Journal of Information Technology and Education (JITED)
Vol.4 No. 1, March 2026, Pages:1-16, ISSN: 3026-6564 (Online)

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Animasi *Tweening* Berbasis Canva untuk Kelas XI Multimedia

Mila Sanvania[1], Dr. Dra. Umi Rochayati, M.T.[2]
Universitas Negeri Yogyakarta[1,2]
milasanvania.2020@student.uny.ac.id[1], umi@uny.ac.id[2]

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 7 Yogyakarta kompetensi keahlian Multimedia pada mata pelajaran Animasi 2D dan 3D. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Canva; (2) Menguji unjuk kerja media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Canva; (3) Menganalisis kelayakan media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi berbasis Canva.

Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation). Pengumpulan data pada penlitian ini menggunakan angket dengan skala Likert. Uji validasi instrument dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta uji kelayakan oleh responden siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 7 Yogyakarta sebanyak 36 siswa. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Penelitian yang telah dilakukan, menghasilkan: (1) media pembelajaran interaktif teknik animasi 2 dimensi menggunakan aplikasi Canva; (2) unjuk kerja media pembelajaran interaktif berbasis Canva meliputi tombol interaktif yang berfungsi dengan baik pada setiap halaman (3) Uji kelayakan dari ahli materi sebesar 92,50% dengan kategori sangat layak, pengujian oleh ahli media sebesar 80,95% dengan kategori layak dan hasil pengujian oleh responden sebesar 90,27% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam mata pelajaran animasi 2D dan 3D.

Kata kunci: animasi tweening, Canva, media pembelajaran interaktif

ABSTRACT

This research was conducted at SMK Negeri 7 Yogyakarta Multimedia expertise competencies in 2D and 3D Animation subjects. This research aims to: (1) develop interactive learning media for 2-dimensional animation techniques based on Canva; (2) Testing the performance of interactive learning media of Canva-based 2-dimensional animation techniques; (3) Analyze the feasibility of interactive learning media for Canva-based 2-dimensional animation techniques.

This study uses the RnD (Research and Development) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Data collection in this research uses a questionnaire with the Likert scale. The instrument validation test was carried out by media experts and material experts as well as a feasibility test by 36 students of class XI Multimedia at SMK Negeri 7 Yogyakarta. The data analysis technique used in this study is a quantitative descriptive analysis technique.

The research that has been carried out has produced: (1) interactive learning media of 2-dimensional animation techniques using the Canva application; (2) Canva-based interactive learning media performance includes interactive buttons that function well on each page (3) Feasibility test from material experts of 92.50% with the category of very feasible, testing by media experts of 80.95% with the category of feasible and test results by respondents of 90.27% with the category of very feasible. It can be concluded that the interactive learning media developed is very feasible to be used in 2D and 3D animation subjects.

Keyword: *tweening animation, Canva, interactive learning media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran proses dimana siswa berinteraksi dengan cara aktif dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang tersedia pada lingkungan pembelajaran (UU RI Tahun 2003 Nomor 20 mengenai Sistem Pendidikan Nasional).

Proses belajar mengajar melibatkan pertukaran informasi, pemahaman konsep, serta pembentukan pengetahuan dan keterampilan melalui dialog, diskusi, dan aktivitas pembelajaran lainnya yang terjadi di dalam ruang kelas atau konteks pembelajaran lainnya

Sumber belajar merupakan faktor pendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep, memfasilitasi pembelajaran, serta memperluas wawasan peserta didik melalui akses terhadap informasi yang beragam dan relevan. Media pembelajaran penting dalam menaikkan tingkat serta dan motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan dalam memfasilitasi proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan elemen esensial yang berfungsi sebagai pelengkap dan bagian integral dalam memastikan keberhasilan proses pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021).

SMK Negeri 7 Yogyakarta menerapkan Kurikulum 2013, yang memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan Kurikulum KTSP yang mendahuluinya. Salah satu perbedaan utama terletak pada model pembelajaran. Apabila Kurikulum KTSP berfokus pada pendekatan *teacher-centered*,Kurikulum 2013 menggantikannya dengan pendekatan *student-centered*. Dalam model *teacher-centered*, guru menjadi pusat kegiatan pembelajaran, sedangkan pada model student-centered, siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, pendekatan Kurikulum 2013 menekankan pada pengajaran yang tidak hanya bersifat satu arah, melainkan lebih berfokus pada keterlibatan siswa. Oleh karena itu, pengajar perlu memilih strategi yang tepat dalam menentukan metode, media, dan sumber belajar guna mendukung pelaksanaan Kurikulum 2013.

Materi animasi dua dimensi telah menjadi komponen esensial dalam kurikulum jurusan Multimedia. Materi ini mencakup dasar-dasar serta prinsip-prinsip animasi dua dimensi. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh penyampaian yang kurang menarik dan masih didominasi oleh metode ceramah. Keterbatasan dalam penggunaan media interaktif juga memperburuk situasi

tersebut. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat penting dalam mengenali kondisi siswa. Ketika siswa mengalami kesulitan, hal ini dapat berdampak negatif terhadap motivasi mereka, baik dalam proses belajar di kelas maupun saat belajar mandiri. Akibatnya, minat siswa terhadap pembelajaran animasi dua dimensi cenderung menurun dengan demikian, dibutuhkan suatu alat pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu platform yang semakin popular digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva merupakan alat desain grafis web yang menawarkan beragam fitur grafis dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran interaktif juga menawarkan aksesbilitas yang luas bagi siswa untuk mengakses secara daring melalui web maupun handphone, sehingga memungkinkan akses yang mudah dari berbagai perangkat serta dapat di akses kapan saja dan dimana saja. Canva juga menyediakan fitur kolaborasi yang dapat memungkinkan guru dan siswa berkolaborasi secara *real-time* dan memberikan umpan balik satu sama lain, dengan hal tersebut juga dapat membantu meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam keterlibatan proses belajar mengajar. juga karena tampilan media tersebut menarik dan disukai peserta didik.

Selain keunggulan Canva yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat banyak penelitian yang mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Misalnya, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Rahmatullah et al., 2020), mengenai pemanfaat canva sebagai media pembelajaran berbasis audio visual layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana pada penelitian tersebut menunjukan efektivitas penggunaanya tidak hanya secara luring namun efektif juga digunakaan saat proses pembelajaran secara daring, serta pengunaan canva juga memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian didasari oleh permasalahan yang ditemukan pada saat observasi dan wawancara pada pelaksanaan Praktik Kependidikan di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang menghasilkan beberapa permasalahan seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang masih bergantung pada metode ceramah, dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar belum memenuhi karakteristik yang baik, seperti penggunaan media pembelajaran yang hanya memanfaatkan buku paket yang dibaca secara mandiri oleh siswa, sehingga menyebabkan munculnya rasa jenuh dan malas pada siswa ketika mengikuti proses pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang memiliki daya tarik terhadap pembelajaran.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/RnD). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah

model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Prosedur Pengembangan

1. Analisis

Tahap analisis adalah langkah awal yang penting pada proses identifikasi masalah, kebutuhan, dan tujuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk menganalisis kebutuhan sehingga hasil yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Pada tahap analisis, dilakukan evaluasi terhadap hasil wawancara dengan peserta didik dan pendidik, serta observasi yang dilakukan selama Praktik Kependidikan di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

2. Design

Pada tahap desain ini, dilaksanakan perencanaan pembuatan media, strategi pembelajaran yang terstruktur, dan pemilihan sumber belajar yang relevan dan akurat seperti penyusunan materi, pembuatan storyboard, dan pemilihan tema

3. Development

Tujuan dari tahap pengembangan ini yaitu dalam rangka menciptakan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada platform Canva. Pada fase ini, pengembang memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Canva untuk merancang materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Percobaan dilakukan untuk memverifikasi bahwa media yang dikembangkan berfungsi secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4. Implementasi

Tujuan dari tahap ini adalah mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang melalui pengujian produk tersebut kepada peserta didik. Dalam proses pengujian ini, peserta didik berperan sebagai partisipan dengan mengisi angket yang telah disediakan. Data yang diperoleh dari angket tersebut akan digunakan untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran Hasil dari tahap implementasi diharapkan dapat memberikan wawasan yang bermanfaat untuk perbaikan lebih lanjut dan memastikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses akhir dalam pengembangan, yaitu guna memastikan bahwasanya produk yang dihasilkan sesuai dengan rencana awal serta memberikan penilaian terhadap produk tersebut. Di tahap ini, dilaksanakan evaluasi pada data temuan dari riset dan semua tahap yang telah dilalui. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pengembangan media belajar interaktif pada mata pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi, terutama pada materi teknik animasi tweening menggunakan aplikasi Canva. Data yang dikumpulkan selama proses evaluasi akan dianalisis untuk mengukur efektivitas dan kesesuaian media pembelajaran..

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian diadakan di SMK Negeri 7 Yogyakarta dengan lokasi di Jalan Gowongan Kidul Blok JT3 No.416, Gowongan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli – Agustus

Responden Penelitian

Responden penelitian ini adalah siswa kelas XI jurusan multimedia di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang dengan jumlah 36 siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Teknik Animasi Tweening Berbasis Canva Untuk Kelas XI Multimedia data dikumpulkan melalui kuesioner. Tujuan dari pengumpulan data ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan, yang kemudian akan dijadikan dasar untuk proses evaluasi lebih lanjut. Pengumpulan data ini melibatkan ahli media, ahli materi, dan peserta didik kelas XI Multimedia.

Instrumen

1. Ahli Media

Untuk menilai kualitas media yang telah dibuat, disusun sebuah angket yang berfokus pada beberapa aspek: (1) kemudahan navigasi, (2) keindahan dan estetika tampilan, serta (3) fungsi keseluruhan.

2. Ahli Materi

Seorang ahli materi dapat didefinisikan sebagai individu yang memiliki kompetensi dalam topik yang sedang diteliti, khususnya mengenai materi tweening. Kuesioner yang dirancang untuk ahli materi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi yang dikembangkan, dengan mempertimbangkan aspek kandungan kognitif dan penyajian informasi.

3. Instrumen Responden

Tujuan dari instrument responden adalah untuk menilai kualitas dan kelayakan multimedia pembelajaran dengan beberapa aspek, yakni: (1) kemudahan dalam navigasi, (2) konten kognitif, (3) penyampaian informasi, (4) keindahan dan estetika tampilan, serta (5) fungsi keseluruhan.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas

Validitas merupakan cara untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil penelitian bisa dipercaya dan relevan. Pada proses untuk mendapatkan hasil analisis butir, maka dilakukan korelasi (r) person product moment, sebagai berikut Sugiyono (2020:246):

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\}\{n\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

r = korelasi

n = banyak data X dan Y

Σ_x = total jumlah variabel x

Σ_y = total jumlah variabel y

Σx^2 = kuadrat total X

Σy^2 = kuadrat total Y

Reliabilitas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument non tes atau angket sehingga rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen adalah rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_i = reliabilitas

k = banyak butir

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varian

σ_t^2 = varian total

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penghimpunan data kuisioner yang umum dipergunakan yaitu dengan skala likert. Melalui rentang nilai skor 4. Penelitian data dilakukan dengan cara pengisian kuesioner ataupun angket. Dimana, kuesioner berisikan butir dengan 4 pilihan jawaban berdasarkan skala Likert. Kemudian hasil data yang diperoleh diubah menjadi persentase, sehingga mendapatkan hasil persentase kelayakan media pembelajaran interaktif. Berikut rumus persentase kelayakan :

Table 1 Persentase Kelayakan

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

$$\text{persentase kelayakan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analysis

1. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan media belajar yang akan dikembangkan. Kebutuhan tersebut diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama pelaksanaan Praktik Kependidikan di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

2. Analisis Cakupan Materi

Penjelasan setiap bagian materi ini didasarkan pada pertimbangan serta tambahan dari berbagai sumber literatur yang relevan. Berikut adalah rincian materi untuk mempelajari teknik animasi dua dimensi:

1. Memahami prinsip dasar dalam pembuatan animasi dua dimensi.
2. Mengimplementasikan teknik pembuatan gambar dengan aplikasi dua dimensi.
3. Menerapkan teknik animasi tweening dalam konteks dua dimensi.

3. Analisis Kebutuhan Hardware dan Software

Dalam proses mengembangkan media pembelajaran interaktif, analisis kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak menjadi aspek krusial untuk memastikan keberhasilan dalam pembuatan media tersebut. Di antara beberapa perangkat lunak utama yang dimanfaatkan adalah Canva, yang berperan dalam menghasilkan grafik dan gambar yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran. Berikut adalah rincian spesifikasi hardware yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran yang berbasis Canva:

Table 2 Spesifikasi Hardware dan Software

No	Perangkat	Spesifikasi Minimal	Spesifikasi yang digunakan
1	Prosesor	Intel Premium 4/ AMD Athlon 64	Intel Core i9
2	RAM	2 GB	16 GB
3	Sistem Operasi	Microsoft Windows XP	macOS Ventura

Design

Setelah tahap analisis selesai, tahap desain menjadi langkah berikutnya pada proses mengembangkan media belajar.

1. Perancangan Flowchart / Diagram Alir

Penyusunan flowchart dalam pengembangan media pembelajaran memiliki peran penting dalam memvisualisasikan prosedur sistem atau urutan proses, serta konten yang ada di dalam media tersebut. Selain itu, flowchart juga berfungsi sebagai alat komunikasi dan dokumentasi.

2. Perancangan Storyboard

Storyboard dalam mengembangkan media pembelajaran berperan dalam merancang antarmuka pengguna, mencakup penataan tampilan, tata letak, dan pengaturan konten, seperti penempatan teks, tombol navigasi, serta elemen-elemen lain yang ada di dalam media pembelajaran.

Development (Pengembangan)

Setelah proses perancangan selesai, tahap berikutnya adalah pengembangan.

Pengembangan Media Pembelajaran

Dari tahap perancangan yang telah dibuat menggunakan Canva hasil perancangan tersebut akan diimplementasikan dalam pengembangan media belajar interaktif berbasis Canva.

a) Halaman Pembuka

Halaman pembuka berisikan judul media belajar, kemudian berisikan informasi jurusan dan fakultas pengembang dan disertai tombol start untuk memulai media belajar

Gambar 1 Halaman Pembuka

b) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama mencakup berbagai pilihan, antara lain petunjuk penggunaan, kompetensi dasar (KD), materi, evaluasi, dan identitas pengembang. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi untuk kembali ke menu sebelumnya serta tombol untuk keluar dari halaman.

Gambar 2 Halaman Menu Utama

c) Halaman Petunjuk Penggunaan

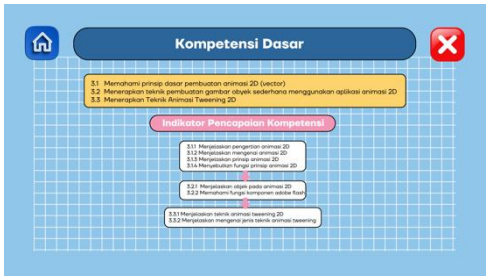
Gambar 3 Halaman Petunjuk Penggunaan

Halaman ini memuat informasi mengenai cara pemanfaatan tombol-tombol yang ada di media pembelajaran.

d) Halaman Kompetensi Dasar

Pada halaman ini akan menjelaskan mengenai kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran.

Gambar 4 Halaman Kompetensi Dasar



e) Halaman Materi

Dalam halaman materi, terdapat menu yang mencakup prinsip animasi dua dimensi, pembuatan objek animasi dua dimensi, serta materi animasi tweening yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran menggunakan media ini.

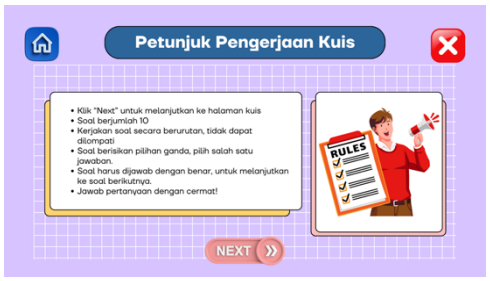
Gambar 5 Halaman Materi

f) Halaman Latihan Soal

Halaman latihan soal dimulai dengan halaman pembuka, Setelah siswa menekan tombol mulai akan diarahkan pada halaman petunjuk pengerjaan, kemudian siswa memulai mengerjakan Latihan soal.

Gambar 6 Halaman Pembuka Latihan Soal

Gambar 7 Petunjuk Pengerjaan Quiz



Gambar 8 Contoh Halaman Soal

g) Halaman Identitas Pengembang

Halaman identitas pengembang berisikan data diri mahasiswa dan nama dosen pembimbing.

Gambar 9 Halaman Pengembang

Pengujian Instrumen

a) Validitas Instrumen

Uji validitas dimulai dengan menghitung nilai rhitung dari butir pertanyaan angket yang kemudian dibandingkan dengan rtabel menggunakan SPSS. Pada penelitian ini responden berjumlah 36 dengan taraf signifikansi 5% maka nilai dari rtabel yaitu 0,329. Apabila hasil rhitung lebih tinggi dari rtabel maka pertanyaan dinyatakan valid, namun jika sebaliknya maka pertanyaan dinyatakan tidak valid berikut hasil dari uji validitas.

Table 3 Data Validitas Instrumen

No	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0.329	0.579	VALID
2	0.329	0.110	TIDAK VALID
3	0.329	0.411	VALID
4	0.329	0.414	VALID
5	0.329	0.366	VALID
6	0.329	0.561	VALID
7	0.329	0.398	VALID
8	0.329	0.587	VALID
9	0.329	0.609	VALID
10	0.329	0.536	VALID
11	0.329	0.542	VALID
12	0.329	0.533	VALID
13	0.329	0.585	VALID
14	0.329	0.490	VALID
15	0.329	0.429	VALID
16	0.329	0.503	VALID
17	0.329	0.149	TIDAK VALID
18	0.329	0.613	VALID
19	0.329	0.582	VALID
20	0.329	0.463	VALID

b) Reliabilitas Instrumen

Hasil perhitungan dengan rumus Alpha Cronbach menggunakan SPSS, jika instrument koefisien reabilitasnya ≥ 0.7 dinyatakan reliabel. Sesuai dengan table intepretasi Alpha Cronbach reliabilitas instrument bernilai (0,813) dinyatakan reliabel digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Gambar 10 Hasil Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.813	20

Pengujian Media Pembelajaran

1. Pengujian Fungsi Button

Pengujian pada fungsi button di media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah button pada media pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan fungsinya. Berikut hasil pengujian button :

Table 4 Pengujian Fungsi Button Media

No	Nama Button	Berfungsi dengan baik	
		Ya	Tidak
1	Exit	√	
2	Home	√	
3	Next	√	
4	Back	√	
5	Start	√	
6	Petunjuk Penggunaan	√	
7	KD	√	
8	Materi	√	
9	Latihan Soal	√	
10	Identitas Pengembang	√	
11	Quiz	√	
12	Button Soal	√	
13	Button Jawaban	√	

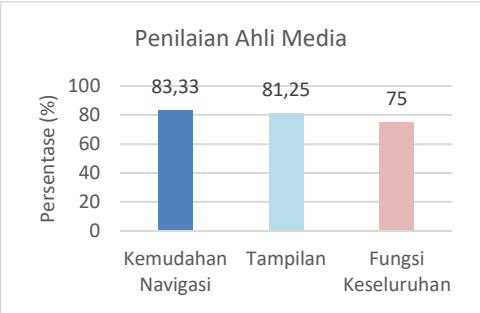
2. Penilaian Ahli Media

Berdasarkan analisis data dari uji validasi oleh ahli media, didapat persentase. kelayakan media pembelajaran interaktif pada aspek kemudahan navigasi dalam angka 83,33%, yang tergolong berkategori sangat layak.

Table 5 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan
1	Kemudahan Navigasi	20	24	83,33
2	Tampilan	39	48	81,25
3	Fungsi Keseluruhan	9	12	75
Rata – Rata Keseluruhan Aspek Ahli Media				80,95

Gambar 11 Grafik Penilaian Ahli Media



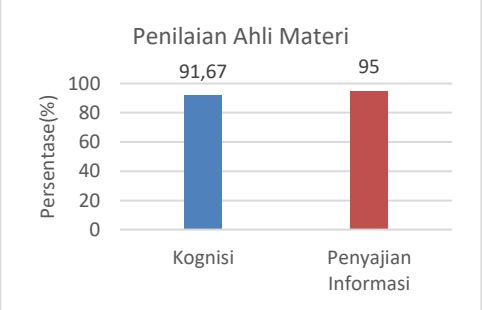
3. Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan dari data uji validasi ahli materi yang telah dihitung, dihasilkan persentase kelayakan media pembelajaran interaktif pada aspek kognisi dalam angka 91,67% yang termasuk berkategori sangat layak.

Table 6 Data Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Hasil Skor	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan
1	Kognisi	55	60	91,67
2	Penyajian Informasi	19	20	95
Rata – Rata Keseluruhan Aspek Ahli Materi				92,50

Gambar 12 Grafik Penilaian Ahli Materi



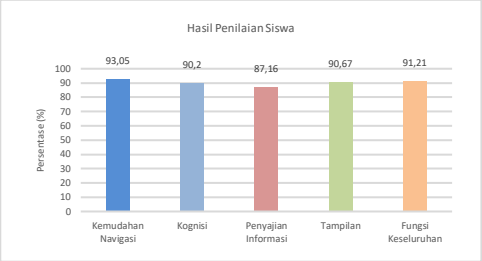
***Implementation* (Implementasi)**

Pada tahap implementasi dilaksanakan dengan 36 siswa di kelas XI Multimedia di SMK Negeri 7 Yogyakarta yang berada di Jalan Gowongan Kidul Blok JT3 No.416, Gowongan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebelum siswa mencoba produk, peneliti memberikan link ke siswa untuk mengakses media pembelajaran canva siswa dapat mengakses media melalui smartphone ataupun komputer sekolah. Setelah semua siswa dipastikan dapat mengakses link peneliti mendemonstrasikan produk kemudian diikuti dengan siswa yang mencoba menggunakan produk tersebut. Berikut data hasil penilaian dari siswa:

Table 7 Data Penilaian Siswa

No	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimal	Hasil Skor	Persentase Kelayakan (%)
1	Kemudahan Navigasi	1	144	134	93,05
2	Kognisi	4	592	534	90,20
3	Penyajian informasi	1	148	129	87,16
4	Tampilan	10	1480	1342	90,67
5	Fungsi keseluruhan	2	296	270	91,21
Jumlah Keseluruhan			2660	2409	90,56

Gambar 13 Grafik Penilaian Siswa



Total keseluruhan aspek menunjukkan hasil sebesar 90,56%, yang juga tergolong sangat layak. Sehingga, kesimpulannya adalah media pembelajaran interaktif tersebut layak dipergunakan oleh siswa kelas XI Jurusan Multimedia di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Evaluasi

Tahap evaluasi dilaksanakan setelah proses validasi oleh ahli media serta ahli materi selesai. Evaluasi ini dilaksanakan apabila terdapat masukan atau revisi yang berkaitan dengan materi maupun media pembelajaran, khususnya untuk media pembelajaran teknik animasi dua dimensi pada materi animasi dua dan tiga dimensi. Selain itu, tahap ini juga bertujuan untuk menganalisis hasil akhir dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Menurut hasil implementasi yang dilakukan, media pembelajaran tersebut dinyatakan layak dipergunakan sebagai sarana pembelajaran di SMK Negeri 7 Yogyakarta.

SIMPULAN

1. Media belajar interaktif berbasis Canva yang dikembangkan dapat menyajikan materi yang mudah dipahami, terdapat video tutorial praktik dalam materinya dan menyajikan soal evaluasi. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini dapat diakses secara online maupun offline oleh siswa. Produk ini dapat dipergunakan menjadi alat bantu pada proses belajar di kelas.
2. Berdasarkan temuan dari penelitian ini, kesimpulannya yaitu semua halaman dan tombol pada media belajar interaktif teknik animasi 2 dimensi berfungsi dengan baik berdasarkan rancangan yang sudah ditetapkan.
3. Hasil dari uji kelayakan produk multimedia pembelajaran ini didapati kelayakan pada penilaian ahli materi yaitu 92,50% dikategorikan sangat layak, penilaian dari ahli media 80,95% dengan kategori layak, kemudian penilaian dari siswa 90,56% termasuk berkategori sangat layak. Menurut berbagai penilaian yang dilaksanakan, produk multimedia pembelajaran interaktif yang mencakup materi animasi dua dimensi dasar serta teknik animasi tweening pada mata pelajaran animasi dua dimensi dan tiga dimensi dinyatakan layak untuk dipergunakan pada proses belajar mengajar di SMK Negeri 7 Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Merrisa Monoarfa, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1086-1092

Mukhlisulfatih Latief, A. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi. Jurnal Teknik, 77-88.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 79-96.

Rahaju Muljo Wulandari, L. W. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media PembelajaranInteraktif di Sekolah Dasar.

Rahmatullah, I. A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12(2).

Sugiyono, P. (n.d.). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. ALFABETA cv.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional.