama
 2. Noviza Rizkia, M.Pd sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi:
 Nama : Amalia Fitri
 NIM : 190208052
 Prodi : Pendidikan Kimia
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Titrasi Asam Basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2023 Nomor: 025.04.2.423925/2023 tanggal 30 November 2022;
KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sejak akhir semester Genap Tahun Akademik 2022/2023;
KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 05 Mei 2023
 An. Rektor
 Dekan

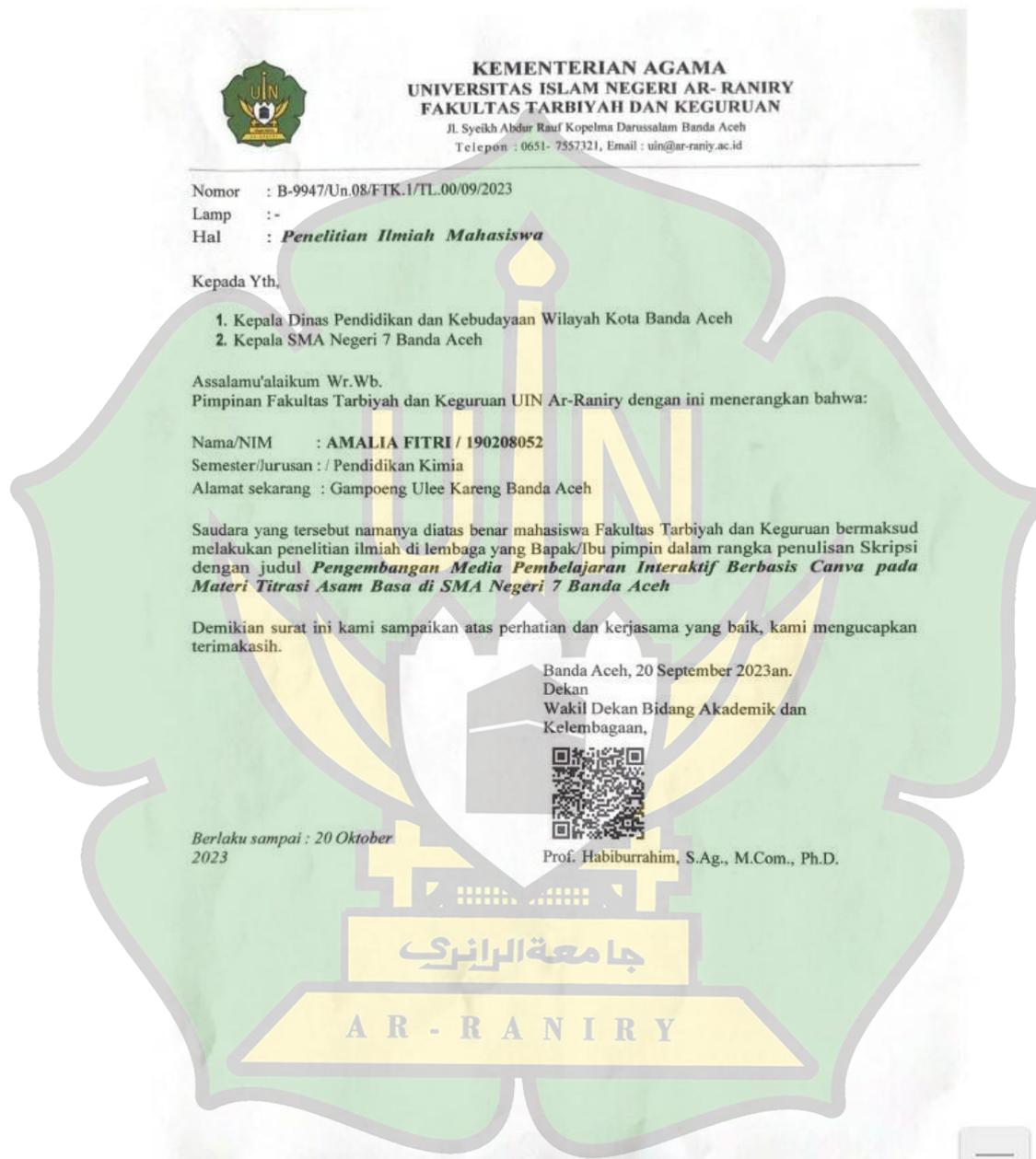
جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Satrio Mulyo

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PKM Fakultas Tarbiyah dan Keguruan;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiah dan Keguruan



Lampiran 3 : Surat Rekomendasi dari Dinas



**PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH
DAN KABUPATEN ACEH BESAR**

Alamat: Jalan Geuchik H. Abd. Jalil No. 1 Gampong Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh KodePos: 23239
Telepon: (0651) 7559512, Faksimile: (0651) 7559513 7559513, E-mail: cabang.disdik1@gmail.com

REKOMENDASI

Nomor: 421.3/ 3450

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : Amalia Fitri
NIM : 190208052
Jurusan/Prodi : Pendidikan Kimia
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Materi Titrasi Asam basa di SMA Negeri 7 Banda Aceh

Untuk melakukan mengumpulkan Data dalam rangka penulisan Skripsi di SMA Negeri 7 Banda Aceh, sesuai surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Nomor : B-9947/Un.08/FTK.1/TL.00/09/2023, tanggal 20 September 2023.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 02 Oktober 2023
KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN
WILAYAH KOTA BANDA ACEH DAN
KABUPATEN ACEH BESAR,


SYARWAN JONI / S.Pd., M.Pd
Pembina Tingkat I
NIP. 19730505 199803 1 008

AR - RANIRY

Lampiran 4 : Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 7 BANDA ACEH
 Jalan Krueng Jambo Aye Nomor 1 Geuceu Komplek Kota Banda Aceh Kode Pos 23239
 Telepon (0651) 8087988, Faks (0651) 8087988, Email : sman7bandaaceh98@gmail.com
 Website : sman7bandaaceh.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 074/2733 /2023

Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Banda Aceh di Kecamatan Banda Raya Kota Banda Aceh dengan ini menerangkan :

Nama	: Amalia Fitri
NIM	: 190208052
Fakultas	: Uin Ar-Raniry Banda Aceh
Jurusan	: Pendidikan Kimia

Benar yang nama tersebut di atas telah mengumpulkan data pada SMA Negeri 7 Banda Aceh dalam rangka Penyelesaian Sripksi dengan judul *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI TITRASI ASAM BASA DI SMA NEGERI 7 BANDA ACEH*, berdasarkan Surat Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar Nomor 421.3/3458/2023 Tanggal 2 Oktober 2023.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

17 November 2023
 Kepala

 Syafei, S.Pd.I
 NIP. 1978012820007011016
 SK. No: 800 /2691 / 2023
 Tgl: 17 November 2023

Lampiran 5 : Analisis Kebutuhan Awal

Data Observasi fasilitas sekolah

No	Nama Barang	JUMLAH	KETERANGAN
1	Infokus	24	Baik
2	Wifi	1	Baik
3	Laboratorium komputer	1	Baik

Wawancara Analisis Awal

Lembar pertanyaan wawancara

1. Apakah Guru menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran?
2. Bagaimana proses pembelajaran kimia berlangsung?
3. Apakah untuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva sudah pernah digunakan?
4. Apa ya kurikulum apa yang digunakan disekolah?
5. Apa kendala yang dihadapi saat pembelajaran berlangsung?

Jawaban wawancara

1. Saat pembelajaran kami lebih sering menggunakan buku paket, untuk penggunaan media pembelajaran berupa power point, namun jarang.
2. Proses pembelajaran berlangsung cukup baik, bila materi berisikan rumus-rumus biasanya akan diulaskan dipapan tulis dan membahas contoh-contoh soal.
3. Untuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva, kami belum pernah menggunakan dalam kegiatan belajar.
4. Kami disini sudah menggunakan kurikulum merdeka.
5. Sering sekali siswa tidak memahami materi yang dibahas, dan itu lihat siswa cenderung cepat bosan saat kegiatan belajar.

lembar wawancara peserta didik

1. Apakah guru menggunakan media saat proses pembelajaran?
2. Apakah kamu mudah memahami materi yang terdapat pada buku paket?
3. Apa kendala yang kamu hadapi saat pembelajaran kimia berlangsung?
4. Bagaimana proses kegiatan pembelajaran berlangsung?
5. Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan ~~media~~ media pembelajaran interaktif berbasis ~~canva~~ pada materi titrasi asam basa?

lembar Jawaban peserta didik.

1. Waktu belajar kami lebih sering menggunakan buku paket.
2. Kami sering tidak paham dengan materi.
3. Pembelajaran kimia sulit untuk dipahami, dengan banyaknya rumus, dan istilah-istilah dalam kimia.
4. Biasanya guru akan menjelaskan materi di papan tulis dan kami menulis catatannya di buku. Kalau ada materi terdapat soal-soal guru akan membahas contoh.
5. Tidak pernah.

Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli I

LEMBAR VALIDASI AHLI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI TITRASI ASAM BASA DI SMA NEGERI 7 BANDA ACEH

A. Tujuan

Tujuan menggunakan instrument ini adalah untuk memvalidasikan media interaktif berbasis canva pada materi titrasi asam basa.

B. Petunjuk :

1. Lembar validasi instrumen divalidasi oleh ahli masing-masing.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada pilihan skor 1,2,3,4, dan 5.
3. Berikan masukan pada kolom catatan validator berkenaan dengan item pertanyaan yang divalidasi

1 = Sangat Kurang (SK)	4 = Baik (B)
2 = Kurang (K)	5 = Sangat Baik (SB)
3 = Cukup (C)	
4. Untuk catatan mohon bapak/ibu tuliskan ditempat yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya mengucapkan terimakasih.

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skala				
			SK	K	C	B	SB
1.	Aspek Desain	Tampilan cover media pembelajaran sesuai dengan topik pembahasan.				✓	
2.		Kesesuaian ukuran gambar yang disajikan dan tampilan warna yang menarik.				✓	
3.		Kesesuaian <i>font size</i> dengan ukuran media dan tata letak pada slide.				✓	
4.		Spasi antar huruf yang digunakan dalam media jelas.				✓	
5.		Kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran.					✓
6.		Virtual lab yang disajikan mudah untuk dipahami.					✓
7.		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓	
8.		Virtual lab yang disajikan mudah untuk dioperasikan.					✓
9.		Tampilan warna media pembelajaran terlihat menarik dan kreatif.				✓	
10.	Aspek Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan ATP yang ingin dicapai				✓	
11.		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
12.		Media pembelajaran interaktif berbasis canva				✓	

		yang disajikan mempunyai peta konsep materi titrasi asam basa							✓
13.	Kelayakan Bahasa	Penyajian materi mudah dipahami dan terlihat menarik.							✓
14.		Materi dapat mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang titrasi asam basa							✓
15.		Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran menjelaskan tentang titrasi asam basa							✓
16.		Penggunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.							✓
17.		Penggunaan Kosa kata yang digunakan tepat.							✓
18.		Penggunaan bahasa yang digunakan sudah tepat dan santun							✓
19.		Informasi yang disajikan mudah dipahami							✓
20.		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis canva mudah dipahami.							✓
21.		Tidak banyak menggunakan pengulangan kata.							✓
22.		Penyusunan kalimat dalam media interaktif berbasis canva mudah dipahami.							✓

C. Catatan

Suara hadir pada setiap bahasan (menu)

.....

.....

.....

.....

Banda Aceh,
Validaror

2023

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Tekku Badliyah, m. pd

Lampiran 8 : Hasil Validasi Ahli III

LEMBAR VALIDASI AHLI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI TITRASI ASAM BASA DI SMA NEGERI 7 BANDA ACEH

A. Tujuan

Tujuan menggunakan instrument ini adalah untuk memvalidasikan media interaktif berbasis canva pada materi titrasi asam basa.

B. Petunjuk :

1. Lembar validasi instrumen divalidasi oleh ahli masing-masing.
2. Berikan tanda ceklis (✓) pada pilihan skor 1,2,3,4, dan 5.
3. Berikan masukan pada kolom catatan validator berkenaan dengan item pertanyaan yang divalidasi

1 = Sangat Kurang (SK)	4 = Baik (B)
2 = Kurang (K)	5 = Sangat Baik (SB)
3 = Cukup (C)	
4. Untuk catatan mohon bapak/ibu tuliskan ditempat yang telah disediakan.
5. Atas ketersediaan bapak/ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya mengucapkan terimakasih.

No	Aspek	Indikator Pertanyaan	Skala				
			SK	K	C	B	SB
1.	Aspek Desain	Tampilan cover media pembelajaran sesuai dengan topik pembahasan.				✓	
2.		Kesesuaian ukuran gambar yang disajikan dan tampilan warna yang menarik.				✓	
3.		Kesesuaian <i>font size</i> dengan ukuran media dan tata letak pada slide.				✓	
4.		Spasi antar huruf yang digunakan dalam media jelas.					✓
5.		Kemudahan dalam mengoperasi media pembelajaran.					✓
6.		Virtual lab yang disajikan mudah untuk dipahami.				✓	
7.		Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓	
8.		Virtual lan yang disajikan mudah untuk dioperasikan.				✓	
9.		Tampilan warna media pembelajaran terlihat menarik dan kreatif.				✓	
10.	Aspek Isi/Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan CP dan ATP yang ingin dicapai				✓	
11.		Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
12.		Media pembelajaran interaktif berbasis canva					

		yang disajikan mempunyai peta konsep materi titrasi asam basa				✓	
13.		Penyajian materi mudah dipahami dan terlihat menarik.				✓	
14.		Materi dapat mendorong pesetra didik untuk mencari informasi lebih lanjut tentang titrasi asam basa			✓		
15.		Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran menjelaskan tentang titrasi asam basa				✓	
16.	Kelayakan Bahasa	Pengunaan bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
17.		Pengunaan Kosa kata yang digunakan tepat.				✓	
18.		Penggunaan bahasa yang digunakan sudah tepat dan santun					✓
19.		Informasi yang disajikan mudah dipahami					✓
20.		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis canva mudah dipahami.			✓		
21.		Tidak banyak menggunakan pengulangan kata.					✓
22.		Penyusunan kalimat dalam media interaktif berbasis canva mudah dipahami.				✓	

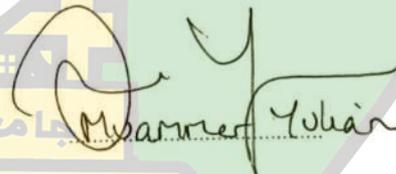
C. Catatan

Secara umum media yg dikembangkan sudah baik namun perlu perbaikan / penyempurnaan dan penyediaan, suaranya terbelat kecil & tanpa intonasi yg sebenarnya. Harapan akan lebih dapat menarik ketertarikan siswa. Media layout dikoreksi dan teresap penyempurnaan secara umum & abs.

Banda Aceh,
Validator

2023

جامعة الرانيري



AR - RANIRY

Lampiran 9 : Hasil Respon Peserta Didik

Lembar Angket Peserta Didik
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi
titrasi asam basa di SMA NEGERI 7 Banda Aceh

A. Identitas siswa

Nama : *Wafa Nurhidayah*

Kelas : *XII IPS/1-2*

B. Tujuan

Tujuan menggunakan instrument ini adalah untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva*.

C. Petunjuk

Bacalah dengan seksama pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini. Selajutnya pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia.

STS : Sangat Tidak Setuju
 TS : Tidak Setuju
 KS : Kurang Setuju
 S : Setuju
 SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Desain media secara umum sudah menarik					✓
2.	Saya menyukai kombinasi warna dan bentuk dari media interaktif berbasis <i>canva</i>					✓
3.	Huruf yang digunakan dalam media mudah dipahami					✓
4.	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
5.	Media yang telah dikembangkan dapat digunakan secara mandiri				✓	
6.	Bahasa yang digunakan didalam media sederhana sehingga materi yang disajikan mudah saya pahami					✓
7.	Konsep yang disajikan didalam media sesuai dengan tingkat pemahaman saya				✓	

8.	Virtual yang disajikan dapat membantu saya dalam memahami titrasi asam basa					✓	
9.	Penyajian materi yang terdapat dalam media mendorong saya untuk terlibat aktif dalam pembelajaran					✓	
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat mendorong saya untuk lebih semangat belajar materi titrasi asam basa					✓	
11.	Media ini membuat saya lebih mudah mengerti karena terdapat gambar, dan vidio						✓

D. Saran

.....

.....

.....

.....

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lembar Angket Peserta Didik
Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi
titrasi asam basa di SMA NEGERI 7 Banda Aceh

A. Identitas siswa

Nama : RAZA MUDA ANGKASA

Kelas : XII - EINSTEIN - 2

B. Tujuan

Tujuan menggunakan instrument ini adalah untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *canva*.

C. Petunjuk

Bacalah dengan seksama pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam instrumen ini. Selajutnya pilihlah salah satu alternatif jawaban yang paling sesuai dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom yang tersedia

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

KS : Kurang Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		STS	TS	KS	S	SS
1.	Desain media secara umum sudah menarik					✓
2.	Saya menyukai kombinasi warna dan bentuk dari media interaktif berbasis <i>canva</i>					✓
3.	Huruf yang digunakan dalam media mudah dipahami					✓
4.	Petunjuk penggunaan media jelas					✓
5.	Media yang telah dikembangkan dapat digunakan secara mandiri					✓
6.	Bahasa yang digunakan didalam media sederhana sehingga materi yang disajikan mudah saya pahami					✓
7.	Konsep yang disajikan didalam media sesuai dengan tingkat pemahaman saya					✓

8.	Virtual yang disajikan dapat membantu saya dalam memahami titrasi asam basa							✓
9.	Penyajian materi yang terdapat dalam media mendorong saya untuk terlibat aktif dalam pembelajaran							✓
10.	Pembelajaran dengan menggunakan media ini dapat mendorong saya untuk lebih semangat belajar materi titrasi asam basa							✓
11.	Media ini membuat saya lebih mudah mengerti karena terdapat gambar, dan vidio							✓

D. Saran

.....

.....

.....

.....

جامعة الرانري

AR - RANIRY

Lampiran 10 : Dokumentasi Foto Penelitian



Gambar 1. Peneliti Menjelaskan Media Yang Telah Dikembangkan



Gambar 2. Peserta Didik SMA Negeri 7 Banda Aceh Mengisi Angket Respon Peserta Didik

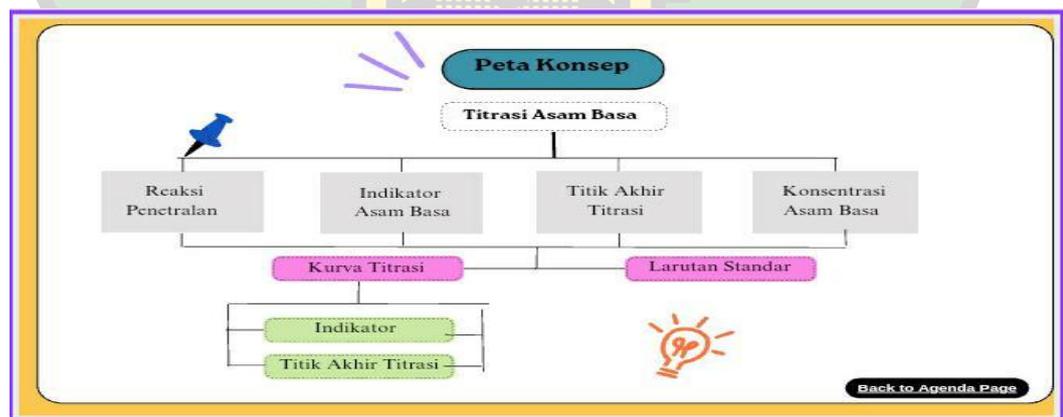
Lampiran 11 : Foto Tampilan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*



Gambar. 1. Tampilan Start



Gambar. 2. Tampilan Menu Agenda



Gambar. 3. Tampilan Menu Peta Konsep

MATERI
Titration Asam Basa

Titration Asam Basa

Titration asam basa adalah tehnik penentuan konsentrasi larutan asam atau basa yang telah diketahui konsentrasinya. prinsip titration asam basa adalah netralisasi.

reaksi dilakukan secara bertahap (tetes demi tetes) hingga tepat mencapai titik setara. titik ekuivalen adalah PH pada titik konsentrasi ion H⁺ dan OH⁻ titik akhir titration ditandai dengan perubahan warna.

Gambar 1. rangkaian percobaan titration

Gambar. 4. Tampilan menu materi

MATERI
Titration Asam Basa

PRAKTIKUM TITRATION ASAM BASA

ALAT DAN BAHAN

Alat

Erlenmeyer
Corong
Buret
Statif
Pipet Volume
Pipet tetes
Filler

Gambar. 5. Tampilan Menu *Virtual lab*

MATERI
Titration Asam Basa

Prosedur

5. Dihitung kadar HCl dengan persamaan

$$M_1 \times V_1 = M_2 \times V_2$$

Mol asam = Mol basa

$M_1 =$ Konsentrasi HCl (dalam hal ini dicari)
 $M_2 =$ Konsentrasi NaOH (diketahui) 0,1 M
 $V_1 =$ Volume HCl (Diketahui 10 ml)
 $V_2 =$ Volume NaOH (Didapatkan dalam proses titration)

[Back to Agenda Page](#)

Gambar. 6. Tampilan Soal Latihan

Lampiran 12 : Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Amalia Fitri
 NIM : 190208052
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Kimia
 Alamat : Lamreng, Kec. Ulee Kareng, Kab. Banda Aceh
 Agama : Islam
 Telp/HP : 0812-6479-3758
 Email : 190208052@student.ar-raniry.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : MIN 27 Biereun tahun lulus : 2013
 SMP : SMP Negeri 1 Jeunieb tahun lulus : 2016
 SMA : MAS Jeumala Amal tahun lulus : 2019

DATA ORANG TUA

Nama Ayah : Abdul Hadi
 Pekerjaan : Pedagang
 Nama Ibu : Nurhayati
 Pekerjaan : IRT
 Alamat : Dusun Rumoh Puteh Gampong Meunasah
 Blang Kec. Jeunieb, Kab. Biereun