PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI

SKRIPSI

"Diajukan Untuk Memanuhui Salah Satu Syarat Guna Menyusun Proposal Program
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer"

Disusun Oleh:

Muhammad Ramadani

NIM. 2520026

Dosen Pembimbing:

Yulifda Elin Yuspita, M.Kom

NIP. 199112222020122020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK

BUKITTINGGI

T.A 2024 M/ 1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi",** yang disusun oleh **Muhammad Ramadani, Nim. 2520026,** telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk mengikuti ujian munaqasah pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 4 Juli 2024
Pembimbing,

Yulifda Elin Yuspita, M.Kom
NIP : 199112222020122020

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	: Muhammad Ramadani
Nim	: 2519132
Tempat/ Tanggal Lahir	: Rantauprapat, 17 Maret 2002
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) dengan judul di atas adalah benar asli karya penelitian saya, apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka peneliti bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukitinggi, 4 Juli 2024
Saya yang menyatakan

Muhammad Ramadani
NIM. 2520026

KATA PENGANTAR

بِسْـــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Syukur Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan atas rahmat dan kasih sayang Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva Di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Selanjutnya penulis juga menguncapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada berbagai pihak yang telah membantu dan membimbing dari masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu **Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum** selaku rektor UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak **Dr. Asyari, S.Ag. M.Si** selaku wakil rektor I, Ibu **Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd** selaku wakil rektor II, Bapak **Dr. Arman Husni, Lc.,M.A** selaku wakil rektor III yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk menambah ilmu di Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Bapak **Dr. Iswantir M, M.Ag,** beserta Wakil Dekan 1 Bapak **Dr. Rusdi, M.Si,** Wakil Dekan 2 Ibu **Dr. Fadhilla Yusri, M.Pd. Kons,** dan Wakil Dekan 3 Bapak **Drs. H. Al Baihaqi Anas, MA** yang telah memberikan fasilitas dan pelayanan untuk kepentingan perkuliahan hingga penulis menyelesaikan studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Bapak **Hari Antoni Musril, M.Kom,** beserta sekretaris prodi ibu **Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom,** dan ibu **Yulifda ElinYuspita, M.Kom** yang telah membantu penulis menyelesaikan perkuliahan hingga akhir.
4. Dosen Pembimbing Akademik (PA), bapak **Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom** yang meluangkan waktunya dalam membimbing, memotivasi, dan menasehati selama perkuliahan hingga penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, ibu **Yulifda Elin Yuspita, M.Kom** yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing serta memberi masukan dan saranya selama bimbingan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan dan kepada seluruh staf yang melayani segala administrasi selama peneliti kuliah di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
7. Kepada kepala Pustaka beserta staf di Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menyediakan refrensi untuk penyelesaian skripsi ini.

8. Kepada Pimpinan Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi Ust. **Taufik Danis Lb. Marajo, S.Pd** yang telah memberikan penulisan izin untuk melakukan penelitian dan segenap guru yang membantu penulis dalam penelitian ini.
9. Kepada Ustadzah **Kurnia Irhamni, S.Pd** selaku guru Informatika yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Ayah, Ibunda tercinta serta adikku yang selalu memberikan do'a nya dengan ikhla, dan motivasi yang senantiasa mencurahkan dukungannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Selanjutnya Teman – temanku yang telah memberikan motivasi kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga kebaikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda Amin, Ya Rabbal'alaminn, namun penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Bukittinggi, 4 juli 2024
Penulis,

Muhammad Ramadani
Nim. 2520026

ABSTRAK

Media pembelajaran informatika memiliki peran yang sangat penting didalam dunia pendidikan, Salah satu nya di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Penulis mengetahui bahwa dalam mata pelajaran Informatika masih digunakan oleh Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi yaitu metode ceramah, penggunaan media teknologi yang dilakukan belum maksimal dikarenakan media yang digunakan masih menggunakan media *powerpoint* sederhana. Hal ini dilihat kurang efektif dalam pelaksanaannya. Dengan demikian tujuan penelitian ini untuk merancang media pembelajaran informatika dengan menggunakan *canva* agar dapat mengingkatkan keefektifan proses pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran Informatika menggunakan *canva* di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Uji Validitas, Uji Praktikalitas, dan uji Efektivitas. Hasil penelitian berupa media pembelajaran Informatika yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran Informatika. Hasil uji validitas yang diperoleh dari 3 orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,89 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari 2 orang penguji nilai rata – rata 0,88 dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil efektifitas yang diperoleh dari 19 orang siswa dengan nilai rata – rata 0,80 dengan kriteria Sangat Efektif.

Kata kunci: media pembelajaran, informatika, *canva*

ABSTRACT

Informatics learning media has a very important role in the world of education, one of which is at the Madinatul Munawwarah Islamic Boarding School, Bukittinggi. The author knows that the Informatics subject is still used by the Madinatul Munawwarah Bukittinggi Islamic Boarding School, namely the lecture method, the use of technological media is not optimal because the media used is still simple PowerPoint media. This is seen as less effective in implementation. Thus, the aim of this research is to design informatics learning media using Canva in order to increase the effectiveness of the learning process. Researchers designed Informatics learning media using Canva at the Madinatul Munawwarah Bukittinggi Islamic Boarding School using the development method or Research and Development (R&D) using the 4D version of the approach, namely Define, Design, Develop and Disseminate. Validity Test, Practicality Test, and Effectiveness Test. The results of the research are Informatics learning media used by teachers in Informatics subjects. The validity test results obtained from 3 validators obtained an average value of 0.89 with valid criteria, the practicality results obtained from 2 examiners obtained an average value of 0.88 with very high criteria, and the effectiveness results obtained from 19 students with an average value of 0.80 with Very Effective criteria.

Keywords: learning media, Informatics, Canva

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **i**

SURAT PERNYATAAN ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

ABSTRAK ..... **vi**

DAFTAR ISI ..... **vii**

DAFTAR TABEL ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tujuan Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 10
G. Penjelasan Judul 11
H. Sistematika Penulis 12

BAB II KAJIAN TEORI **14**

A. Perancangan Aplikasi 14
1. Pengertian Perancangan 14
2. Perancangan Media 15
B. Media Pembelajaran 15
1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2. Fungsi Media Pembelajaran 16
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran 18
4. Manfaat Media Pembelajaran 19

C. Informatika 20
1. Pengertian Informatika 20
2. Tujuan Mempelajari Infromatika 21
D. Aplikasi *Canva* 22
1. Pengertian *Canva* 22
2. Tujuan Aplikasi *Canva* 23
E. Penelitian Yang Relevan 25
F. Kerangka Berfikir Penelitian 29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 31
A. Waktu dan Tempat Penelitian 31
B. Jenis Penelitian 31
C. Model Penelitian 32
D. Tahap Penelitian 35
E. Uji Produk 38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 42
A. Hasil Penelitian 42
1) Define (Pendefinisian) 42
2) Design (Desain) 44
3) *Develop* (Pengembangan) 57
4) *Disseminate* (penyebaran) 63
B. Pembahasan 73
BAB V PENUTUP 75
A. Kesimpulan 75
B. Saran 76
DAFTAR PUSTAKA 77
DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Penentuan Validitas *Aiken's V* 39
Tabel 3. 2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa* 40
Tabel 3. 3 Kriteria Penentuan efektifitas *G-Scores* 41
Tabel 4. 1 Rancangan Storyboard..... 48
Tabel 4. 2 Storyboard 55
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Dari Validator 64
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas..... 68
Tabel 4. 5 Hasil Uji Praktikalitas 69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Efektifitas..... 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian…… 29
Gambar 3.1 Pengembangan Model 4D……..... .. 32
Gambar 3.2 Tahap Penelitian…….... 35
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi *Canva* 45
Gambar 4. 2 Contoh Template dalam *Canva* 46
Gambar 4. 3 Desain Template dalam produk 46
Gambar 4. 4 Struktur Navigasi Intro 47
Gambar 4. 5 Navigasi Menu Utama 47
Gambar 4. 6 Proses Pemilihan Template Background Menu Utama 57
Gambar 4. 7 Tampilan Vidio Pembelajaran 58
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Intro 58
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama 59
Gambar 4. 10 Tampilan Profil 59
Gambar 4. 11 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media 60
Gambar 4. 12 Tampilan Capaian Pembelajaran 60
Gambar 4. 13 Tampilan Alur dan Tujuan Pembelajaran 61
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Materi 61
Gambar 4. 15 Tampilan Materi 62
Gambar 4. 16 Tampilan vidio materi..... 62
Gambar 4. 17 Tampilan Latihan 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Angket Validitas 82
Lampiran II Angket Praktikalitas 90
Lampiran III Angket Efektifitas 96
Lampiran IV Storyboard 131
Lampiran V Capaian Pembelajaran 148
Lampiran VI Alur Tujuan Pembelajaran 152
Lampiran VII Surat-Surat Pendukung 165
Lampiran VIII Dokumentasi 174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media adalah wadah yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepada penerima pesan. Menurut *Association of Education and Communicator Technology* (AECT), media adalah saluran yang digunakan dalam kegiatan penyampaian pesan atau informasi. Media pembelajaran merupakan bagian utuh dalam sistem pembelajaran maka dari itu, penggunaannya harus dapat membawa peningkatan dalam perolehan hasil belajar siswa. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi [1].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini akan secara terus menerus memberikan perubahan dari segala aspek pendidikan dari awalnya pertemuan dalam setiap pembelajaran dilakukan dengan cara tatap muka dimana guru memberikan penjelasan yang sudah dipelajari melahirkan suatu pertemuan dimana siswa dan guru berada ditempat yang berbeda namun guru dan siswa masih bisa melaksanakan pembelajaran [2].

Al-Qur’an ada firman Allah yang juga menjelaskan mengenai perkembangan teknologi dan komunikasi salah satunya yakni terdapat dalam Al-Qur’an Surat Yunus: 101.

قُلِ انْظُرُوْا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ ۗ وَمَا تُغْنِى الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَّا يُؤْمِنُوْنَ

Artinya: *“Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi! Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman”.*

Adapun hikmah dari firman Allah SWT Surat Yunus ayat 101 tersebut yakni agar manusia senantiasa memperkuat keimanannya kepada Allah SWT yang menciptakan alam semesta dan mengatur semua kehidupan yang ada baik di atas muka bumi maupun di langit, lalu memerintahkan kepada umat manusia agar senantiasa berlomba-lomba dalam menemukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, selanjutnya dijadikan sebagai semangat dalam mencari ilmu pengetahuan sebanyak mungkin.

Dapat diartikan bahwa ayat diatas menyatakan bahwa Allah SWT memerintah kepada setiap orang untuk memperhatikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai sumber semangat dalam mencari ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya. Semakin giat dan bekerja keras untuk memahami dan mengembangkan ilmu pengetahuan pendidikan [3].

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang siswa dapat meningkatkan kemampuan religius serta kepribadian yang cerdas bagi dirinya, bangsa dan negara. Maka perlu memperoleh pendidikan untuk

menciptakan generasi penerus yang berkualitas tentunya pendidikan berperan penting, dan diperlukan juga pihak yang profesional yaitu guru untuk menunjang terciptanya siswa yang berilmu, kreatif dan mandiri. Untuk menjadikan siswa berilmu, kreatif dan mandiri guru membantu siswa belajar dengan sukses. Setiap orang berusaha belajar dari berbagai bahan yang dipelajari untuk memperbaiki perilakunya, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap maupun nilai-nilai yang baik.

Konteks pembelajaran, sebagaimana dikatakan Syaiful Sagala, dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru, sedangkan belajar dilakukan oleh siswa. Artinya, konsentrasi belajar berlangsung dalam suatu pola yang digunakan secara bersama oleh guru dan siswa [4].

Pengembangan media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kedua, membantu pembelajar. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya inggatan, dan berpikir media tersebut dapat dikembangkan karena memiliki rangsangan yang lebih kuat Ketiga, meperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi *canva*, aplikasi *canva* juga dapat

meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas guru, maka pengertian dari *Canva* adalah sebuah tools untuk desain grafis agar penggunanya dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secaran online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, hingga presentasi.

Proses pembelajaran salah satu indikator penilaian keberhasilan siswa dapat ditinjau melalui hasil belajar. Menurut teori Van Dallen setidaknya ada enam faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain guru, kurikulum, siswa, media pembelajaran, metode pembelajaran dan lingkungan belajar [5]. Konteks ini diartikan sebagai sebuah suasana, tempat ataupun ruang sebagai penunjang proses pembelajaran Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dan yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan untuk mendorong terjadinya proses pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa yang tidak sama menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi. Berbagai aspek proses pembelajaran harus disetarakan dan dimantapkan agar suasana pembelajaran terciptaasesuai dengan akhir yang ingin dicapai dan dapat dicapai dengan cara yang sebaik mungkin. Untuk melengkapi pembelajaran dan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah, guru hendaknya menggunakan sarana atau alat yang dapat secara efektif dan efesien mengubah pembelajar [6].

Rancangan bahan ajar disajikan untuk membantu guru menciptakan kondisi agar siswa paham dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami makna pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajarannya sendiri di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan keinginan baru, kemudian dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

Mencapai tingkat pendidikan nasional yang diantisipasi, fungsi pendidikan di sekolah sangat penting. Inti dari pendidikan adalah proses belajar mengajar. Guru termasuk pemeran utama dalam proses pembelajaran yang dapat memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran, perlu diciptakan suasana interaktif di kelas. Untuk melibatkan pikiran siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran guru sebaiknya menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah agar menggali keterampilan siswa tersebut. kegiatan pembelajaran guru sebaiknya menggunakan bahasa yang dapat mengajak siswa untuk menyimak, memaparkan, menulis serta memberikan pendapat untuk membuat situasi belajar yang kreatif. Diskusi adalah cara agar siswa dapat memberikan argumentasinya untuk memecahkan sebuah masalah yang dihadapi [7].

Saat proses menyampaikan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan papan tulis dan buku paket dengan metode ceramah. Sehingga siswa terlihat kurang memperhatikan penyampaian materi dari guru, ada juga beberapa siswa yang mengantuk dan kurang fokus. Dalam memberikan evaluasi materi guru hanya sering memberikan contoh soal

yang ada dibuku dan melakukan latihan dengan soal-soal tersebut sehingga siswa merasa jenuh dengan pertanyaan yang mengaju pada buku itu saja.

Aplikasi *Canva* merupakan sebuah website desain grafis yang membantu pengguna merancang desain kreatif secara online. Berbagai kelebihan yang ditawarkan, seperti akses yang mudah, tampilan depan yang menarik serta kemudahan penggunaan menjadi pertimbangan pemilihan *Canva* untuk mengembangkan media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan siswa lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Ketersediaan berbagai versi *Canva* juga menjadikan siswa lebih mudah dalam mengakses media pembelajaran. Saat ini *Canva* tersedia dalam versi website, serta aplikasi bagi pengguna smartphone android. Menggunakan *canva* untuk materi pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu pengajar dalam mendesain materi pembelajaran dan membuatnya lebih mudah untuk ditafsirkan. Media *canva* juga dapat membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran karena Media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, suara, gambar, grafik dan sejenisnya secara interaktif dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat siswa tetap fokus pada pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Media pembelajaran ini akan penulis rancang dengan beberapa keunggulan, supaya orang lebih tertarik untuk menggunakan media pembelajaran ini. Adapun keunggulan media pembelajaran menggunakan *canva* ini sangat prpenelitiaktis dan efisien dalam penggunaanya. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template* yang menarik. Dengan adanya

pembelajaran *canva,* siswa dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran karena tampilannya yang lebih menarik.

Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi terletak di Jl. Abdul Manan, Campago Guguk Bulek, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat. Sekolah Ini menerapkan Kurikulum Merdeka (KUMER), Pada mata pelajaran Informatika.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan ibu Kurnia Irhamni, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika Pada Jum'at, 10 November 2023, beliau mengatakan bahwa penggunaan media teknologi belum maksimal dikarenakan media yang digunakan masih menggunakan media *powerpoint.* Ibu Nia menjelaskan bahwa ketika memakai media *powerpoint* siswa awalnya bersemangat mengikuti pembelajaran tetapi setelah kurang lebih setengah jam pembelajaran, siswa menjadi bosan dan jenuh. Sehingga suasana dalam kelas menjadi tidak kondusif lagi, siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan, dan membuat guru harus mengulang kembali pembelajaran yang telah disampaikan dikarenakan tampilan dari media media tersebut kurang menarik perhatian siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan guru yang mengajar pada mata pelajaran Informatika, peneliti juga melakukan wawancara terhadap 4 orang siswa kelas X pada Rabu, 10 November 2023. Keempat siswa tersebut yaitu Muhammad Rivaldo, Reyvando, Nurul Hidayah, Dan Lutfhi yakni dimana rata – rata siswa/i tersebut mengatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung proses pembelajaran menjadi bosan disebabkan pembelajaran

kurang kreatif sehinggi siswa/i merasa jenuh dan bosan dengan metode pembelajaran yang diberikan oleh guru yaitu masih menggunakan buku paket yang terbatas, dan media digital yaitu *Powerpoint* yang sederhana maka disini peneliti akan mengusulkan media menggunakan *Canva* dimana media tersebut memiliki banyak fitur-fitur didalam nya.

Dari wawancara dengan siswa tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran Informatika yang disampaikan oleh guru. Dan ada juga yang menyampaikan merasakan kebosanan kalau hanya bermodalkan menjelaskan tanpa ada praktek dan siswa berharap terobosan baru supaya metode lama supaya dipadukan dengan kemajuan media digital sekarang. Karena dalam merespon untuk menerima pembelajaran juga disetiap siswa itu memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerimanya sehingga sebagian siswa hanya diam dan bosan serta tidak tahu apa yang mau dilakukan terlebih dahulu.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan lalu didukung dengan hasil observasi, wawancara kepada guru mata Pelajaran Informatika peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan *Canva* di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah."**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi dengan masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan oleh guru masih menggunakan papan tulis dan buku paket sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Belum adanya media pembelajaran menggunakan *canva*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu perancangan media pembelajaran Informatika kelas X menggunakan *Canva* di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan dan identifikasi masalah, yaitu "Bagaimana merancang suatu media pembelajaran Informatika menggunakan *canva* sebagai media yang valid, praktis dan efektif"?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan media pembelajaran Informatika menggunakan *canva* di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah yang valid.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah penerapan teknologi di bidang Pendidikan serta dapat digunakan sebagai refrensi serta masukan untuk penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang rancangan mendesain aplikasi media pembelajaran

b. Bagi peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Prodi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)

c. Bagi Guru

1) Dapat membantu guru dalam memanfaatkan media berbasis *canva*.

2) Membantu guru untuk menyajikan materi yang akan disampaikan agar lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa.

d. Bagi Siswa

Dapat dijadikan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan pemahaman bagi siswa.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak adanya kesalahan dalam penafsiran pada penelitian ini sehingga peneliti perlu sedikit memberikan penjelasan terhadap hal-hal berikut:

Perancangan : Suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain media baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi guru yang diperoleh dari pemilihan media pembelajaran terbaik [8].

Media Pembelajaran : Media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas [9].

Informatika : Merupakan salah satu mata pelajaran yang mempelajari dalam bidang ilmu yang dengan pengolahan informasi, pemrosesan data, berpikir komputasi, dan penggunaan teknologi komputer dalam menyimpan, mengelola, mengambil, dan menyampaikan informasi [10].

Aplikasi *Canva* : *Canva* adalah platform desain grafis online yang sangat mudah dan lebih cepat dalam pengoprasiannya dari pada software lain. Dalam pemanfaatanya *Canva* dapat

digunakan untuk membuat desain gambar, membuat video dll. *Canva* dapat digunakan harus menggnakan data internet [11].

H. Sistematika Penulis

Untuk mempermudah mendapatkan gambaran informasi dari masing-masing bab yang akan dibahas, maka dalam sistematika penulis proposal ini dapat dibagi menjadi 5 bab, yaitu:

BAB I : Merupakan pendahuluan yang terdapat latar belakang masalah yang menjelaskan mengenai penyebab pemilihan judul ini diambil, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian beserta penjelasan mengenai beberapa istilah yang dipakai dalam judul dan terakhir terdapat sistematika penulis.

BAB II : Menjelaskan mengenai kajian teori yang dipakai selama penelitian terdapat beberapa pemahaman dari materi pembelajaran dan penelitian yang relevan dan submateri lainnya yang menyangkut dengan judul penelitian.

BAB III : Merupakan metode penelitian yang menjelaskan mengenai waktu, tempat, jenis penelitian, model penelitian, tahap penelitian, dan uji coba produk.

BAB IV : Bab ini mebahas tentang hasil dan pembahasan tentang perancangan Media pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva.

BAB V : Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran menegenai produk yang digunakan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perancangan Aplikasi

1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah Suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain media baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi guru yang diperoleh dari pemilihan media pembelajaran terbaik. Perancangan harus berguna dan tidak sulit dipahami agar dapat dengan mudah digunakan. Kata perancangan atau dalam bahasa Inggris "*Design"* mempunyai arti*" to plan and manage everything to be better"*, merencankan atau mengatur segala sesuatu agar menjadi lebih baik [12].

Menurut Soetam Rizky perancangan merupakan sebuah proses yang mendefenisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya [13].

Perancangan pada dasarnya merupakan proses yang dilakukan oleh perancangan system untuk mengerjakan spesifikasi system, membuat keputusan tentang bagaimana komponen system diaktualisasikan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan langkah awal dalam sebuah analisis sistem yang akan dibuat dibuat dan penyusunan prinsip dengan pemikiran kreatif untuk mencapai hasil yang optimal.

2. Perancangan Media

Perancangan media adalah merancang atau membuat bagaimana suatu media yang akan diinginkan. Tahap merancang media mengkonfigurasikan komponen-komponen yang digunakan untuk membuat suatu media.

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan media merupakan merancang atau membuat suatu media dengan mengkonfigurasikan komponen-komponen untuk media, baik berupa *sofware* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras).

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media berasal dari bahasa latin “medis” yang dalam bentuk jamaknya “medium”, Yang di artikan secara harfiah artinya perantara. Dalam bahasa arab media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat menjadi perantara yaitu media.[14] Media dapat dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektifitas dalam proses pembelajaran, karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran [15].

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari seorang guru kepada siswa dengan tujuan memudahkan proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sukirman dkk media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar (siswa) dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. pembelajaran tertentu. Contoh: gambar, bagan, film, video, komputer, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pemebelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar, serta mampu membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa [16].

Levie & Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media *visual*, yaitu:

a. Fungsi *atensi*

Media *visual* merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi *afektif*

Media *visual* dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi *koginitif*.

Media *visual* terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi *individual*

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, dan kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda [17].

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh Arsyad (2005:12) antara lain:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property)*

   Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekomendasikan suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya diabadikan dengan rekaman vidio.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property)*

   Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu lima sampai sepuluh menit dengan teknik pengambilan gambar *time lapse recording.*

3. Ciri Distributif (*Distributive Property)*

   Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman vidio, audio, file komputer dapat disebar ke seleruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja [18].

4. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umun manfaat media sebagai berikut:

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra misalnya;
    1. Obejek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, model.
    2. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
    3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high speed photography.*
    4. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

C. Informatika

1. Pengertian Informatika

Informatika merupakan ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis *komputasi*. Informatika mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi.

Mata pelajaran Informati merupakan salah satu disiplin ilmu yang berfungsi memberikan kemampuan befikir manusia dalam mengatasi persoalan-persoalan [19]. Sebelumnya kita ketahui mata pelajaran mata pelajaran infomatika ini terkenal dengan sebutan mata pelajaran TIK yang terdahulu, sepintas mata pelajaran Informatik ini memberi ruang dan target lebih besar untuk proses untuk pembelajaran Infromatika di sekolah konsep mata pelajaran Informatika berbeda dengan pendidikan TIK meskipun ada beberapa hal yang diadaptasi. Mata pelajaran Informatika tidak hanya mempelajari beragam perangkat lunak komputer, tetapi juga memecahkan masalah dan berfikri kritis.[20]

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan alat yang digunakan untuk mengelolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang

berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari suatu perangkat lainnya [21].

Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi adalah dua konsep yang tidak dapat dipisahkan.

2. Tujuan Mempelajari Infromatika

Secara khusus tujuan mempelajari informatika ini adalah:

a. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi pekembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.

b. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.

c. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

D. Aplikasi *Canva*

1. Pengertian *Canva*

Canva adalah program desain online yang menyediakan seperti presentasi, resume, poster, pamplet, brosur, grafik, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva.*

Dalam melakukan desain, aplikasi *canva* menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, konten dalam bentuk template sehingga dapat langsung digunakan, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Agar dapat dapat menggunakan *canva*, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan pengguna *canva* dilakukan secara online dengan laman web www.canva.com.

Dengan menggunakan *canva* sebagai media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Materi pembelajaran dapat dibuat animasi menggunakan fitur yang tersedia pada *canva* [22].

Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *canva* ialah alat bantu kreaktivitas dan kolaborasi untuk semua kelas.

2. Tujuan Aplikasi *Canva*

Canva bertujuan untuk memudahkan penggunannya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan *canva* menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi *canva* bahkan orang yang mau belajar pun bisa langsung mempelajari aplikasi itu tersebut.

Berikut tujuan diantarannya adalah:

a) Memberi pengalaman desain media pembelajaran
b) Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai komten visual
c) Membantu para pengguna dengan mudah berkreasi
d) Menggali informasi

Canva merupakan salah satu aplikasi yang memberikan alternative kemudahan dalam mendesain. Dengan desain yang beragam dan menarik dari *canva* membuat proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan membosankan. Memberikan pembaharuan proses pembelajaran dengan mendesain media bantuan *canva* dalam upaya menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan mandiri [23].

Kelebihan aplikasi *Canva*

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, vidio, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva.*

2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam *template* yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desian yang sudah disediakan, hanya saja menyesuaikan saja keinginan serta tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
3. Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat memalalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini.

Kekurangan aplikasi *Canva*

1. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil.
2. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar.

E. Penelitian Yang Relevan

Perancangan media pembelajaran menggunakan *canva* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran informatika. Guna melengkapi kajian teori diatas maka peneliti akan memaparkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

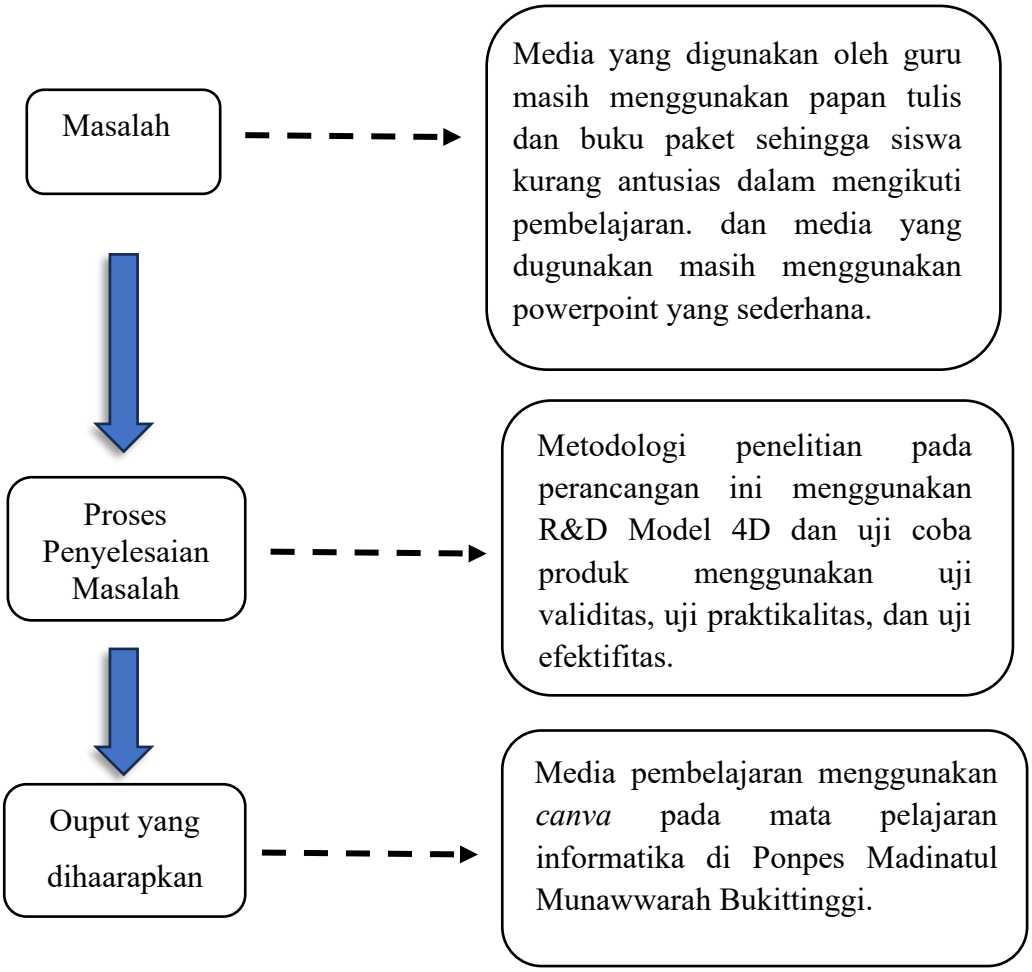
1. Anta Oktariani Efitri (2021) yang berjudul "Pengembangan E-modul menggunakan *canva* pada mata pelajaran Fiqih di MTSN 1 Sawahlunto". Hasil penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan menggunakan *canva* pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan haji dan umrah kelas VII di MTSN 1 Sawahlunto, siswa menyatakan bahwa e-modul menggunakan *canva* ini membantu pembelajaran, karena desainnya yang menarik dan vidio animasi didalam e-modul dapat menghilangkan rasa bosan dalam pembelajaran. jenis penelitian ini menggunakan metode Research and Development, dan model pengembangan e-modul menggunakan *canva* adalah dengan 4D (define, design, development, and disseminate).
2. Rehan Pratama, dkk yaitu berjudul "Perancangan Media Pembelajaran E-modul menggunakan *canva* pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 1 Harau". Media pembelajaran ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta membuat pembelajaran dapat diulang kembali karena media dapat dijadikan bahan bacaan bacaan yang menarik. Media pembelajaran yang

dikembangkan yaitu E-modul berbasis *canva.* Beberapa keunggulan yang dimiliki program desain *canva* ini adalah:
(1) memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, (2) dapat mendesain media pembelajaran kapanpun dan di manapun tanpa harus menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan handphone, dan (3) pada media *Canva* hasil yang telah kita buat dapat diunduh dengan beragam format baik dalam bentuk pdf maupun jpg. Teknik yang digunakan di dalam penelitian ini ialah berupa pengumpulan data dengan membaca beberapa sumber refrensi sebagai bahan ajar dan menjabarkan fitur-fitur yang ada di aplikasi *Canva*, dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan dalam media pembelajaran TIK khususnya pada salah satu contoh materi pelajaran jenjang sekolah menengah atas (SMA). Data ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran yang di peroleh SMA 1 harau adalah sebagai berikut: Microsoft Power point, laboratorium computer yang hanya bias digunakan saat pembelajaran saja, buku-buku pendukung video pembelajaran dari Youtube. Degan sil pengujian yang di kategorikan “sangat layak” mendapatkan nilai 95% untuk presentase penilaian bahasa, 97% untuk penilaian konten dan 98% untuk penilaian konstruk dari E-modul dari guru pembimbing dan kenaikan point rata-rata sebesar 4,2 Point dari penilaian praktik guru.

3. Wilda Susanti dkk. (2022) yaitu berjudul “Perancangan media pembelajaran matematika menggunakan teknologi augmented reality. Dimana penelitian ini merancang media pembelajaran menggunakan teknologi AR untuk pemelajaran matematika pada siswa kelas 2 sekolah dasar. Pemanfaatan platform Andoroid untuk teknologi AR mampu menggabungkan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata. Teknologi AR berjalan secara interaktif dalam waktu nyata dan terdapat integrasi antar benda dalam 3D, yaitu maya terintegrasi dalam dunia nyata. Pada penelitian ini, tahap awal penelitian dimulai dengan memodelkan sistem dalam bentuk Unified Modelling Laguage (UML). UML yang digunakan yaitu Use Case Diagram dan Activity Diagram.
4. Dinda S Oktavia, dkk (2023) yaitu berjudul “Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII menggunakan aplikasi *Canva* dengan model Migroblogging di SMP N 1 Lubuk Alun. Kegunaan media ini dapat meningkatkan kreatifitas dan inovasi baru bagi guru dan siswa karena desain *Canva* yang menarik dan sesuai dengan jenjang pendidikan dan semua mata pelajaran disekolah. Adapun segmen dari media pembelajaran yang dibuat berawal dari halaman utama, cover, menu, sub bab materi, judul materi, motivasi, tujuan, profil dan soal kuis atau latihan. Hasil penelitian ini berupa hyperlink atau link website sederhana dari hasil publish pada aplikasi *Canva* yang memuat materi IPA kelas VII Semester Ganjil.

5. Silvia Afrianti, dkk yaitu berjudul “Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang”. Penelitian ini menggunakan metode (R&D) versi 4D, yaitu Define, Design, Development, dan Disseminate. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 taha yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi. Hasil penelitian penulis berupa media video tutorial menggunakan aplikasi autoplay media studio yang bias digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK.

F. Kerangka Berfikir Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka berfikir penelitian yang tergambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Masalah

   Permasalahan yang didapatkan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah media yang digunakan masih berupa papan tulis dan buku paket, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan diskusi.

2. Proses Penyelesaian Masalah

   Dari permasalahan yang ditemukan, penulis akan melakukan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode peneletian *Research and Development* (R&D). Pada metode R&D ini menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate.* Dan uji produknya terdiri dari uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

3. Output yang diharapkan

   Setelah semua proses dilaksanakan baik penelitian, perancangan dan uji produk maka produk yang diharapkan yaitu Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan *Canva.*

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Februari – Mei 2024. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk membuat perancangan media pembelajaran menggunakan *Canva.*

Penelitian ini dilaksanakan di Ponpes Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut cukup memadai hingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

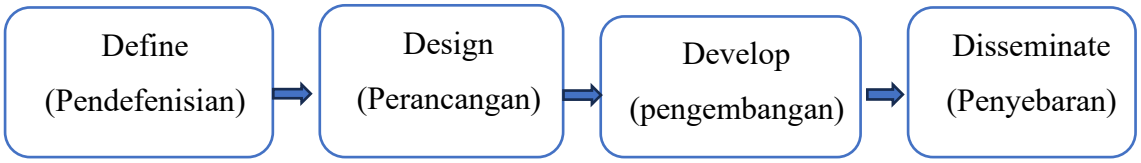
B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Research And Development* (R&D). Hal ini mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".

Research And Development (R&D) adalah metode penelitian sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk sesuai prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif dan produktif [24].

C. Model Penelitian

Model peneltian perancangan media pembelajaran menggunakan *Canva* pada mata pelajaran informatika menggunakan model 4D dikembangkan oleh Thiagrajan. Model 4D ini terdiri dari pendefenisian (*define),* Perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan penyebaran atau uji coba (*disseminate)*. Model pengembangan 4D dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini [25]:



Gambar 3. 1 Pengembangan Model 4D

Adapun penjelasan dari 4 tahap model 4D diatas sebagai berikut:

1. *Define* (Tahapan Pendefenisian)

   Define adalah langkah pertama dalam penelitian ini. *Define* berarti menjelaskan atau mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk yang akan dikembangkan. Diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan. Thiagarajan pada tahun 1974 menganalisis 4 kegiatan yang dilakukan pada tahap *Define,* yaitu:

1) *Font-end analysis* (analisis awal-akhir)

   Analisis awal-akhir ini merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran informatika.

2) *Learner analysis* (analisis pelajar)

   Kegiatan analisis peserta didik ini adalah untuk menelaah karakteristik dari peserta didik yang sesuai dengan rancangan media pembelajaran informatika.

3) *Concept analysis* (analisis konsep)

   Kegiatan konsep analisis konsep ini mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka belajar.

4) Specifying intructional objectives (menentukan tujuan pembelajaran)

   Kegiatan analisis konsep ini untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan dan akan dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2. *Design* (Desain)

   Tahap kedua adalah design atau perancangan, tahap ini berisi keinginan produk yang akan dibuat. Dalam tahap awal dalam merancang produk adalah memikirkan seperti apa produk yang akan dirancang, bagaimana cara produk tersebut.

3. *Develop* (Pengembangan)

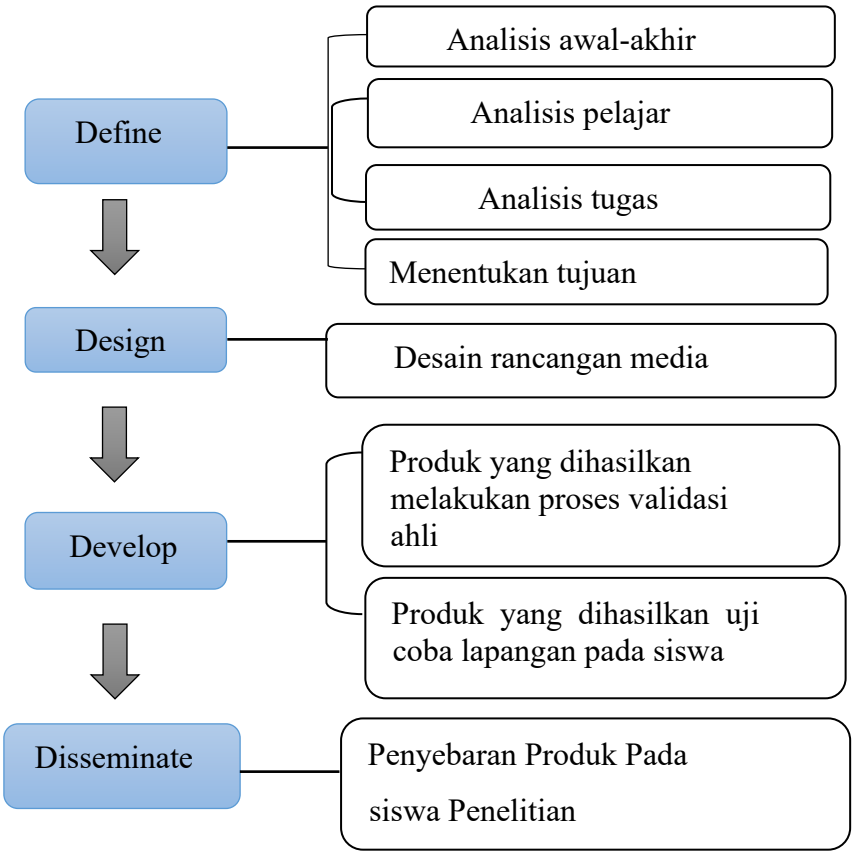
   Pada tahap *develop* rancangan umum yang dibuat pada tahap *design* di implementasikan agar bisa menjadi sebuah media pembelajaran. Tahap ini juga dilakukan penilaian, jadi ketika media pembelajaran sudah dibuat kemudian media pembelajaran akan ditunjukkan pada ahli untuk melihat apakah ada yang perlu diperbaiki atau tidak.

   Tahap kedua yakni *Design* (perancangan) tujuan dari fase ini mengembangkan konsep secara umum terhadap produk yang direncanakan sesuai dengan spesifikasinya.

4. *Disseminate* (Menyebarkan)

   Pada tahapan disseminate media pembelajaran atau Produk yang telah dihasilkan akan di promosikan atau di persebarluaskan. Kegunaan tahap ini adalah agar media pembelajaran atau produk yang dibuat dapat di manfaatkan kegunaannya dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran atau produk [26].

D. Tahap Penelitian



Gambar 3. 2 Tahap Penelitian

1. *Define* (Mendefinisikan)

   Tahap pendefinsian merupakan tahapan pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan mdoel 4D, dalam tahapan ini membutuhkan analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahap pendefinisian terdiri atas lima langkah, yaitu:

   a. Analisis awal-akhir (*Front-end analysis)*

      Tahap ini dilakukan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran informatika yang dimana pembelajaran informatika

di sekolah hanya menggunakan buku paket. Yang menyebabkan siswa merasa kurang antusias dan kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru.

b. Analisis pelajar (*Leaner analysis*)

Analisis siswa merupakan kegiatan menelaah karakteristik peserta didik meliputi latar belakang siswa. Pengetahuan dan pengalaman peserta didik baik dalam berkelompok maupun individu, siswa kelas X rata-rata memiliki pengalaman yang kurang dalam mengaplikasikan komputer, sehingga dibutuhkan cara untuk menarik minat, motivasi siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran informatika.

c. Analisis konsep (*Concept analysis)*

Kegiatan ini dilakukan untuk mengidenfikasi keterampilan-kerampilan siswa dalam pembelajaran informatika sesuai dengan dasar yang akan di bahas dalam pembelajaran informatika semester ganjil kelas X.

d. Spesifikasi tujuan pembelajaran (*Specifying instructional objectives*)

Kegiatan spesifikasi tujuan pembelajaran ini merupakan tahap terakhir dari pendefinisian. Kegiatan ini dilakukan untuk menyatukan tujuan dari analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam media pembelajaran akan dirancang.

2. *Design* (Desain)

Setelah mendapatkan informasi, langkah selanjutnya adalah mengolah informasi tersebut. Seluruh informasi akan diambil bagian penting lalu dirancang bagaimana media pembelajaran yang akan dibuat. Jadi, ditahap perancangan atau desain dibahas perancangan susunan tes kriteria.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan selanjutnya adalah tahap *develop* atau tahap pengembangan. Pada tahap ini akan di buat media pembelajaran yang setelah itu dilakukan uji produk oleh para validator. Para validator ini ditunjukan untuk mengecek kebenaran materi atau isi media pembelajaran, kebenaran media pembelajaran, kebenaran desain media pembelajaran. Jika dalam uji coba validasi masih menyatakan media pembelajaran kurang layak dan kurang menarik maka dilakukan revisi dalam rangka perbaikan produk media pembelajaran yang akan dihasilkan lebih baik. Namun ketika sudah dinyatakan layak dan menarik maka akan dilanjutkan tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan pada siswa.

4. *Disseminate* (Menyebarkan)

Disseminate adalah tahap terakhir pada 4D, Tahap ini meerupakan tahap penyebar luasan. Pada tahap ini peneliti akan memperlihatkan atau menyebar luaskan media pembelajaran Informatika yang telah telah dibuat ke guru dan siswa-siswa kelas X. Aplikasi ini disebarkan agar media pembelajaran Informatika dapat di manfaatkan dengan baik dan digunakan untuk mengetehui layak atau tidaknya penggunaan media pembelajaran Informatika [27].

E. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Validitas merupakan suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud yang dilakukan tersebut. artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang akan diukur. Untuk menentukan validitas konstruk dilakukan proses penelaahan teoritik dari suatu konsep dari variabel yang hendak diukur, mulai dari perumusan konstruk, penentuan dimensi dan indikator sampai kepada penjabaran dan penulisan butir-butir instrumen. Maka proses dari validitas konstruk sebuah instrumen yang dilakukan melalui penelaahan atau justifikasi pakar atau melalui penilaian sekelompok panel yang terdiri dari orang-orang yang menguasai substansi atau konten dari variabel yang hendak diukur.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanya uji validitas produk. Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Uji validiatas dilakukan dengan mengacu rumus statistik Aiken's V
sebagai berikut [28]:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

S : r – lo

Lo : Angka penelitian validitas yang rendah.

c : Angka penelitian Validvaliditas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilai.

n : Jumlah penilai.

Tabel 3. 1 Kriteria Penentuan Validitas *Aiken's V*

Presentase %	Kriteria
0,6<	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa presentase kecil dari 0,6 merupakan kriteria *tidak valid* dan presentase besar dari 0,6 merupakan kriteria *valid.*

2. Uji Praktikalitas Produk

Setelah produk divalidisi dan hasilnya valid maka tahap selanjutnya adalah uji praktivitas merupakan standar ukur dari sisi kepraktisan produk. Dalam hal ini dapat dikatakan praktis apabila para ahli dan praktisi mengatakan bahwa secara teoritis model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaan model masuk dalam kategori baik.

Uji praktikalitas diolah menggunakan rumus moment kappa, sebagai berikut [29]:

$$(\mathrm{K}) = \frac{\rho - \rho e}{1 - \rho e}$$

Keterangan:

K : moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk.

p : proporsi yang terealisasikan, di hitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimmal.

pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi

penguji dengan jumlah nilai maksimal.

Tabel 3. 2 Kriteria Penentuan Praktikalitas *Moment Kappa*

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak praktis

3. Uji Efektifitas Produk

Uji efektifitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut [30]:

$$< g >= \frac{(\% < \text{Sf} > - \% < \text{Si} >)}{(100 - \% < \text{Si} >)}$$

Keterangan:

G : G-Score

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Tabel 3. 3 Kriteria Penentuan efektifitas *G-Scores*

Persentasi %	Kriteria
29>	Kurang efektif
>= 30	Cukup efektif
>= 70 – 100	Sangat efektif

Pada tabel diatas menjelaskan bahwa presentasi terendah kecil dari 29 menentukan kriteria kurang efektif, kemudian presentasi besar sama dari 30 menentukan adalah kriteria cukup efektif dan untuk presentasi besar sama dari 70 sampai 100 menentukan kriteria sangat efektif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1) Define (Pendefinisian)

Pada tahap define terdapat 5 kegiatan dalam menganalisis perancangan media pembelajaran ini, yaitu:

a. *Front – end Analysis* (Analisis awal akhir)

Ponpes Madinatul munawwarah Bukittinggi memakai kurikulum merdeka (KUMER) atau Kurikulum Merdeka Belajar yang berfokus pada siswa. Pada Kurikulum merdeka ini mendorong siswa untuk dapat aktif memilih pelajaran yang diminati Di Ponpes Madinatul Munawwarah Bukittinggi khususnya pada mata pelajaran informatika penulis menemukan beberapa masalah. Pada saat proses pembelajaran informatika masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1) Kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran informatika.
2) Pembelajaran masih cenderung dilakukan dengan metode ceramah.
3) Penggunaan media pembelejaran kurang bervariasi.
4) Siswa belum pernah membuat ataupun menggunakan media pembelajaran berbasis *canva.*

Setelah ditemukan beberapa permasalahan dilakukanlah perancangan media pembelajaran informatika.

Dengan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran dan mempermudah siswa dalam pembelejaran siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja.

b. *Leaner Analysis* (Analisis Peserta didik)

Sistem pembelajaran yang dilakukan guru yaitu masih menggunakan powerpoint. Akibatnya siswa kurang paham dengan materi pembelajaran dikarenakan siswa merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi siswa hanya belajar ketika ada suatu hal yang mendesak mengharuskannya untuk memahami pembelajaran seperti saat akan melakukan ujian.

c. *Concept Analysis* (Analisis Konsep)

Konsep pokok didasarkan pada alur dan tujuan pembelajaran kelas X. Sumber materi yang dipakai pada media pembelajaran informatika adalah internet, buku paket dan ringkasan materi pembelajaran dari guru. Isi materi pada mata pelajaran informatika adalah semester 2.

d. *Taks Analysis* (Analisis Tugas)

Pada tahap ini mengidentifikasi tentang tugas, tugas-tugas yang diberikan guru dalam kelas adalah latihan, kuis, ulangan harian, ujian tengah semester. Tugas ini berguna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, sedangkan tugas dalam media pembelajaran yang dirancang adalah tugas dalam materi yang dibuat setiap siswa selesai mempelajari materi dan setelah mempelajari semua materi terdapat

menu latihan dan tombol khusus untuk latihan dan tidak di dalam tombol materi. Bentuk dari tugasnya adalah pilihan ganda.

e. *Specifying Instruction Objectives* (Menentukan Tujuan)

Proses belajar mengajar dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti merancang media pembelajaran agar tujuan pembelajaran informatika yang sesuai dengan alur dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Karena dengan media ini siswa dapat belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.

2) Design (Desain)

Pada tahap ini perencanaan *(Design)* ini digunakan untuk menetapkan format media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan isi media pembelajaran menggunakan *Canva* yang meliputi:

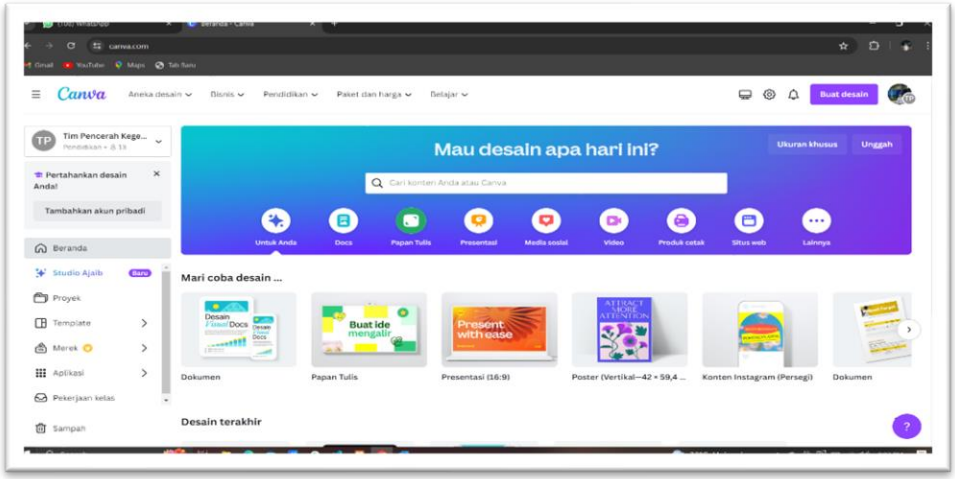
a. Penyusunan materi pembelajaran

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

b. Pemilihan media

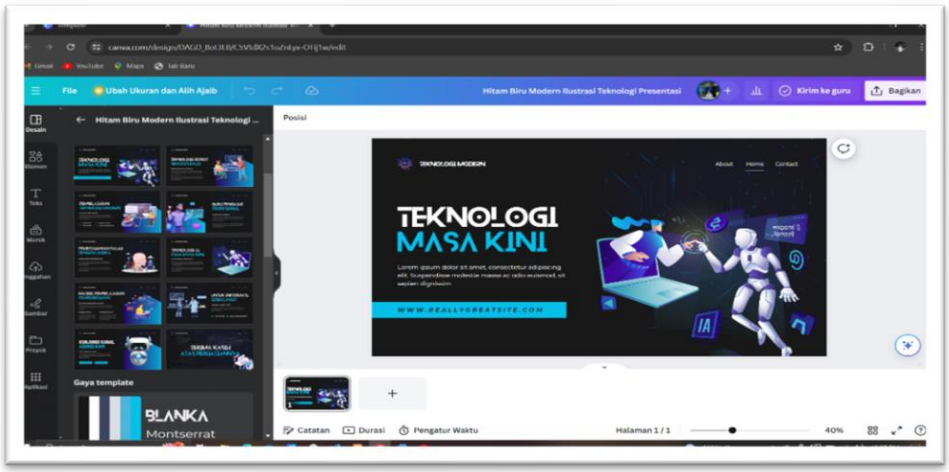
Dalam pemilihan media, peneliti menggunakan *canva* dengan materi mengenai informatika. Media *canva* ini mampu memperbesar dan memperkecil tampilan menggunakan kanvas terbuka tanpa pecah saat ditampilkan. Serta media *canva* ini mudah dalam pembuatannya sehingga mempermudah guru dalam menggunakannya. Adapun langkah-langkah penggunaan media *canva* sebagai berikut:

1. Menginstall aplikasi *canva* pada android atau laptop
2. Setelah terinstall, yang harus diperhatikan adalah pastikan internet terhubung kemudian masuk ke dalam aplikasi *canva* dan membuat akun ataupun login.
3. Setelah login atau membuat akun *canva* kemudian ditampilkan seperti gambar dibawah ini.

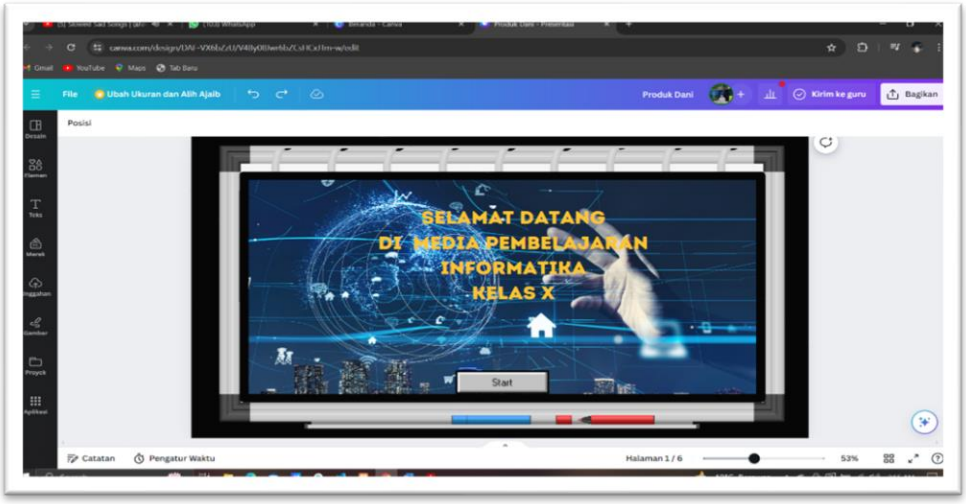


Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi *Canva*

4. Setelah itu gunakan fitur-fitur yang ada. Lakukan design, dengan menggunakan fitur tamplate yang sudah tersedia serta elemen, teks, unggahan galeri, penambahan musik atau audio dan lain sebagainya, dan dilakukan proses pengeditan dalam *perslide* sehingga menjadi media pembelajaran yang menarik.



Gambar 4. 2 Contoh Template dalam *Canva*



Gambar 4. 3 Desain Template dalam produk

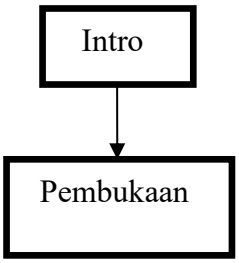
5. Langkah terakhir setelah semua slide *perslide* sudah didesain semenarik mungkin selanjutnya akan di ekspor atau disimpan ke dalam bentuk pdf dan bisa juga disimpan dalam folder di *canva.*

c. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran informatika kelas X ini menggunakan desian *hierarki* model.

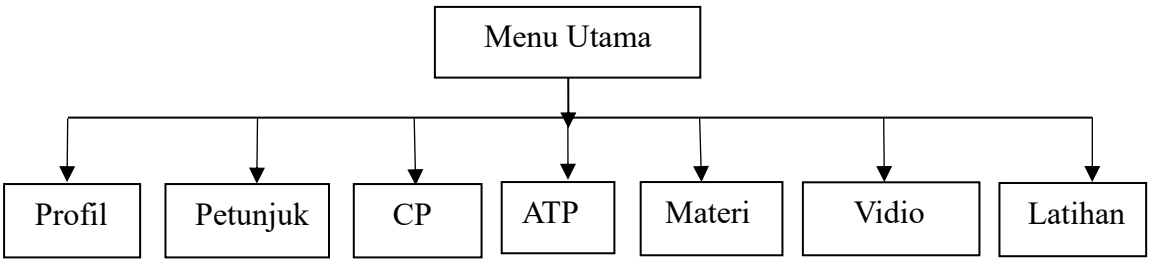
1) Struktur Navigasi Menu Intro

Struktur navigasi menu intro ini menjelaskan lokasi halaman pertama dan dilanjutkan kemenu utama. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. 4 Struktur Navigasi Intro

2) Struktur Navigasi Menu Utama



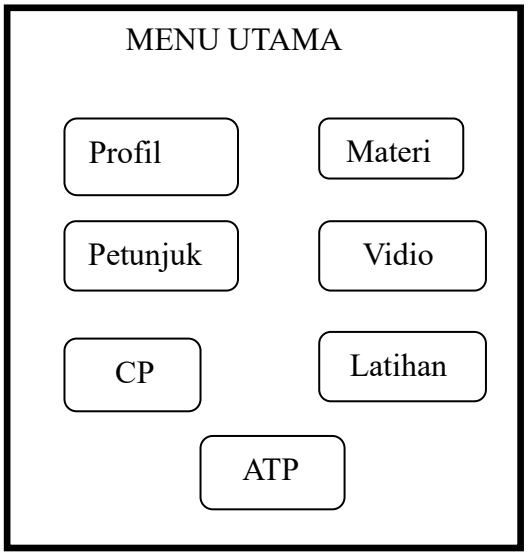
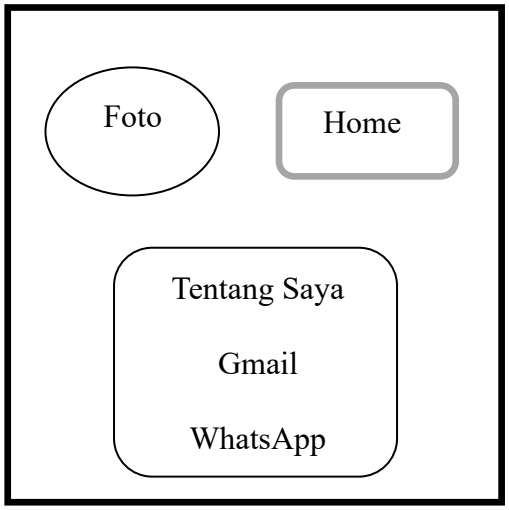
Gambar 4. 5 Navigasi Menu Utama

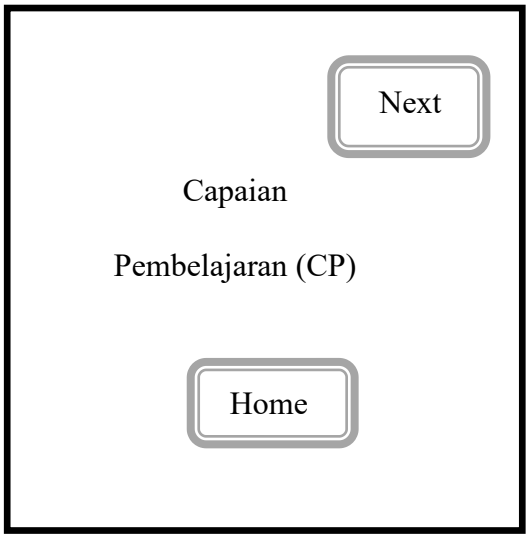
d. Desain *Storyboard*

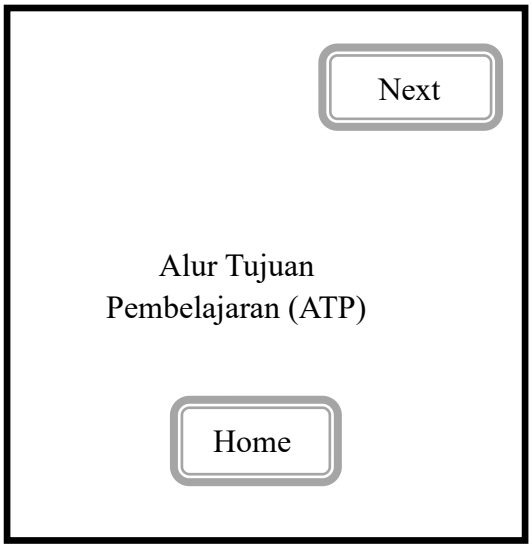
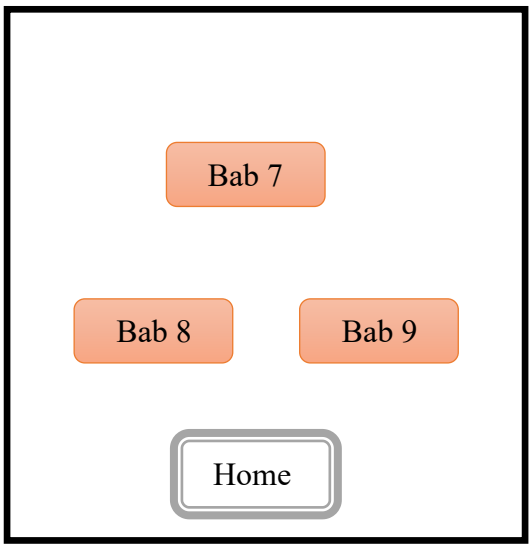
Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard.* Hasil dari perancangan *Storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *intro/opening,* selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama, *scene* profil, *scene* petunjuk, *scene* capaian pembelajaran, *scene* alur dan tujuan pembelajaran, *scene* materi, *scene* vidio ajar, *scene* latihan. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk untuk setiap scene dapatdilihat pada tabel dibawah ini:

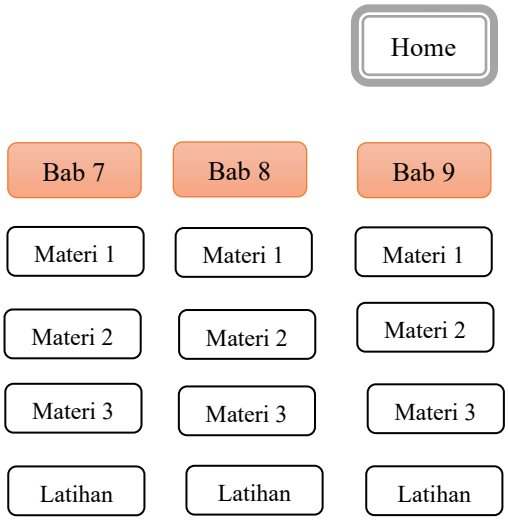
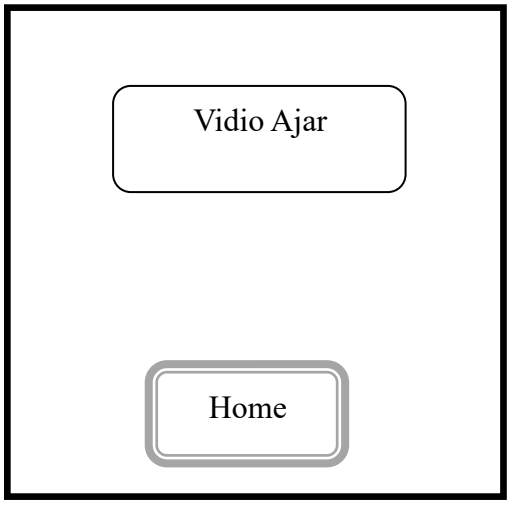
Tabel 4. 1 Rancangan Storyboard

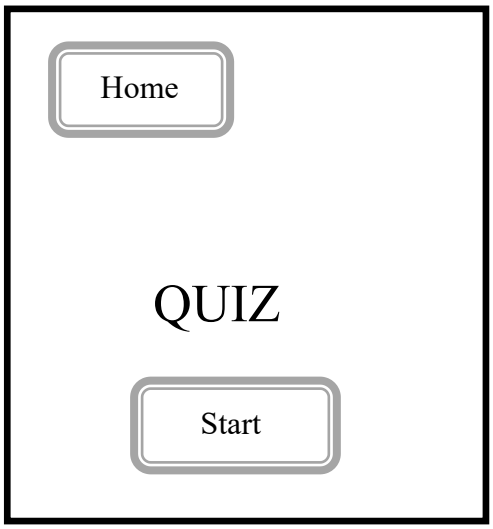
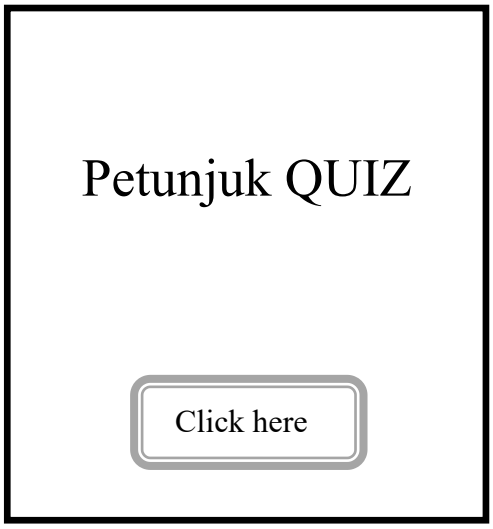
Scene	Visual	Image/audio
1 Intro		*Background* Tombol Musik

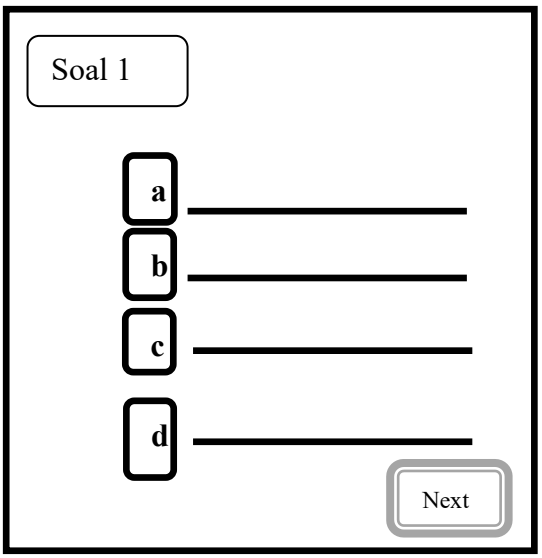
2 Menu Utama		*Background* Tombol Musik
3 Profil		*Background* Tombol Musik

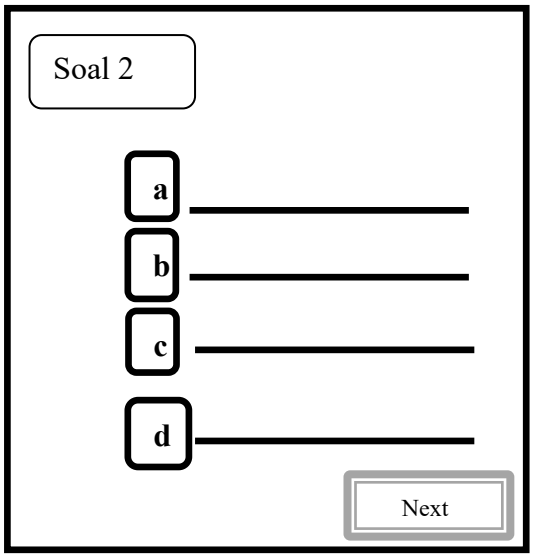
4 Petunjuk		*Background* Tombol Musik
5 Capaian Pembelaj aran (CP)		*Background* Tombol Musik

6 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)		*Background* Tombol Musik
7 Materi		*Background* Tombol Musik

		
8 Vidio ajar		*Background* Tombol Musik

9 Latihan		*Background* Tombol Musik
		*Background* Tombol Musik

		*Background* Tombol Musik

		*Background* Tombol Musik

		*Background* Tombol Musik

Tabel 4. 2 Storyboard

Scene 1	Intro/Opening
Scene 2	Menu Utama
Scene 3	Profil
Scene 4	Petunjuk
Scene 5	Capaian Pembelajaran
Scene 6	Alur Tujuan Pembelajaran
Scene 7	Materi
Scene 8	Vidio Ajar
Scene 9	Latihan

Storyboard dikembangkan untuk disetiap menu yaitu:

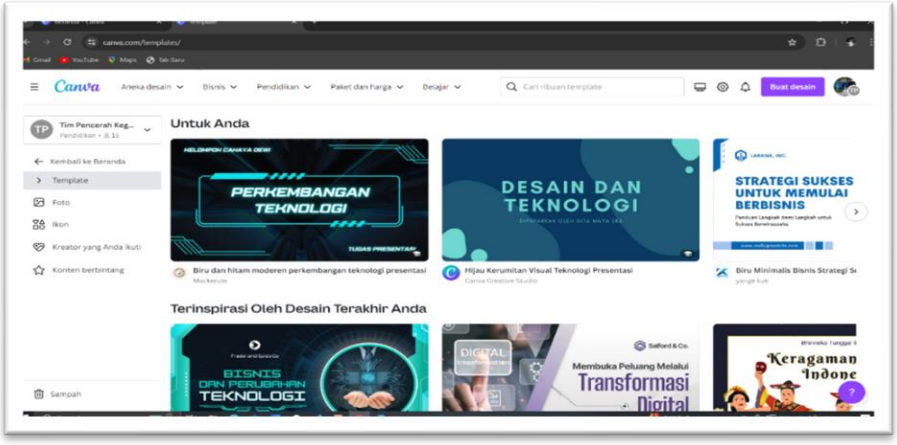
1. *Scene* 1 intro dan Menu Utama, Intro merupakan menu awal masuk kedalam media pembelajaran. Menu Utama, merupakan menu yang terdapat dalam media pembelajaran yang terdiri atas seberapa sub menu yaitu, profil, petunjuk, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi, vidio ajar, dan soal latihan.
2. *Scene* 2 profil, menampilkan profil orang yang merancang media pembelajaran tersebut.
3. *Scene* 3 petunjuk, menjelaskan dari fungsi-fungsi tombol yang ada didalam aplikasi.
4. *Scene* 4 capaian pembelajaran, menjelaskan mengenai kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan.
5. *Scene* 5 alur dan tujuan pembelajaran, berisi rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis didalam fase secara utuh dan menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase.
6. *Scene* 6 menu materi, memiliki beberapa sub menu materi yang menjelaskan keseluruhan materi pada pelajaran informatika.
7. *Scene* 7 vidio ajar, berisikan mengenai materi pembelajaran
8. *Scene* 8 latihan, mengasah sedikit materi dari setiap sub materi yang dipelajari.

3) *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan) dimana media pembelajaran yang dirancang pada tahap dessain sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Pada tahap ini bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *canva*. Setelah media pembelajaran dirancang dilakukan validasi untuk melihat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai produk yang dirancang.

a. Pembuatan Objek dan Background

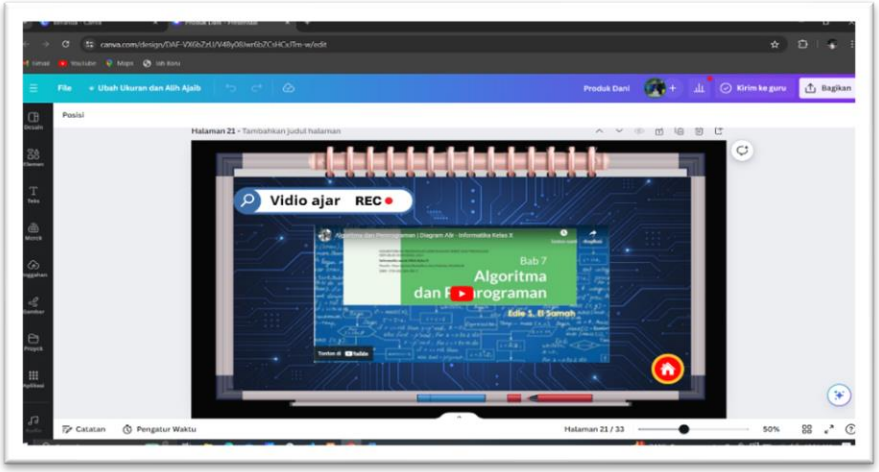
Objek sudah disediakan sesuai tujuan pembelajaran yang akan disampaikan seperti gambar percabangan bersarang. Sedangkan background menggunakan template dari *Canva*. Berikut contoh tahap pembuatan objek dan background.



Gambar 4. 6 Proses Pemilihan Template Background Menu Utama

b. Vidio Ajar

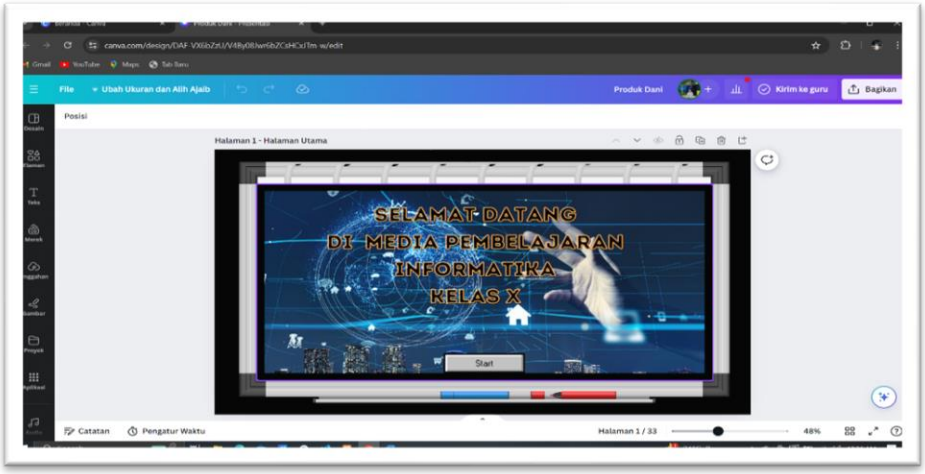
Peneliti memasukkan vidio pembelajaran ke dalam media pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4. 7 Tampilan Vidio Pembelajaran

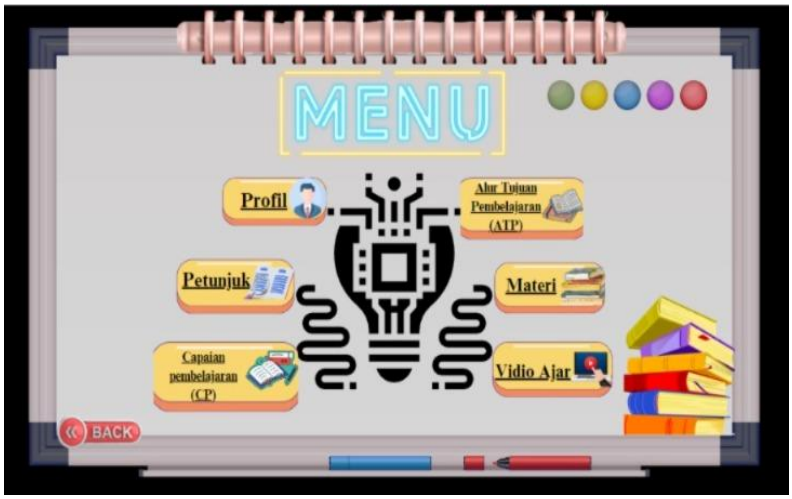
c. Tampilan Hasil

1) Halaman Menu



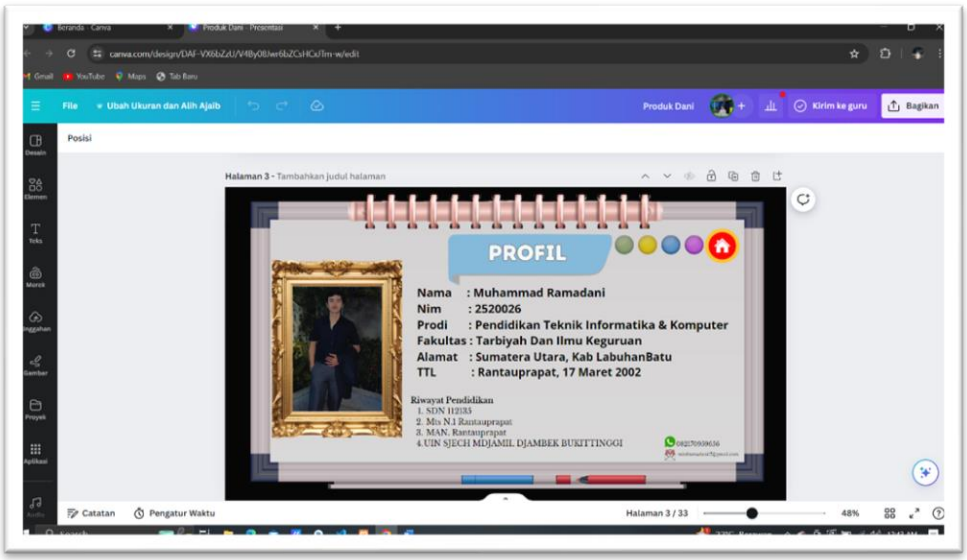
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Intro

2) Menu Utama



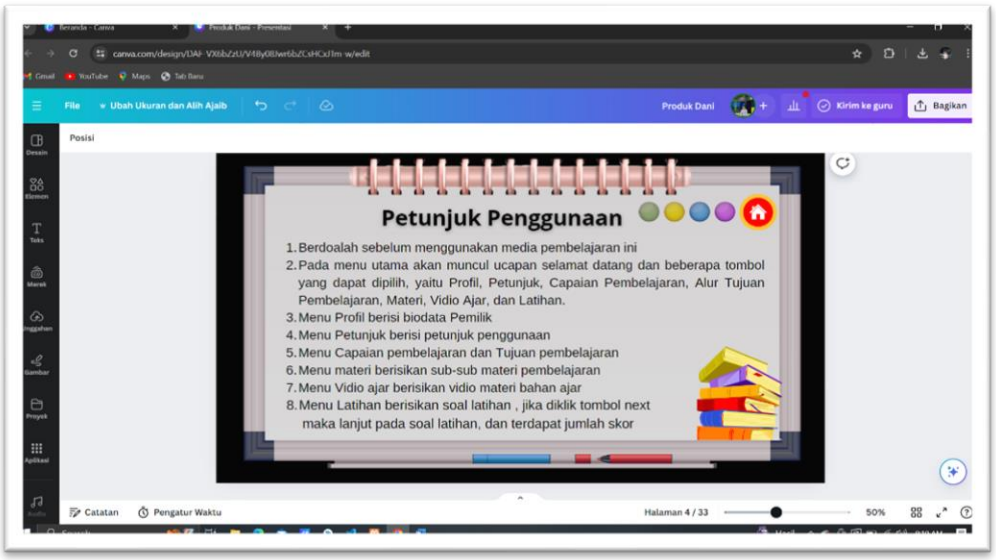
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama

3) Halaman Profil



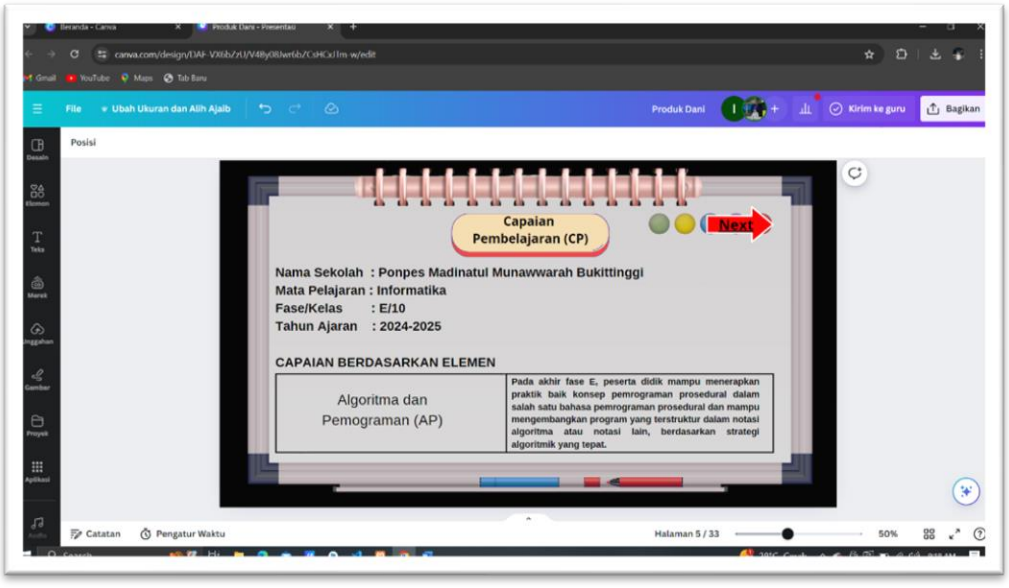
Gambar 4. 10 Tampilan Profil

4) Halaman petunjuk



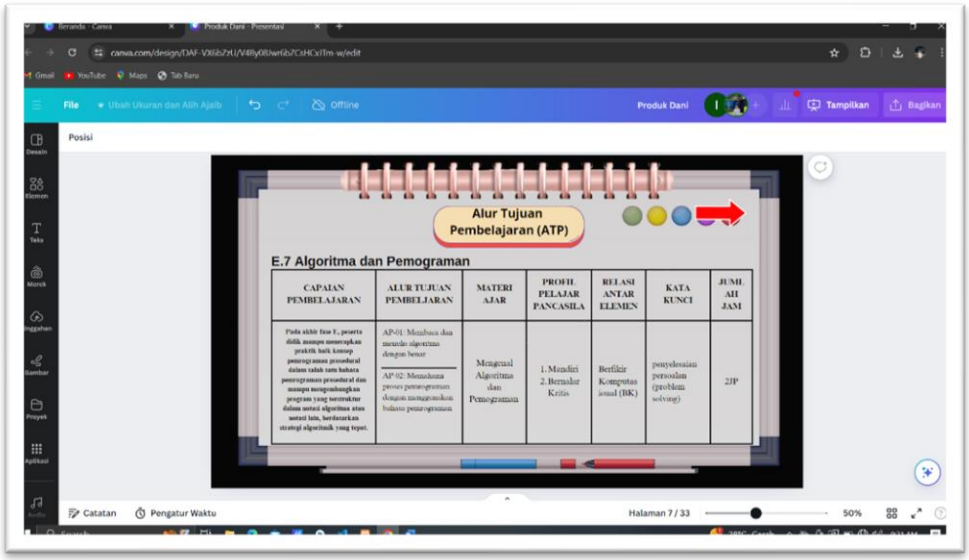
Gambar 4. 11 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media

5) Halaman Capaian Pembelajaran



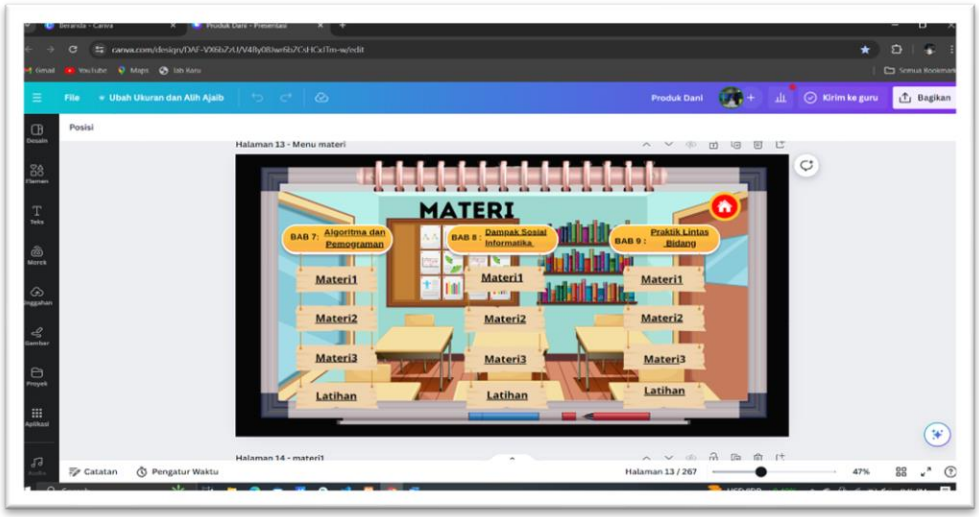
Gambar 4. 12 Tampilan Capaian Pembelajaran

6) Halaman Alur danTujuan Pembelajaran

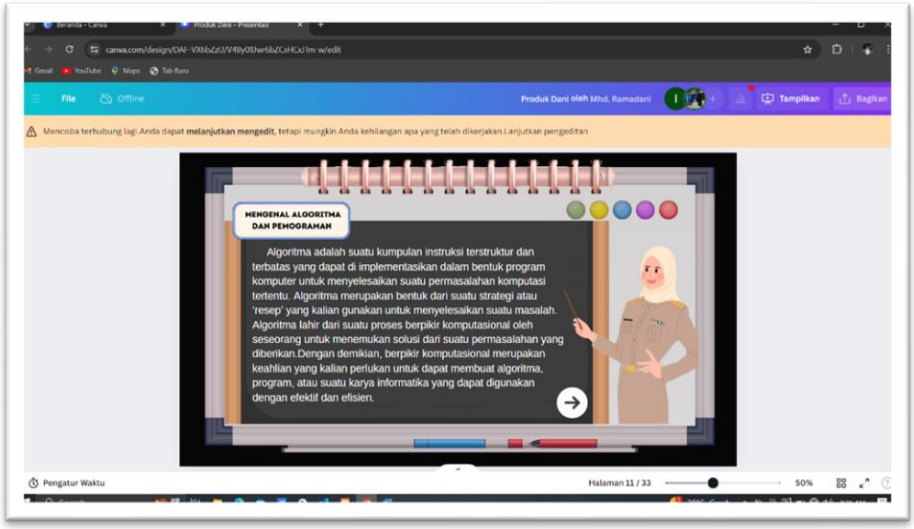


Gambar 4. 13 Tampilan Alur dan Tujuan Pembelajaran

7) Halaman materi

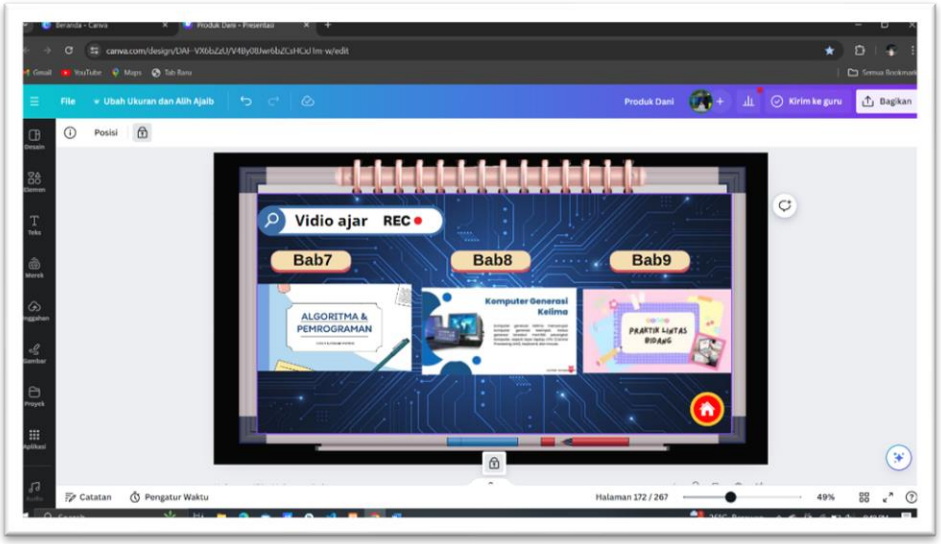


Gambar 4. 14 Tampilan Menu Materi



Gambar 4. 15 Tampilan Materi

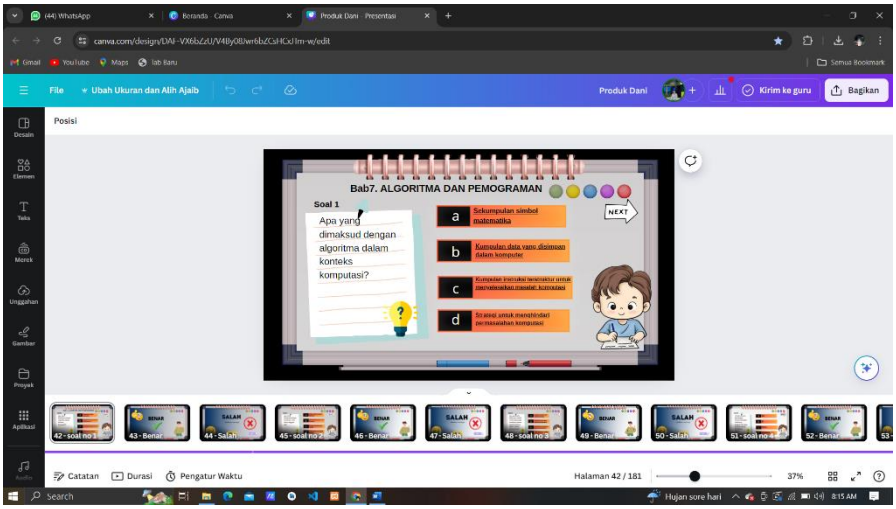
8) Halaman Vidio Ajar



Gambar 4. 16 Tampilan vidio materi

Gambar diatas adalah tampilan dari isi algoritma pemograman untuk lanjut ke penjelasan terkait materi algoritme pemograman.

9) Halaman Latihan



Gambar 4. 17 Tampilan Latihan

Sebelum kita memulai latihan, kita harus terlebih dahulu menekan tombol *start* terlebih dahulu maka nanti akan tampilan petunjuk latihan, pada halaman petunjuk latihan terdapat tombol *click here* maka akan lanjut ke halaman soal.

4) *Disseminate* (penyebaran)

Pada tahap awal penyebaran media ini hanya dilakukan kepada guru informatika kelas X Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Hal ini dimaksudkan karena dalam prosesnya nantinya media ini akan banyak perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari pihak-pihak terkait baik, guru informatika kelas X Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi maupun ahli efektivitas dari media pelajaran.

5) Uji Produk

a. Uji Validitas Produk

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Dari Validator

No	Validator Pertama Gusnita Darmawati, M.Kom			Nilai (V)
	Skor (r)	s	n (c-1)	
1	4	3	4	0,75
2	4	3	4	0,75
3	4	3	4	0,75
4	4	3	4	0,75
5	4	3	4	0,75
6	4	3	4	0,75
7	5	4	4	1
8	4	3	4	0,75
9	4	3	4	0,75
10	4	3	4	0,75
11	4	3	4	0,75
12	4	3	4	0,75
13	4	3	4	0,75
14	4	3	4	0,75
15	4	3	4	0,75
16	4	3	4	0,75
17	4	3	4	0,75
Jumlah				**13**
Rata-Rata				**0,76**

Keterangan:

a. Item 1 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 3/ [1(5-1)]
= 3 / 4
= 0,75

b. Item 7 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 4/ [1(5-1)]
= 4 / 4
= 1

Rata-rata = Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V
Banyak Item

Rata-rata = 13 = 0,76
17

No	**Validator Kedua Rohaniatul Husna, M.Kom**			**Nilai (V)**
	Skor (r)	s	n (c-1)	
1	5	4	4	1
2	4	3	4	0,75
3	5	4	4	1
4	5	4	4	1
5	5	4	4	1
6	4	3	4	0,75
7	5	4	4	1
8	4	3	4	0,75
9	5	4	4	1
10	5	4	4	1
11	5	4	4	1
12	5	4	4	1
13	5	4	4	1

14	5	4	4	1
15	5	4	4	1
16	3	2	4	0,5
17	5	4	4	1
Jumlah				**15,75**
Rata-Rata				**0,92**

Keterangan:

a. Item 2 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 3/ [1(5-1)]
= 3 / 4
= 0,75

b. Item 17 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 2/ [1(5-1)]
= 2 / 4
= 0,5

c. Item 4 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 4/ [1(5-1)]
= 4 / 4
= 1

Rata-rata = $\frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$

Rata-rata = $\frac{15,75}{17} = 0,92$

No	Validator Ketiga Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom			Nilai (V)
	Skor (r)	S	n (c-1)	
1	5	4	4	1
2	5	4	4	1
3	5	4	4	1
4	5	4	4	1
5	5	4	4	1
6	5	4	4	1
7	5	4	4	1
8	5	4	4	1
9	5	4	4	1
10	5	4	4	1
11	5	4	4	1
12	5	4	4	1
13	5	4	4	1
14	5	4	4	1
15	5	4	4	1
16	5	4	4	1
17	5	4	4	1
Jumlah				**17**
Rata-Rata				**1**

Keterangan:

a. Item 1 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 4/ [1(5-1)]
= 4 / 4
= 1

a. Item 2 V $= \sum S/[n\ (c-1)]$
= 4/ [1(5-1)]
= 4 / 4
= 1

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{17}{17} = 1$$

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas

No	Validator	Aspek	Nilai
1	Gusnita Darmawati, M.Kom	Media	0,76
2	Rohaniatul Husna, M.Kom	Media	0,92
3	Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom	Ilmu komputer	1
Jumlah			**0, 269**
Rata-Rata			**0,89**
Kriteria			**Valid**

$$\text{Rata – rata} = \frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai Item V}}{\text{Banyak Item}}$$

$$= \frac{0{,}76 + 0{,}92 + 1}{3} = 0{,}89$$

Pengujian validitas produk dilakukan untuk menghasilkan produk yang valid dan siap diuji cobakan, untuk mendapatkan hasil yang valid dalam validasi produk ini dilakukan oleh 3 orang dosen ahli yaitu Ibu

Gusnita Darmawati, M.Kom dengan nilai 0,76, Ibu Rohaniatul Husni dengan nilai 0,92, dan Bapak Sarwo Derta, S.Kom, SS, M.Kom dengan nilai 1. Dengan mengisi angket yang sudah disediakan setelah uji validitas dengan 3 dosen ahli dapat diperoleh hasil nilai rata-rata yaitu 0,89 yang dihitung dengan rumus *Aiken's V* maka nilai dari media pembelajaran informatika kelas X menggunakan canva dinyatakan valid.

b. Uji Praktikalitas Produk

Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji praktikalitas produk. Uji praktikalitas produk ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dirancang. Berikut ini hasil pengolahan data praktikalitas produk.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Praktikalitas

No	**Praktikalitator Pertama**	
	Kurnia Irhamni, S.Pd	
	Skor	Skor Max
1	4	5
2	5	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
6	4	5
7	4	5
8	5	5
9	4	5
10	5	5
11	4	5
12	4	5
13	5	5
Jumlah	**57**	**65**
P	**0.87**	
Pe	**0.12**	
k	**0.85**	

Keterangan:

$$P = \frac{57}{65} = 0{,}87$$

$$Pe = \frac{65-57}{65} = \frac{8}{65} = 0{,}12$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0{,}87 - 0{,}12}{1 - 0{,}012} = \frac{0{,}75}{0{,}88}$$

$$= 0{,}85$$

Rata – rata : $\frac{\text{Total Jumlah Keseluruhan Nilai}}{\text{Jumlah penilai}}$

No	**Praktikalitator Kedua**	
	Afrizal, S.Pd	
	Skor	Skor Max
1	5	5
2	5	5
3	4	5
4	4	5
5	5	5
6	5	5
7	5	5
8	4	5
9	5	5
10	5	5
11	4	5
12	5	5
13	5	5
Jumlah	**61**	**65**
P	**0.93**	
Pe	**0.06**	
k	**0.92**	

Keterangan:

$$P = \frac{61}{65} = 0{,}93$$

$$Pe = \frac{65-61}{65} = \frac{4}{65} = 0,\ 06$$

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe} = \frac{0,\ 93 - 0{,}06}{1 - 0{,}06} = \frac{0{,}87}{0{,}94}$$

$$= 0{,}92$$

No	Nama Praktikalitator	Hasil
1	Kurnia Irhamni, S.Pd	0,85
2	Afrizal, S.Pd	0,92
Jumlah		**1,77**
Rata – rata		**0,88**

Rata – rata : Total Jumlah Keseluruhan Nilai
Jumlah penilai

Berdasarkan hasil uji praktikalitas dari 2 orang guru informatika kelas X, maka nilai 0,88 dengan kategori sangat tinggi.

c. Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas ini diperoleh berdasarkan angket yang diisi oleh 19 orang siswa. Maka diperoleh nilai 0,80 dengan kategori sangat efektif menggunakan rumus Richard R. Hake (G-Score) yaitu:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Efektifitas

No	Penilai	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)	G-Score	Indikator
1	Adifatul	53	90	0,80	Sangat Efektif
2	Nurhaliza	56	90	0,80	Sangat Efektif
3	Siti Mai Sarah	50	86	0,80	Sangat Efektif
4	Abdul Karim	46	96	0,80	Sangat Efektif
5	ALuthfi	53	93	0,80	Sangat Efektif
6	Ecah ameliyah	50	93	0,80	Sangat Efektif
7	Rivaldo	46	90	0,80	Sangat Efektif
8	Sipardilan	46	96	0,80	Sangat Efektif
9	Alex	63	86	0,80	Sangat Efektif
10	Alexander	46	96	0,80	Sangat Efektif
11	Daffa	53	96	0,80	Sangat Efektif
12	Nurwarniza	60	73	0,80	Sangat Efektif
13	Aditia	60	100	0,80	Sangat Efektif
14	Rayla	56	76	0,80	Sangat Efektif
15	Hidayah	43	100	0,80	Sangat Efektif
16	Akbar	50	96	0,80	Sangat Efektif
17	Hesha	43	86	0,80	Sangat Efektif
18	Fadhli	70	90	0,80	Sangat Efektif
19	Fadhilah	53	90	0,80	Sangat Efektif

$$G = \frac{sf - si}{100 - si} = \frac{90,6 - 52,4}{100 - 52,4} = \frac{38,2}{47,6} = 0.80$$

B. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar siswa sebagai penerima pesan tidak salah menangkap isi pesan berupa materi pembelajaran. Media bertujuan untuk meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Suatu produk yang bagus dan menarik itu sangatlah berguna bagi setiap penggunanya dan tentu juga proses pembuatan yang dilalui sangat panjang. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal juga diperlukan berbagai uji coba pada produk tersebut. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Informatika kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Produk media pembelajaran ini digunakan oleh guru, untuk menggunakan media pembelajaran interaktif ini hanya berbentuk sebuah *Power point*.

Hasil dari penelitian ini didukung oleh angket yang telah penulis buat dan sebarkan untuk mendapatkan hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas. Hasil uji validitas dari ahli menunjukkan bahwa media yang telah dirancang dinyatakan valid dengan memperoleh nilai akhir 0,89 yang mengacu pada rumus *Aiken's V* produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai disebut validitas isi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran interaktif yang telah dirancang dinyatakan praktis dengan memperoleh nilai akhir 0,88, dimana pada akhir pengolahan diperoleh *moment kappa*. Untuk hasil efektifitas dari siswa menunjukkan bahwa media

pembelajaran yang telah telah dirancang dinyatakan sangat efektif dengan nilai 0,80 hasil angket efektifitas diolah dengan mengacu rumus Richard R. Hake. Didapatkan hasil bahwa media pembelajaran yang telah dirancang yaitu valid, sangat tinggi, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan oleh peneliti serta pemaparan yang telah peneliti jabarkan pada setiap Bab sebelumnya mengenai perancangan media pembelajaran informatika kelas X menggunakan canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi. Media telah dirancang dalam bentuk *Powerpoint* media pembelajaran yang telah dirancang tersebut guru dapat menggunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang sudah dirancang teruji kevalidan, kepraktitasan, dan keefektifitasan.

Hasil uji validitas penulis mengambil 3 orang validator dengan nilai rata-rata 0,89 dengan kriteria "valid" dari hasil uji praktikalitas penulis mengambil 2 orang guru informatika yang bernama Kurnia Irhamni, S.Pd dan Afrizal, S.Pd dengan rata-rata nilai 0,88 dengan kategori sangat "tinggi" dan dari hasil uji efektifitas dari 19 orang siswa didapat hasil rata nilai 0,80 dengan kategori "sangat efektif". Jadi hasil penelitian ini dapat melihat suatu produk layak digunakan atau tidak sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Informatika kelas X.

B. Saran

Dalam media pembelajaran interaktif tentang pelajaran informatika di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi untuk kelas X ini penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Kepada para orang tua siswa hendaknya selalu memperhatikan perkembangan belajar anaknya.
2. Siswa, guru, dan dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
3. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang.

DAFTAR P USTAKA

[1] S. A. Wijaksono and F. K. Prima, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu," *Educ. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2, pp. 621–629, 2022, doi: 10.56248/educativo.v1i2.81.

[2] E. Fameska, L. Efriyanti, and E. Refnita, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Tik Kelas X Di Sman 1 Iv Koto," *Komputa J. Ilm. Komput. dan Inform.*, vol. 12, no. 1, pp. 65–72, 2023, doi: 10.34010/komputa.v12i1.8793.

[3] M. Yunus, "Pendidikan Al-Hikmah dalam Al-Qur'an (Analisis Tafsir Mdhui)," *Istiqra'*, vol. IV, no. 2, pp. 205–212, 2017.

[4] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.

[5] T. U. Faridah Hayati, "Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar," *Pros. Semin. Nas. MIPA UNIBA 2022*, pp. 8–15, 2020.

[6] R. Jama Hendra, Y. Elin Yuspita, G. Darmawati, and F. Annas, "Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster," *J. Inov. Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 126–134, 2024, doi: 10.52060/jipti.v5i1.1917.

[7] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *J. Pendidik. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp.

275–281, 2021, doi: 10.29303/jppm.v4i3.2817.

[8] W. P. Sari and R. Okra, “Perancangan Aplikasi Mobile Penyetoran Ayat Untuk Mahasiswa Komprehensif di IAIN Bukittinggi Berbasis Android,” *J. Ilm. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 157–167, 2020, doi: 10.35316/jimi.v5i2.957.

[9] W. Marzura, G. Darmawati, R. Okra, and F. Annas, “Perancangan Media Pembelajaran Pkn Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Di Smpn 1 Simpang Alahan Mati,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 1328–1333, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i2.7263.

[10] Rizky Handayani Pasaribu, Refnita Refnita, and Liza Efriyanti, “PEMANFATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA Di SMPN 2 BUKITTINGGI,” *J. Tek. Mesin, Ind. Elektro Dan Inform.*, vol. 1, no. 4, pp. 104–115, 2022, doi: 10.55606/jtmei.v1i4.971.

[11] I. Restu Kurnia and Titin Sunaryati, “Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 9, no. 3, pp. 1357–1363, 2023, doi: 10.31949/educatio.v9i3.5579.

[12] N. Nainggolan, R. U. Ginting, I. Manurung, and B. Damanik, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus Sma Panca Budi),” *J. Ilm. Flash*, vol. 6, no. 1, p. 01, 2020, doi: 10.32511/flash.v6i1.680.

[13] R. Rahmawati, Khaeruddin, and A. Amal, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa

Sekolah Dasar," *JUDIKDAS J. Ilmu Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021, doi: 10.51574/judikdas.v1i1.163.

[14] M. J. Budiman and Fanny Jouke Doringin, "Jurnal Ilmu Komputer," *Biomaterials*, vol. 07, no. 12, pp. 85–90, 2023.

[15] R. Haryadi, H. Nuraini, and A. Kansaa, "Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa," *AtTàlim J. Pendidik.*, vol. 7, no. 1, pp. 2548–4419, 2021.

[16] S. Adam and M. T. Syastra, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal," *CBIS J.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–13, 2015.

[17] H. Wiyono *et al.*, "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah," *Abdimas Galuh*, vol. 5, no. 1, p. 183, 2023, doi: 10.25157/ag.v5i1.9185.

[18] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrim, *Media Pembelajaran*. 2021.

[19] S. N. Jaser *et al.*, "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA BERUPA GAME EDUKASI MENGGUNAKAN APK SCRATCH DI SMAN 4 PARIAMAN," vol. 7, no. 3, pp. 1757–1763, 2023.

[20] S. Fitriana, G. Darmawati, K. Ruddin, and F. Annas, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Informatika Berbasis Game Edukasi Menggunakan Scratch Di Smpn 7 Bukittinggi," *Technol. J. Ilm.*, vol. 15, no. 1, p. 153, 2024, doi: 10.31602/tji.v15i1.13705.

[21] Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 31–43, 2017.

[22] K. Masyarakat, “Technological knowledge siswa sman plandaan,” vol. 6, no. 01, pp. 13–17, 2023.

[23] Garris Pelangi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA,” *J. Sasindo Unpam*, vol. 8, no. 2, pp. 1–18, 2020, [Online]. Available: http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354

[24] N. R. Amalia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I,” *J. PenSil*, vol. 9, no. 2, pp. 104–110, 2020, doi: 10.21009/jpensil.v9i2.15350.

[25] N. Hikmah, “Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Menggunakan Model Pengembangan 4D,” *Digit. Repos. Univ. Jember*, pp. 41–49, 2019.

[26] M. Zakir and H. A. Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Android Di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi,” *J. Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, pp. 153–157, 2020, doi: 10.21831/jee.v4i2.35371.

[27] E. Fameska, R. Okra, S. Supriadi, and H. Antoni Musril, “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Mit App Inventor Pada Pelajaran Pai,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 657–664, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i1.6179.

[28] J. Jumaida, S. Supriadi, H. Antoni Musri, and R. Okra, “Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan APP Inventor pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X SMKN 4 Payakumbuh,” *Intellect Indones. J. Learn. Technol. Innov.*, vol. 1, no. 2, pp. 187–204, 2022, doi: 10.57255/intellect.v1i2.170.

[29] N. Dewara and M. Azhar, “Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Mengunakan Tiga Level Representasi Kimia untuk Kelas XI SMA,” *Edukimia*, vol. 1, no. 1, pp. 16–22, 2019, doi: 10.24036/ekj.v1.i1.a10.

[30] Y. Syahputra and H. A. Musril, “Perancangan Aplikasi Bursa Kerja Khusus di SMKN 1 Bukittinggi,” *Edu Komputika J.*, vol. 9, no. 1, pp. 53–59, 2023, doi: 10.15294/edukomputika.v9i1.47292.

Lampiran I

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET VALIDITAS

ANGKET VALIDITAS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	: Muhammad Ramadani
NIM	: 2520026
Fakultas/ Jurusan	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	: PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI
Petunjuk	: Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan kevalidan terhadap PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI, Untuk itu kepada Bapak/Ibuk sebagai validator dapat memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibuk untuk beberapa pilihan .

KOMPONEN VALIDASI

Skala	Keterangan
5	Sangat Valid (SV)
4	Valid (V)
3	Cukup Valid (CV)
2	Kurang Valid (KV)
1	Tidak Valid (TV)

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

Nama : .....

Instansi : .....

Jabatan : .....

Bidang Keahlian : .....

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
		TV	KV	VC	V	SV
	ASPEK MEDIA					
1	Media pembelajaran berjalan dengan baik				✓	
2	Media pembelajaran mudah digunakan				✓	
3	Media pembelajaran di lengkapi dengan petunjuk penggunaan				✓	
4	Penggunaan media sesuai petunjuk				✓	
5	Penggunaan langkah media yang jelas				✓	
	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
6	Pengguna mudah berinteraksi dengan media pembelajaran					✓
7	Tampilan pada media sudah menarik				✓	
8	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas				✓	
9	Warna sesuai dengan media				✓	
10	Tombol pada media berfungsi dengan baik				✓	
	ASPEK ISI					
11	Materi sesuai dengan mata pelajaran				✓	
12	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
13	Materi di lengkapi dengan gambar dan contoh				✓	
14	Materi dilengkapi dengan soal latihan/quiz				✓	
	ASPEK BAHASA					
15	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
16	Ketepatan penggunaan tanda baca dan tulisan dibaca dengan jelas				✓	
17	Bahasa mudah dimengerti dan dipahami				✓	

TANGGAPAN DAN SARAN

1. **TANGGAPAN**

Media sudah bisa digunakan

2. **SARAN**

Lagukan lagi teks

Bukittinggi, 05 Juni 2024
Validator,

Susi

Susiniza Parmacahati, M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

Nama : Rohaniatul Husna

Instansi : UIN Bukittinggi

Jabatan : Dosen

Bidang Keahlian : Multimedia

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
		TV	KV	VC	V	SV
	ASPEK MEDIA					
1	Media pembelajaran berjalan dengan baik					✓
2	Media pembelajaran mudah digunakan				✓	
3	Media pembelajaran di lengkapi dengan petunjuk penggunaan					✓
4	Penggunaan media sesuai petunjuk					✓
5	Penggunaan langkah media yang jelas					✓
	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
6	Pengguna mudah berinteraksi dengan media pembelajaran				✓	
7	Tampilan pada media sudah menarik					✓
8	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas				✓	
9	Warna sesuai dengan media					✓
10	Tombol pada media berfungsi dengan baik					✓
	ASPEK ISI					
11	Materi sesuai dengan mata pelajaran					✓
12	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
13	Materi di lengkapi dengan gambar dan contoh					✓
14	Materi dilengkapi dengan soal latihan/quiz					✓
	ASPEK BAHASA					
15	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
16	Ketepatan penggunaan tanda baca dan tulisan dibaca dengan jelas			✓		
17	Bahasa mudah dimengerti dan dipahami					✓

TANGGAPAN DAN SARAN

1. **TANGGAPAN**

Desain bagus, kolaborasi warna oke, Hanya perlu memperhatikan isi dari materi, tata letak tombol, tombol yg duplikat & background yg pas.

2. **SARAN**

•) Perbaiki lagi isi materi, yg terlalu banyak teks.
•) isi materi tambahkan dg gambar & animasi.
•) Jangan ada 8 halaman latihan yg sama, pilih salah satu penempatan untuk latihan.
•) Teks pd materi diseragamkan font, type dan size.
•) Pemilihan Background.

Bukittinggi, 06-06- 2024
Validator,

Rohaniatul Husna, M.Kom

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS PRODUK

Nama : Sonno Dern

Instansi : UIN Bukittinggi

Jabatan : Dosen

Bidang Keahlian : Ilmu Komputer

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI	PENILAIAN				
		1 TV	2 KV	3 VC	4 V	5 SV
	ASPEK MEDIA					
1	Media pembelajaran berjalan dengan baik					✓
2	Media pembelajaran mudah digunakan					✓
3	Media pembelajaran di lengkapi dengan petunjuk penggunaan					✓
4	Penggunaan media sesuai petunjuk					✓
5	Penggunaan langkah media yang jelas					✓
	ASPEK KOMUNIKASI VISUAL					
6	Pengguna mudah berinteraksi dengan media pembelajaran					✓
7	Tampilan pada media sudah menarik					✓
8	Tulisan dapat dibaca dengan baik dan jelas					✓
9	Warna sesuai dengan media					✓
10	Tombol pada media berfungsi dengan baik					✓
	ASPEK ISI					
11	Materi sesuai dengan mata pelajaran					✓
12	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
13	Materi di lengkapi dengan gambar dan contoh					✓
14	Materi dilengkapi dengan soal latihan/quiz					✓
	ASPEK BAHASA					
15	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar					✓
16	Ketepatan penggunaan tanda baca dan tulisan dibaca dengan jelas					✓
17	Bahasa mudah dimengerti dan dipahami					✓

TANGGAPAN DAN SARAN

1. **TANGGAPAN**

2. **SARAN** Tambahkan tombol home di tiap tampilan.

Bukittinggi, 7 - 8 2024
Validator,

.....

Lampiran II

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET
PRAKTIKALITAS

ANGKET PRAKTIKALITAS
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Muhammad Ramadani
NIM	:	2520026
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Praktikalitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN PRAKTIKALITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.		✓			
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	✓				
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.		✓			
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.		✓			
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.		✓			
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.	✓				
9.	Media dilengkapi tugas.		✓			
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	✓				
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.		✓			
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.		✓			
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	✓				

Saran-saran:

Media Pembelajaran yang dibuat sangat menarik dan bisa meningkatkan minat belajar santri.

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Validator

(Kurnia Ilhamni, S.Pd)

NIP/NIDN.

FORMAT PENILAIAN PRAKTIKALITAS PRODUK

No.	Aspek Penilaian	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Pengoperasian Media**					
1.	Media mudah untuk diakses.	✓				
2.	Pengguna dapat memakai media secara mandiri tanpa bimbingan orang lain.	✓				
3.	Media ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk dalam penggunaan media.		✓			
5.	Media dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Desain Media**					
6.	Media memiliki tampilan yang menarik.	✓				
7.	Tampilan seluruh media *user friendly*.	✓				
C.	**Kemanfaatan Media**					
8.	Media ini berguna untuk meringankan kualitas pembelajaran.		✓			
9.	Media dilengkapi tugas.	✓				
D.	**Kegrafikaan Media**					
10.	Tombol pada media ini dapat berfungsi semuanya.	✓				
11.	*Icon* pada media ini memudahkan berbagai fungsi pintasan yang dapat dilakukan pengguna.		✓			
12.	Media dilengkapi gambar, teks, dan video.	✓				
13.	Komposisi tulisan dan warna yang digunakan pada media sesuai dan dapat dibaca.	✓				

Saran-saran:

Media yang dibuat sudah sangat bagus dan sangat bermanfaat untuk kelancaran PBM dan juga bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan....

.....

.....

.....

.....

.....

....., ... 2024

Validator

(AFRIZAL . SPd)

NIP/NIDN.

Lampiran III

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ANGKET EFEKTIVITAS

HASIL UJI EFEKTIVITAS (19 Siswa)

Adapun tabel penilaian dari uji efektivitas produk menggunakan rumus Richard R. Hake (*G-Score*) sebagai berikut:

No	Penilai	Sebelum (Si)	Sesudah (Sf)	G-Score	Indikator
1	Adifatul	53	90	0,80	Sangat Efektif
2	Nurhaliza	56	90	0,80	Sangat Efektif
3	SitiMai Sarah	50	86	0,80	Sangat Efektif
4	Abdul Karim	46	96	0,80	Sangat Efektif
5	A Luthfi	53	93	0,80	Sangat Efektif
6	Ecah ameliyah	50	93	0,80	Sangat Efektif
7	Rivaldo	46	90	0,80	Sangat Efektif
8	Sipardilan	46	96	0,80	Sangat Efektif
9	Alex	63	86	0,80	Sangat Efektif
10	Alexander	46	96	0,80	Sangat Efektif
11	Daffa	53	96	0,80	Sangat Efektif
12	Nurwarniza	60	73	0,80	Sangat Efektif
13	Aditia	60	100	0,80	Sangat Efektif
14	Rayla	56	76	0,80	Sangat Efektif
15	Hidayah	43	100	0,80	Sangat Efektif
16	Akbar	50	96	0,80	Sangat Efektif
17	Hesha	43	86	0,80	Sangat Efektif
18	Fadhli	70	90	0,80	Sangat Efektif
19	Fadhilah	53	90	0,80	Sangat Efektif

ANGKET EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI

Nama Peneliti	:	Muhammad Ramadani
NIM	:	2520026
Fakultas / Prodi	:	FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Penelitian	:	**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI**
Petunjuk	:	Berikut ini terdapat pertanyaan sehubungan dengan Efektivitas **PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X MENGGUNAKAN CANVA DI PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINGGI.** Untuk itu kepada Bapak/Ibu dapat memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk beberapa pilihan, yaitu :

SKALA PENILAIAN EFEKTIVITAS

Skala	Keterangan
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Cukup Setuju (CS)
2	Kurang Setuju (KS)
1	Tidak Setuju (TS)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rabu, 05. Juni. 2024

Responden

(Adifani Mutiab)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - C 2024

Responden

NURHALIZA

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rabu, 05-06- 2024

Responden

(SITI MAI SAARAH)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5 SS	4 S	3 CS	2 KS	1 TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5 SS	4 S	3 CS	2 KS	1 TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(Abdul Karim Alkuthfi)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(A. Luthfi Sa'id)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 05 Juni 2024

Responden

M.A.

(ECAH AMELIYAH)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rabu, 05 Juni 2024

Responden

(Muhammad Rivaldo)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(SIPARDILAN MARZUKI)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.					
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5-6 2024

Responden

Nurwarnza

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Buatkunggi, 5 Juni 2024

Responden

(M. Daffa Ahanna.)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.		✓			
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(Alexander, Lc. MA)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.		✓			
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(Alkes)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.			✓		
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.			✓		

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(adithia saputra)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.				✓	
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓	✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.			✓		
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

(Rayla Azahra)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.				✓	
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.				✓	
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.		✓			
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.		✓			
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.		✓			

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.	✓				
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.		✓			

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Rabu, 05 Juni 2024

Responden

(Nisha Ulvani. A.)

FORMAT PENILAIAN EFEKTIVITAS PRODUK

A. Sebelum Ada Aplikasi

No.	Aspek yang Dievaluasi	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Selama ini sudah ada media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.			✓		
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan selama ini menarik.			✓		
3.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini memiliki kejelasan gambar dan teks.				✓	
4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat digunakan berulang-ulang.				✓	
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dapat membantu dalam proses pembelajaran.			✓		
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang ada selama ini dilengkapi dengan bagian evaluasi.				✓	

B. Sesudah Ada Aplikasi

No.	Kriteria	Skala				
		5	4	3	2	1
		SS	S	CS	KS	TS
A.	**Aspek Interakasi Dan Reaksi**					
1.	Mudah dalam proses penggunaannya.	✓				
2.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan menarik.	✓				
3.	Kejelasan gambar dan teks saat menggunakan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.	✓				

4.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan berulang-ulang.		✓			
B.	**Aspek Pembelajaran**					
5.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan dapat membantu dalam proses pembelajaran.	✓				
6.	Media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dilengkapi dengan bagian evaluasi.	✓				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, 5 - 6 2024

Responden

:)

(akbar talus .A)

Lampiran IV

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

STORYBOARD

HALAMAN INTRO

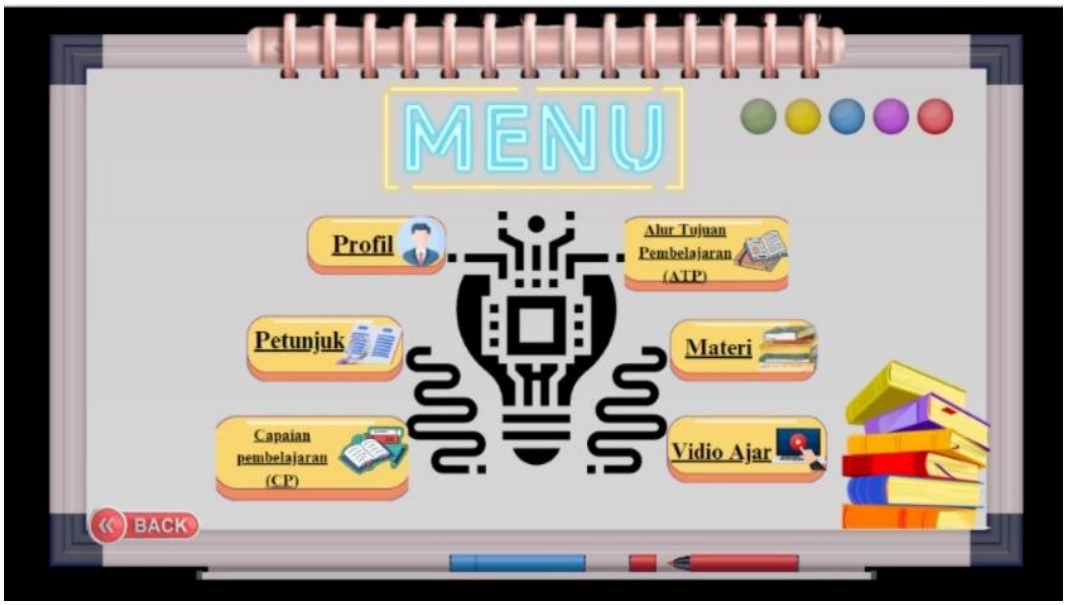
Media	: Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh	: Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir	: Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan	: Intro
Ukuran Layar	: 1920 X 1080 pixels



Deskripsi Layar	**:** Ini adalah tampilan halaman intro yang muncul setalah Membuka aplikasi
Warna	**:** Hitam, Abu-abu, dan Biru
Layar Dasar	**:** Baground Template
Atribut Tulisan	
Jenis Huruf	**:** Intro Rust
Ukuran	**:** 59
Tipe	**:** Epek Splice
Music	**:** media interaktif. Mp4
Narasi	**:** Menampilkan halaman cover menuju halaman menu utama dan menampilkan perintah sebuah Botton

HALAMAN MENU

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Menu
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels



Deskripsi Layar : Ini adalah halaman Menu, pada halaman ini dilengkapi Tombol-tombol botton yang dapat memudahkan Masuk ke tampilan berupa menu profil, petunjuk, Capaian pembelejaran, Alur tujuan pembelajaran, materi, vidio ajar, tombol back
Warna : Hitam, kuning, merah, dan biru
Layar Dasar : Baground Template
Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 33
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : Halaman ini memudahkan untuk masuk ke halaman Profil, petunjuk, Cp, Atp, materi, vidio ajar, dan tombol back.

HALAMAN PROFIL

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Profil
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

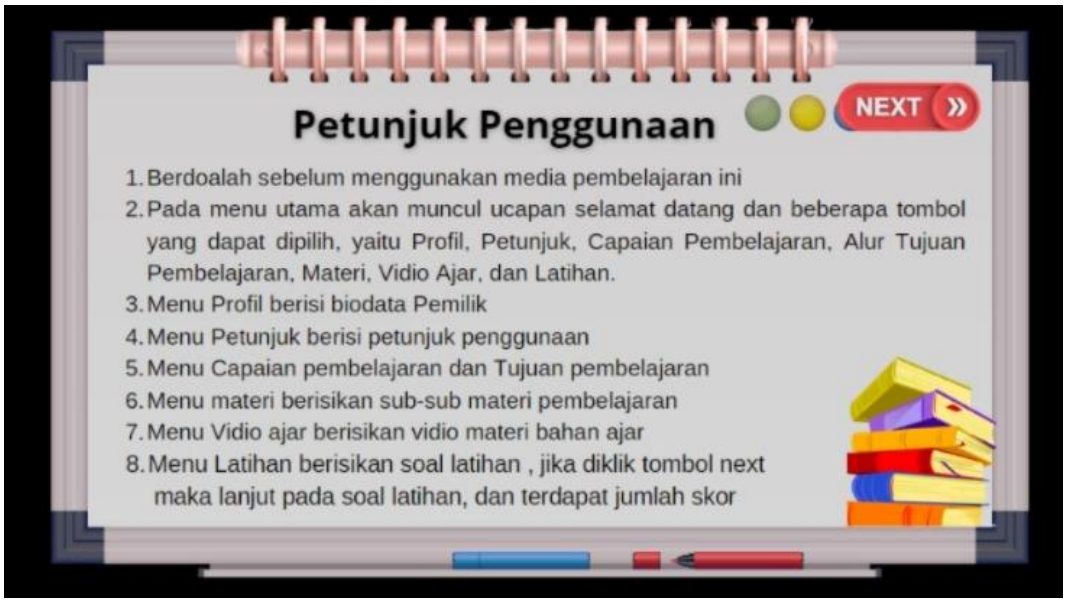


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah halaman profil perancang media
Warna : Hitam, merah, coklat dan biru
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 29
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : Tampilan Ini adalah halaman profil perancang media Menampilkan riwayat pendidikan, profil, media sosial

HALAMAN PETUNJUK

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Petunjuk penggunaan
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels



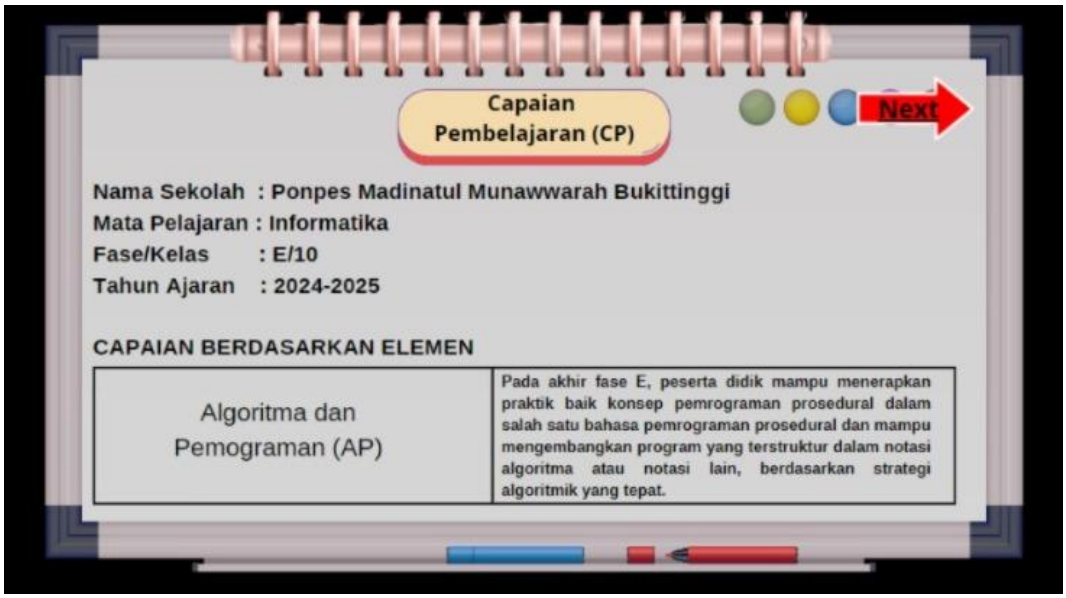


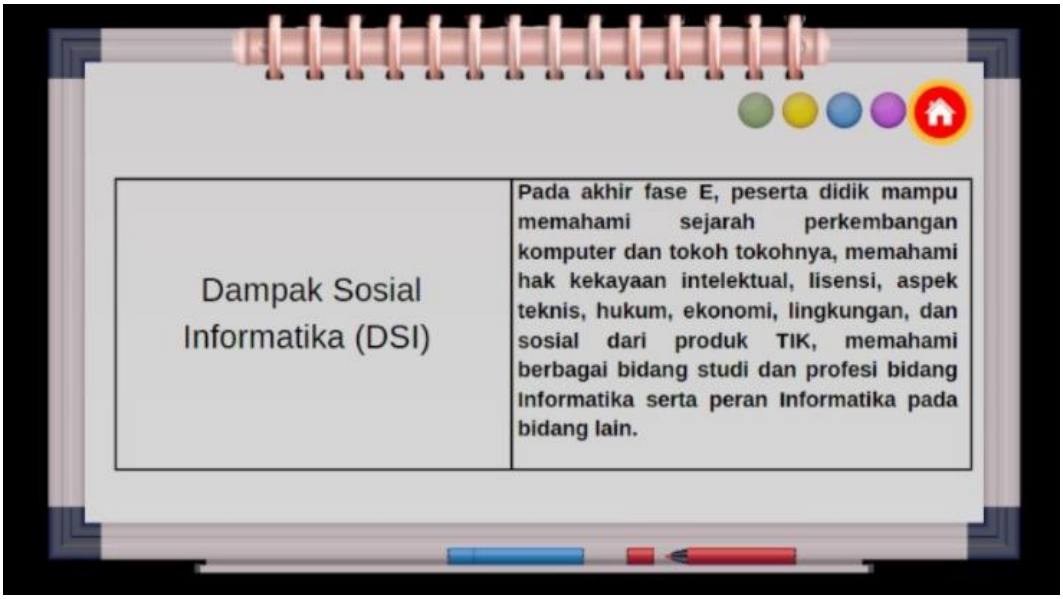
Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah halaman petunjuk perancang Media
Warna : Hitam, merah, coklat dan biru
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Times New Roman
Ukuran : 31
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : Tampilan ini adalah halaman yang berupa petunjuk Penggunaan media dan beserta penggunaan botton

HALAMAN CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Capaian Pembelajaran (CP)
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels





Deskripsi Layar	**:** Tampilan Ini adalah halaman capaian pembelejaran Informatika
Warna	**:** Hitam, merah, coklat dan biru
Layar Dasar	**:** Baground Template
Atribut Tulisan	
Jenis Huruf	**:** Arimo
Ukuran	**:** 24
Tipe	**:** Bold
Music	**:** media interaktif. Mp4
Narasi	**:** Tampilan ini adalah halaman capaian pembelajaran Dan tombol home untuk kembali ke menu utama

HALAMAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

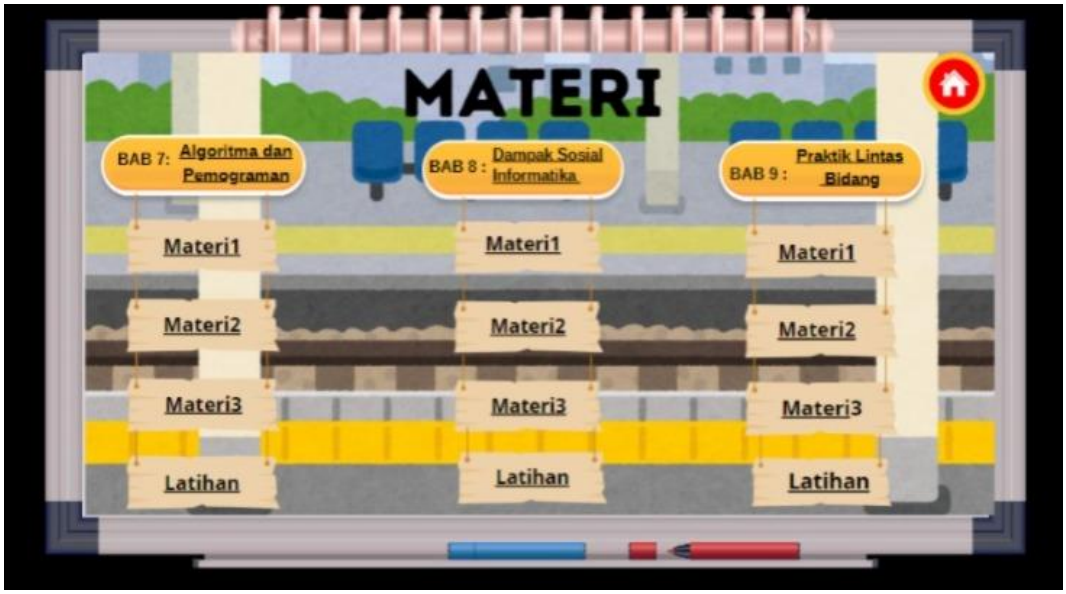


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah halaman petunjuk perancang Media
Warna : Hitam, merah, coklat dan biru
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 24
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : Tampilan ini adalah halaman alur tujuan pembelajaran Dan tombol next untuk lanjut ke halaman selanjutnya

HALAMAN MATERI

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Materi
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

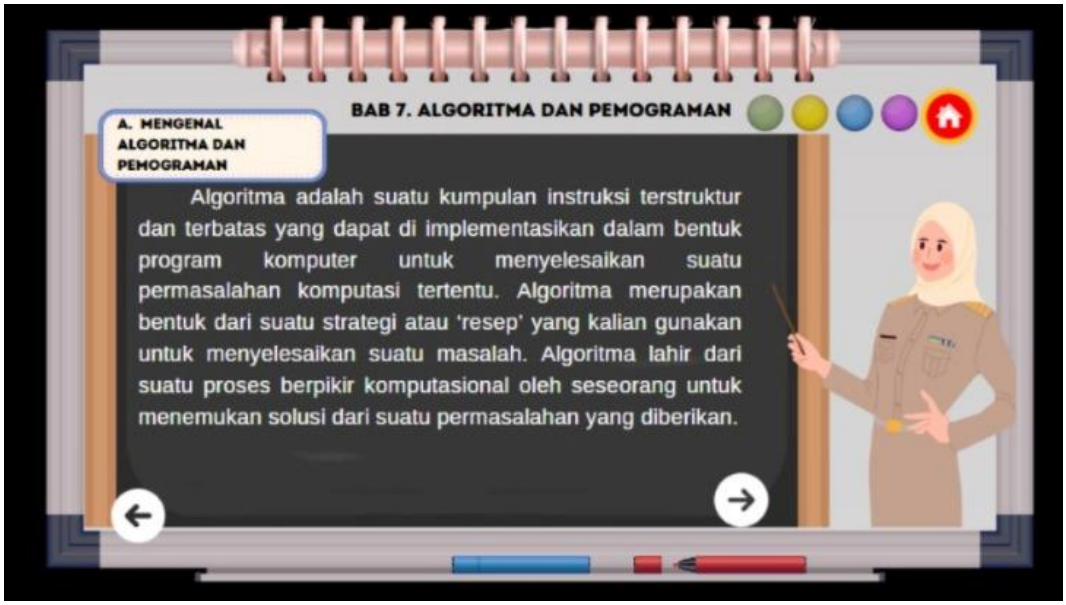


Deskripsi Layar **:** Tampilan Ini adalah tampilan materi pembelajaran
Warna **:** Hitam, abu-abu
Layar Dasar **:** Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf **:** Open Sans
Ukuran **:** 25 dan 27
Tipe **:** Bold
Music **:** media interaktif. Mp4
Narasi **:** tampilan menu ini sebuah baground yang sub-sub materi yang harus dijelaskan ke siswa

HALAMAN CONTOH MATERI 1

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Materi 1
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

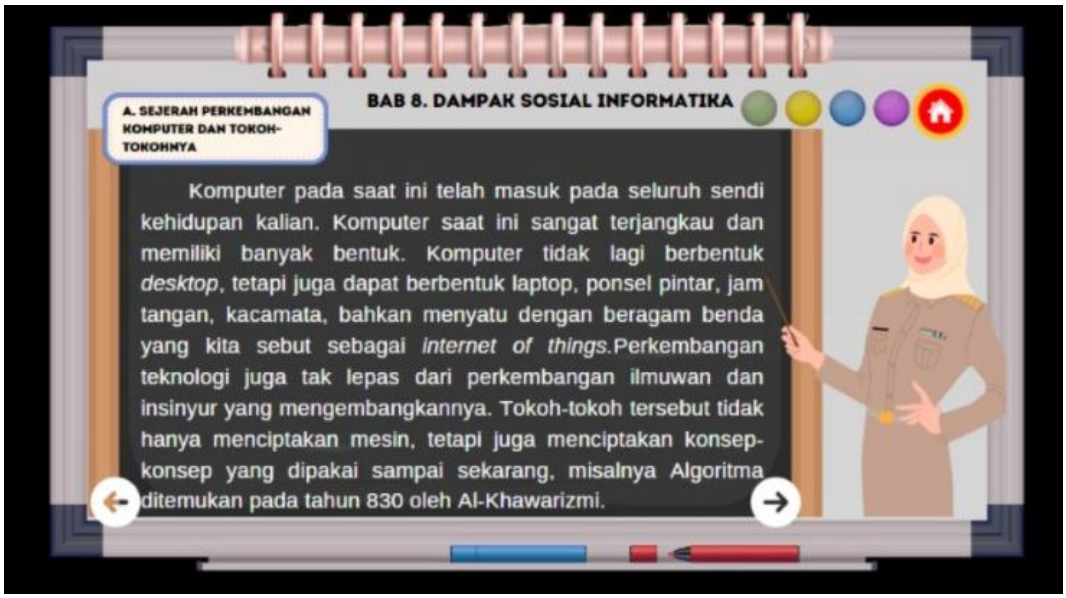


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan materi 1
Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 30
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah tampilan materi yang akan di tampilkan kepada siswa, materi-materi yang berdasarkan buku di perpustakaan.

HALAMAN CONTOH MATERI 1

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Materi 1
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels



Deskripsi Layar **:** Tampilan Ini adalah tampilan materi 1
Warna **:** Hitam, abu-abu
Layar Dasar **:** Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf **:** Arimo
Ukuran **:** 30
Tipe **:** Bold
Music **:** media interaktif. Mp4
Narasi **:** tampilan ini adalah tampilan materi yang akan di tampilkan kepada siswa, materi-materi yang berdasarkan buku di perpustakaan.

HALAMAN CONTOH MATERI 1

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Materi 1
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

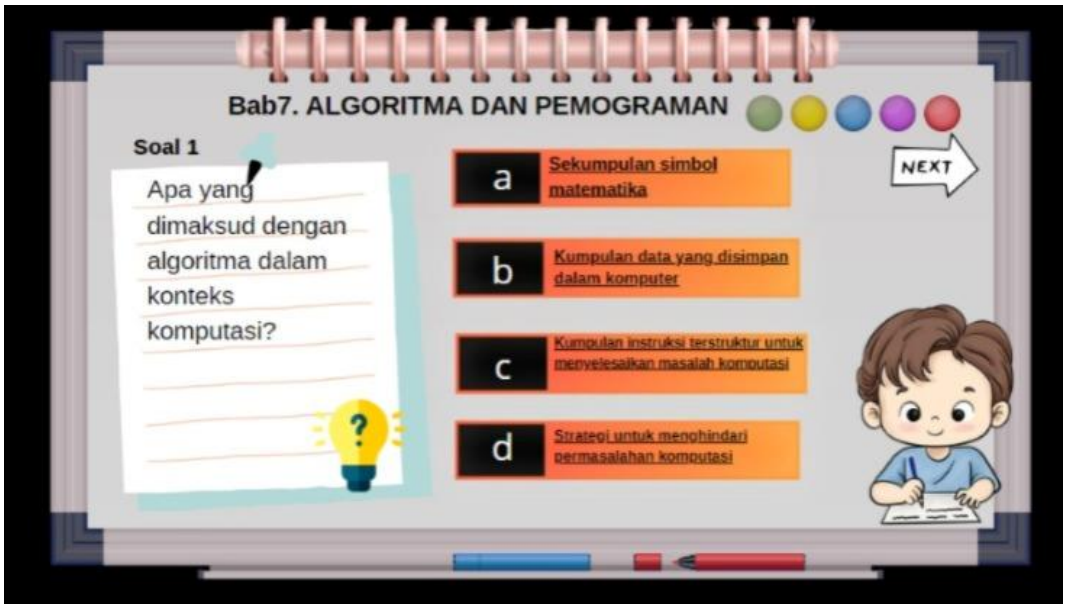


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan materi 1
Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 30
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah tampilan materi yang akan di tampilkan kepada siswa, materi-materi yang berdasarkan buku di perpustakaan.

HALAMAN SOAL LATIHAN

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Soal Latihan
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

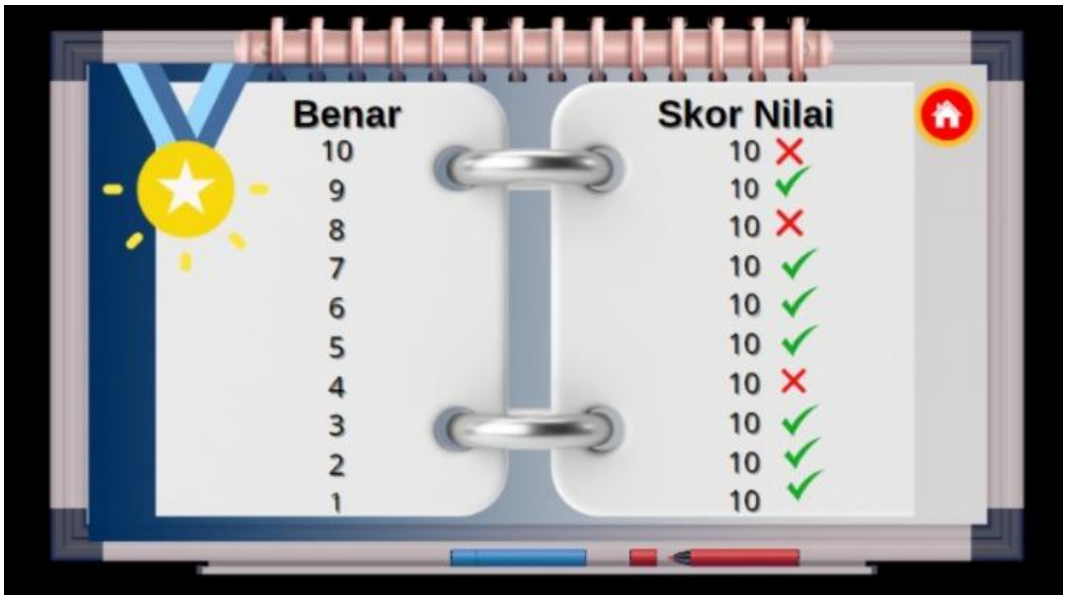


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan materi pembelajaran
Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 34
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah soal untuk siswa

HALAMAN NILAI

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Halaman Nilai
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels



Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan nilai
Warna : Hitam, abu-abu, dan biru
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 38
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah nilai dari soal yang telah diisi oleh siswa, kemudian ada tombol home ke halaman menu materi

HALAMAN VIDIO AJAR

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Vidio ajar
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels

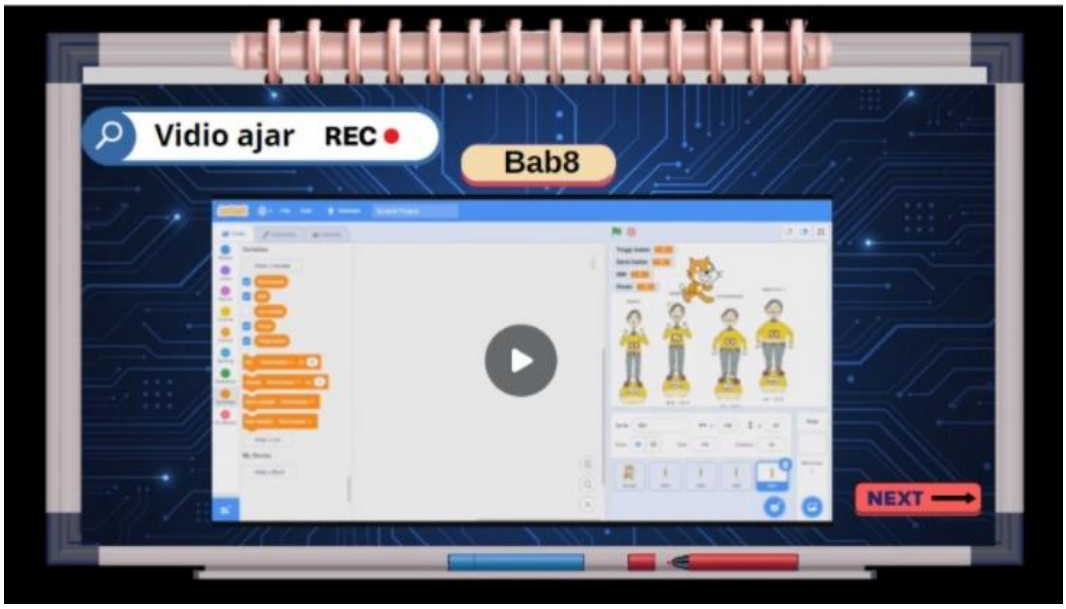


Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan Vidio ajar
Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 30
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah tampilan materi dan praktikum yang akan ditampilkan kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut

HALAMAN VIDIO AJAR

Media : Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva
Dirancang Oleh : Muhammad Ramadani
Tempat/Tgl Lahir : Rantauprapat/ 17 Maret 2002
Tampilan : Vidio ajar
Ukuran Layar : 1920 X 1080 pixels



Deskripsi Layar : Tampilan Ini adalah tampilan Vidio ajar
Warna : Hitam, abu-abu
Layar Dasar : Baground Template

Atribut Tulisan
Jenis Huruf : Arimo
Ukuran : 30
Tipe : Bold
Music : media interaktif. Mp4
Narasi : tampilan ini adalah tampilan materi dan praktikum yang akan ditampilkan kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut

Lampiran V

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

CAPAIAN PEMBELAJARAN

KEMENTERIAN AGAMA KOTA BUKITTINGGI MAS
PONDOK PESANTREN MADINATUL MUNAWWARAH
BUKITTINGGI
Jl. Abdul Manan, Campago Guguk Bulek,
Kec. Mandiangin Koto Selayan,Bukittinggi Sumatera Barat 2611

CAPAIAN PEMBELAJARAN INFORMATIKA

INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Muhammad Ramadani
Satuan Pendidikan	: Pondok Pesanteren Madinatul Muawwarah
Fase / Semester	: E / Ganjil / Genap
Mata Pelajaran	: Informatika
Tahun Penyusun	: 2023
Fase	: E

CAPAIAN UMUM:

Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami dampak dan menerapkan etika sebagai warga digital, memahami komponen, fungsi, cara kerja, dan kodifikasi data sebuah komputer serta proses kodifikasi dan penyimpanan data dalam sistem komputer, jaringan komputer, dan internet, mengakses, mengolah, dan mengelola data secara efisien, terstruktur, dan sistematis, menganalisis, menginterpretasi, dan melakukan prediksi berdasarkan data dengan menggunakan perkakas atau secara manual, menerapkan berpikir komputasional secara mandiri untuk menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain, mengembangkan atau menyempurnakan program dalam bahasa blok (visual), menggunakan berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi.

CAPAIAN PER ELEMEN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
BK	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (computationally literate)
TIK	Pada akhir fase E, peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, content management system (CMS) untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.
SK	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.
JKI	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).
AD	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.
AP	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya

	digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.
DSI	Pada akhir fase E, peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.
PLB	Pada akhir fase E, peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

Bukittinggi, Agustus 2024

Mengetahui,
Kepala Madrasah

AFRIZAL, S.Pd

Mengetahui,
Guru Mapel

KURNIA IRHAMNI, S.Pd

Lampiran VI

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
INFORMATIKA MAS PONPES MADINATUL MUNAWWARAH BUKITTINNGI
FASE E KELAS X

BAB 1 Berpikir Komputasional

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep berpikir komputasional.
2. Peserta didik dapat mengaplikasikan metode pendekatan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritme untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
3. Peserta didik dapat membuat dan menerapkan sebuah perencanaan evaluasi pada solusi yang di ajukan untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari – hari secara baik dan benar..
4. Peserta didik dapat merancang untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari – hari dengan menggunakan teknik algoritme.
5. Peserta didik dapat menciptakan penyelesaian permasalahan dengan menerapkan konsep berpikir komputasional dengan data dalam berbagai persoalan/bidang dengan berbagai cara, seperti mendesain game, menjumlahkan bilangan dengan cepat, membuat prosedur dengan menerapkan prinsip berpikir komputasional yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman BK (Berpikir Komputasional)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Mandiri, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: **Peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional** untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (*computationally literate*).			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
E.1	Peserta didik dapat memahami konsep komputasional.	1	4
	Peserta didik menjelaskan konsep berpikir komputasional.		
	Peserta didik mampu memahami konsep dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritme untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.		
	Peserta didik mampu mengaplikasikan pendekatan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi dan algoritme untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan.		
	Peserta didik dapat membuat dan menerapkan sebuah perencanaan evaluasi pada solusi yang di ajukan untuk memecahkan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari – hari secara baik dan benar.		
	Peserta didik dapat menciptakan penyelesaian permasalahan dengan menerapkan konsep berpikir komputasional dengan data dalam berbagai persoalan/bidang dengan berbagai cara, seperti mendesain game, menjumlahkan bilangan dengan cepat, membuat prosedur dengan menerapkan prinsip berpikir komputasional yang sudah dijelaskan sebelumnya.	1	4
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			**8**

BAB 2 Teknologi Informasi dan Komunikasi

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami konsep email, layanan penyimpan online, dan mesin pencari Google.
2. Peserta didik mampu menerapkan cara membuat, menulis, dan mengirim emai
3. Peserta didik dapat mempraktikkan cara melakukan pencarian di Google.
4. Peserta didik dapat mempraktikkan untuk membuat, menulis, dan mengirim e
5. Peserta didik mampu mempraktikkan untuk mengirim file melalui email.
6. Peserta didik mampu menggunakan etika dalam berkirim email.
7. Peserta didik mampu menggunakan layanan penyimpanan online.
8. Peserta didik memilih kata kunci yang tepat untuk melakukan pencarian di Google.
9. Peserta didik menggunakan Google untuk mencari informasi yang dibutuhkan di Internet.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen:
Pemahaman TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Profil Pelajar Pancasila:
Bernalar Kritis, Mandiri, dan Kreatif

Capaian Pembelajaran:
Peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet, *content management system* (CMS) untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.

Materi*	Tujuan Pembelajaran	Modul Ajar**	JP
E - 1	Peserta didik mampu menggunakan email. memanfaatkannya, cara mengelola email, dan etika-etika yang perlu diperhatikan saat menggunakan email sebagai media komunikasi	2	4
	Peserta didik mampu menjelaskan konsep email.		
	Peserta didik mampu membuat akun di google.		
	Peserta didik mampu menggunakan layanan email.		
	Peserta didik dapat melakukan pengiriman file melalui email		
	Peserta didik dapat menunjukan etika-etika yang perlu diperhatikan saat menggunakan email sebagai media komunikasi secara baik dan benar.		
	Peserta didik mampu menggunakan layanan penyimpanan online melalui google drive.		
	Peserta didik mampu menggunakan Google untuk mencari informasi yang dibutuhkan di Internet.	1	4
	Peserta didik dapat memahami mesin pencari google, seperti konsep kueri pencarian, kesesuaian halaman web, kualitas konten, kegunaan halaman web, konteks dan pengaturan pencarian.		
	Peserta didik mampu mengunakan *search engine* dan mengorganisasi informasi.		

	Peserta didik mampu menggunakan mesin pencari google, seperti pencarian dengan frasa, pencarian dengan pengecualian, pencarian format file tertentu, domain tertentu, pencarian gambar, pembatasan waktu dan bahasa.		
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			**8**

BAB 3 Sistem Komputer

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik menjelaskan perangkat keras yang digunakan untuk pemrosesan dan penyimpanan data dalam komputer.
2. Peserta didik menjelaskan fungsi dan dasar pertimbangan pemilihan perangkat keras pemrosesan dan penyimpanan data.
3. Peserta didik menjelaskan fungsi dasar perangkat input dan perangkat output.
4. Peserta didik menjelaskan jenis-jenis software beserta fungsinya.
5. Peserta didik menjelaskan fungsi sistem operasi.
6. Peserta didik menyimpulkan kekurangan dan kelebihan berbagai macam sistem operasi.
7. Peserta didik membandingkan software yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan pada sistem computer

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman SK (Sistem Komputer)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Mandiri, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: [berisi CP, bagian yang menunjukkan isi bab terkait, dibold] **peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer** yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
	Peserta didik mampu Menjelaskan perangkat keras Peserta didik mampu menjelaskan fungsi dan dasar pertimbangan pemilihan perangkat keras pemrosesan dan penyimpanan data.	1	3
E . . 1	Peserta didik Mampu Menjelaskan fungsi dasar perangkat input dan perangkat output. Peserta didik Mampu Menjelaskan jenis-jenis software beserta fungsinya. Peserta didik Mampu Menjelaskan fungsi sistem operasi. Peserta didik mampu menjelaskan Mobile User Interface pada layar touchscreen .	1	2
	Peserta didik Menyimpulkan kekurangan dan kelebihan berbagai macam sistem operasi. Peserta didik mampu Membandingkan software. Peserta didik mampu menjelaskan cara jalan menyimpan Hardisk Peserta didik mampus menjelaskan apa itu DOS	1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			**7**

BAB 4 Jaringan Komputer dan Internet

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan apa yang dimaksud dengan jaringan internet, jaringan komputer, serta manfaatnya.
2. Menjelaskan sejarah dan perkembangan internet.
3. Menjelaskan berbagai jenis jaringan komputer.
4. Menjelaskan koneksi internet melalui jaringan kabel dan nirkabel.
5. Menghitung kecepatan pengiriman data.
6. Menghubungkan komputer atau perangkat lain ke jaringan lokal dan internet.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman JKI (Jaringan Komputer dan Internet)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Bergotong-royong, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: **peserta didik mampu memahami konektivitas jaringan lokal,** komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
	Peserta didik mampu menjelaskan apa yang dimaksud dengan jaringan internet. Peserta didik mampu menjalaskan jaringan komputer, serta manfaatnya.	1	3
E . 1	Peserta didik mampu Menjelaskan sejarah dan perkembangan internet. Peserta didik mampu Menjelaskan berbagai jenis jenis jaringan komputer.	1	1
	Peserta didik mampu Menjelaskan koneksi internet melalui jaringan kabel dan nirkabel. Peserta didik mampu menjelaskan Menghitung kecepatan pengiriman data.	1	2
	Peserta didik mampu Menghubungkan komputer atau perangkat lain ke jaringan lokal dan internet. Peserta didik mampu menggunakan Bluetooth di komputer	1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			7

BAB 5 Analisis Data

Tujuan Pembelajaran

1. Menambahkan data ke lembaran kerja.
2. Mengatur format data dengan tipe data yang sesuai.
3. Mengatur format sel.
4. Mengatur tanda desimal dan ribuan.
5. Menggunakan berbagai jenis operator dan operasi di Excel.
6. Menentukan tingkatan operator Excel dan pengaturan operasinya untuk mendapatkan operasi yang diinginkan.
7. Menggunakan berbagai bentuk acuan-acuan yang digunakan Excel.
8. Menggunakan rumus untuk perhitungan.
9. Menggunakan fungsi Excel untuk menghitung jumlah dan rata-rata.
10. Menggunakan berbagai teknik pengurutan data.
11. Menggunakan berbagai teknik untuk penyaringan data.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman AD (Analisa Data)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Bergotong-royong, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: **peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola,** dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
	Peserta didik mampu Menambahkan data ke lembaran kerja. Peserta didik mampu Mengatur format data dengan tipe data yang sesuai. Mengatur format sel.	1	3
E.1	Peserta didik mampu Mengatur tanda desimal dan ribuan. Peserta didik mampu Menggunakan berbagai jenis operator dan operasi di Excel. Peserta didil mampu Menentukan tingkatan operator Excel dan pengaturan operasinya untuk mendapatkan operasi yang diinginkan.	1	1
	Peserta didik mampu Menggunakan berbagai bentuk acuan-acuan yang digunakan Excel. Peserta didik mampu menggunakan rumus untuk perhitungan dan fungsi Excel untuk menghitung jumlah dan rata-rata.	1	2

	Peserta didik mampu Menggunakan berbagai teknik pengurutan data.berbagai teknik untuk penyaringan data.	1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			7

BAB 6 Algoritme Pemrograman

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan konsep pemrograman visual.
2. Men-download dan menginstal Scratch.
3. Menjelaskan lingkungan kerja Scratch.
4. Menjelaskan berbagai blok program pada Scratch beserta cara menggunakannya.
5. Menggunakan lingkungan kerja Scratch dan blok program pada Scratch untuk membuat berbagai program

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman AP (Analisa Pemrograman)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Bergotong-royong, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: (berisi CP, bagian yang menunjukkan isi bab terkait, dibold) **peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok** (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
	Peserta didik mampu Menjelaskan konsep pemrograman visual. Peserta didik	1	3
E.1	Peserta didik mampu Men-download dan menginstal Scratch. Menjelaskan lingkungan kerja Scratch.	1	1
	Peserta didik mampu Menjelaskan berbagai blok program pada Scratch beserta cara menggunakannya	1	2
	Peserta didik mampu Menggunakan lingkungan kerja Scratch dan blok program pada Scratch untuk membuat berbagai program	1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			**7**

* Angka menunjukkan bab, huruf menunjukkan subbab
**Angka menunjukkan urutan file Modul Ajar (sesuai urutan bab)

BAB 7 Dampak Sosial Informatika

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan manfaat, dampak negatif, ancaman, dan bahaya dari penggunaan media sosial.
2. Membuat akun di media sosial.
3. Membedakan data yang bersifat pribadi dan publik, serta mampu melindungi data-data pribadi.
4. Menjelaskan fitur-fitur yang ada di media sosial, serta memanfaatkannya untuk melindungi diri dari dampak negatif media sosial.
5. Membedakan data yang bersifat pribadi dan publik, dan mampu melindungi data-data pribadi sendiri.
6. Mengklasifikasikan konten yang berupa ancaman dan ujaran kebencian berdasarkan aturan hukum yang ada.
7. Mengklasifikasikan konten yang berupa ancaman terhadap Presiden/ wakil Presiden berdasarkan aturan hukum yang ada.
8. Mengklasifikasikan konten negatif seperti penipuan, pornografi, perjudian berdasarkan aturan hukum yang ada, serta menjelaskan cara menghindarinya.
9. Menjelaskan dampak buruk penggunaan perangkat teknologi secara tidak bijaksana terhadap kualitas interaksi sosial dan kualitas hidup.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman DSI (Dampak Sosial Informatika)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Bergotong-royong, dan Kreatif			
Capaian Pembelajaran: peserta didik mampu memahami, ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika, dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
	Peserta didik mampu Menjelaskan manfaat, dampak negatif, ancaman, dan bahaya dari penggunaan media sosial. Peserta didik mampu Membuat akun di media sosial.	1	3
E.1	Peserta didik mampu Membedakan data yang bersifat pribadi dan publik, serta mampu melindungi data-data pribadi. Peserta didik mampu Menjelaskan fitur-fitur yang ada di media sosial, serta memanfaatkannya untuk melindungi diri dari dampak negatif media sosial.	1	1
	Peserta didik Membedakan data yang bersifat pribadi dan publik, dan mampu melindungi data-data pribadi sendiri.	1	2

	Peserta didik membedakan Mengklasifikasikan konten yang berupa ancaman dan ujaran kebencian berdasarkan aturan hukum yang ada. Mengklasifikasikan konten yang berupa ancaman terhadap Presiden/ wakil Presiden berdasarkan aturan hukum yang ada.		
	Peserta didik Mengklasifikasikan konten negatif seperti penipuan, pornografi, perjudian berdasarkan aturan hukum yang ada. Peserta didik mampu menjelaskan cara menghindarinya dampak buruk penggunaan perangkat teknologi secara tidak bijaksana terhadap kualitas interaksi sosial dan kualitas hidup.	1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			**7**

BAB 8 Praktik Lintas Bidang

Tujuan Pembelajaran

1. Menjelaskan cara menggunakan kemampuan pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang berupa solusi terhadap sebuah permasalahan akademik.
2. Menjelaskan cara menggunakan kemampuan pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang berupa alur cerita.
3. Menjelaskan cara menggunakan keahlian pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang menarik dan menyenangkan berupa game.

Alur Tujuan Pembelajaran

Elemen: Pemahaman PLB (Praktik Lintas Bidang)			
Profil Pelajar Pancasila: Bernalar Kritis, Mandiri, Kreatif			
Capaian Pembelajaran: **Peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan**, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat, serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangan dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis			
Materi*	**Tujuan Pembelajaran**	**Modul Ajar****	**JP**
E-1	Peserta didik mampu Menjelaskan cara menggunakan kemampuan pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang berupa solusi terhadap sebuah permasalahan akademik.	1	3
	Peserta didik mampu Menjelaskan cara menggunakan kemampuan pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang berupa alur cerita.	1	1
	Peserta didik mampu Menjelaskan cara menggunakan keahlian pemrograman visual untuk menghasilkan karya yang menarik dan menyenangkan berupa game.	1	2
		1	1
TOTAL JAM PELAJARAN (JP)			7

Mengetahui,
Kepala Madrasah

AFRIZAL, S.Pd

Mengetahui,
Guru Mapel

KURNIA IRHAMNI, S.Pd

Lampiran VII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

SURAT – SURAT PENDUKUNG

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI
Nomor : B-0202/Un.26.1/HK.00.5/01/2024

TENTANG
PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) UIN BUKITTINGGI

Membaca : Permohonan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Syekh M. Djammil Djambek Bukittinggi an. **Muhammad Ramadani, NIM. 2520026** tanggal 22 Februari 2024 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi;

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing;
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing Skripsi;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859);
3. Peraturan Presiden Nomor 85 Tahun 2022 tentang Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 76 tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan: ***"Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi"***

KEDUA : Menunjuk Saudara :

Nama	: **Yulifda Elin Yuspita, M.Kom**
NIP	: **199112222020122020**
Pangkat/Gol.Ruang	: Penata Muda Tk. I/III/b
Jabatan	: Asisten Ahli
Bidang Keahlian Pokok	: Ilmu Komputer
Sebagai Dosen	: PEMBIMBING

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Bukittinggi,
Pada tanggal : 22 Februari 2024
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Dr. ISWANTIR M, M. Ag
NIP 197605192006041001

مَعْهَدُ الْعَصْرِى الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ
MAS MADINATUL MUNAWWARAH
KOTA BUKITTINGGI
Jl. Abd.Manan Kel.Campago Guguk Bulek Kec.Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi
Kode Pos 26115, Hp.08116603745, ☎ (0752)34605 Rek.Bank BPD Bukittinggi No. 0200.0201.04259-6

Nomor : 072/MAS-MM/304/PP.00.07/07/2024
Lamp : -
Hal : **Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**

Kepada Yth.
Bapak/ Ibu Ketua
Fakultas dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Bukittinggi
di
Tempat

Berdasarkan Surat dari UIN Bukittinggi Nomor : B-0173/Un.26.1/PP.07/05/2024 tentang Izin Penelitian Atas nama:

Nama	:	**Muhammad Ramadani**
Tempat/ Tanggal Lahir	:	Rantau Prapat/ 17 Maret 2002
NIM	:	2520026
Alamat	:	Labuhan Batu, Sumut

Adalah benar telah Selesai melakukan Penelitian di MAS Madinatul Munawwarah Bukittinggi dengan judul " Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di MAS Madinatul Munawwarah Bukittinggi " pada tanggal 02 Mei 2024 s/d 06 Juli 2024.

Demikianlah surat ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 06 Juli 2024
28 Dzulhijjah 1445 H
Kepala MAS
Madinatul Munawwarah Bukittinggi

Abdul Aziz, S.Hi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II: Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Kabupaten Agam - Sumatera Barat – Telepon/ Fax: (0752) 22875
Website: http://ftik.uinbukittinggi.ac.id | email: ftik@uinbukittinggi.ac.id

Nomor : B-0173/Un.26.1/PP.07/02/2024 Bukittinggi, 22 Februari 2024
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : Mohon Izin Penelitian

Kepada YTH :
Bapak/Ibu .....

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini:

Nama	:	**MUHAMMAD RAMADANI**
NIM	:	**2520026**
Semester	:	8
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	***Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi***
Lokasi Penelitian	:	Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi
Waktu	:	Februari 2024 s.d selesai

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

DEKAN,

DR. ISWANTIR M., M.Ag
NIP 197605192006041001

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax. (0752) 23875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu tanggal 7 Februari 2024 telah diadakan Seminar Proposal Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan :

Nama/NIM : Muhammad Ramadani/2520026
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Proposal : Perancangan Media Pembelajaran Informatika Kelas X Menggunakan Canva Di Pondok Pesantren Madinatul Munawwarah Bukittinggi

Pembimbing : Yulifda Elin Yuspita, M.Kom .....
Narasumber : 1. Dr. Liza Efriyanti, S.Si, M.Kom .....
2. Dr. Supriadi,S.Ag., M.Pd .....
Ketua Sidang : Dr.Supratman Zakir,M.Pd., M.Kom .....
Sekretaris : Gusnita Darmawati, S.Pd., M.Kom .....

Keputusan Tim Narasumber :
Dapat dilanjutkan dg memperbaiki catatan dari narasumber.

Peserta Seminar Proposal :

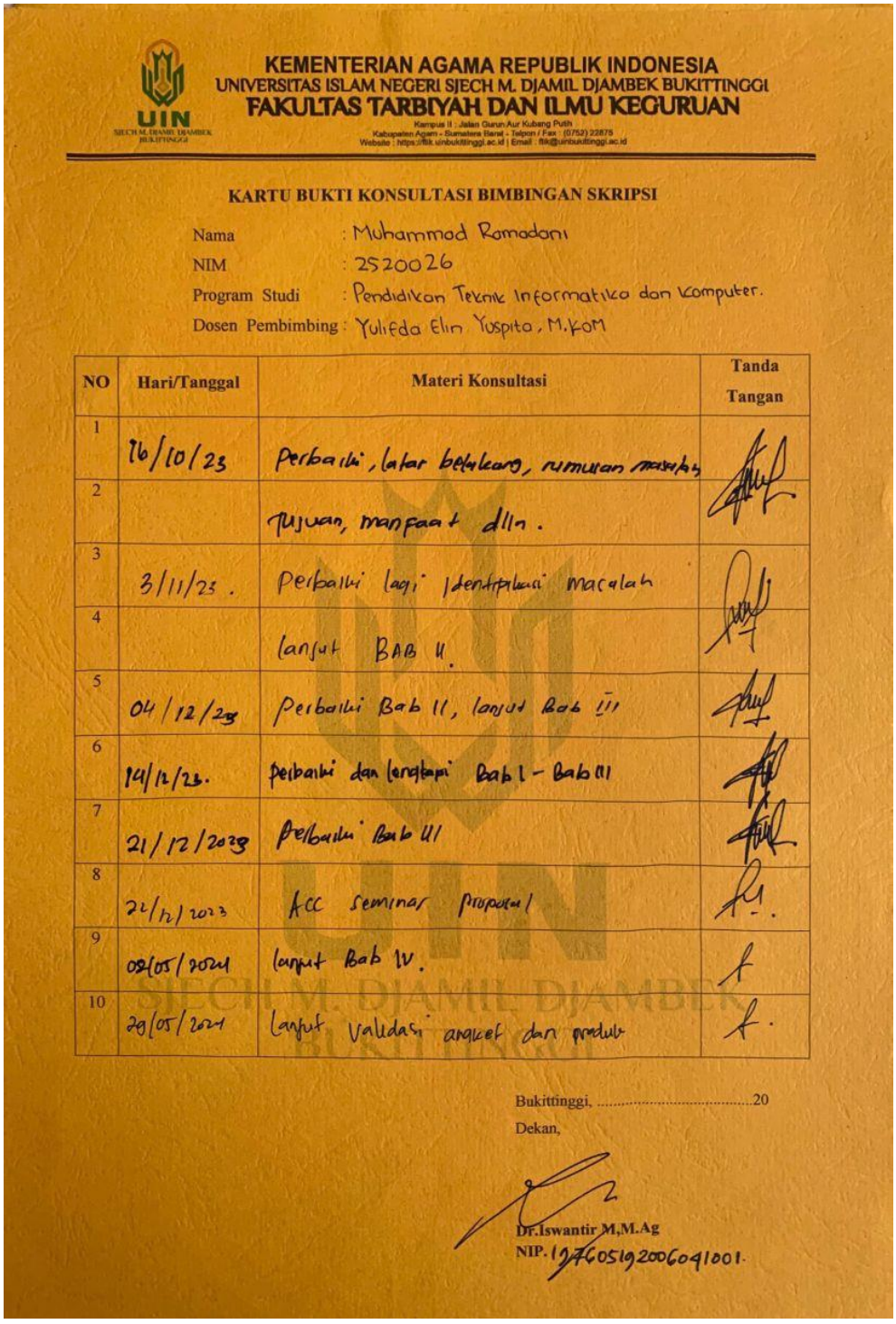
No	Nim	Nama	Tanda Tangan
1	2520028	Icha Primadona	
2	2520021	Fadilla septianni	
3	2520037	Windy Wulandari	
4	2520030	Chusnul Rohmatul Inami	
5	2520016	Rahma Tanti	
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://fitk.uinbukittinggi.ac.id | Email : fitk@uinbukittinggi.ac.id

14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Bukittinggi, 7 Februari 2024
Ketua Seminar

Dr.Suprayman Zakir,M.Pd.,M.Kom



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | Email : ftik@uinbukittinggi.ac.id

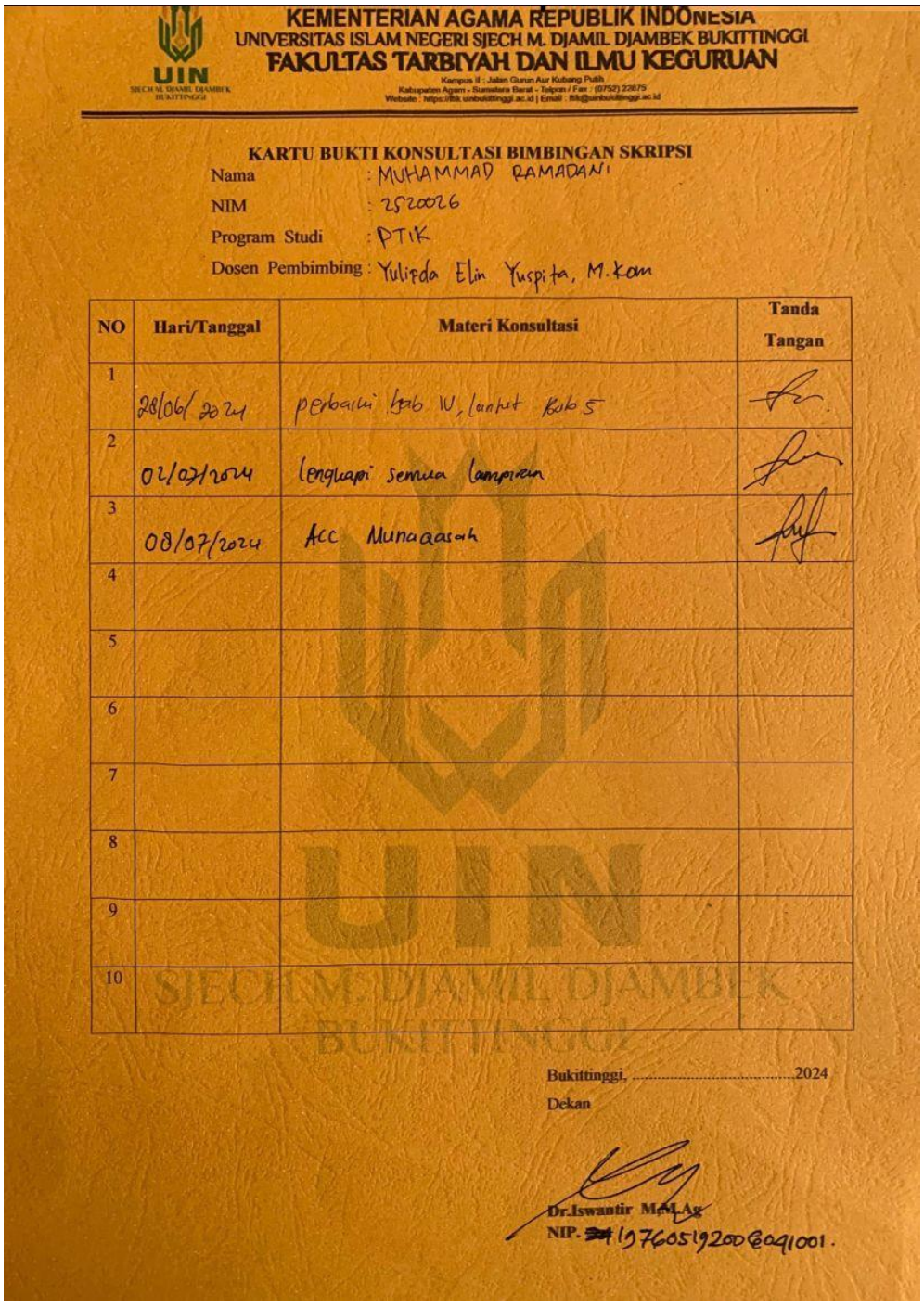
KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Ramadani
NIM : 2520026
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
Dosen Pembimbing : Yulifda Elin Yuspita, M.Kom

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	26/10/23	Perbaiki, latar belakang, rumusan masalah,	
2		tujuan, manfaat dll.	
3	3/11/23.	Perbaiki lagi identifikasi macalah	
4		lanjut BAB II.	
5	04/12/23	Perbaiki Bab II, lanjut Bab III	
6	14/12/23.	perbaiki dan lengkapi Bab I - Bab III	
7	21/12/2023	Perbaiki Bab III	
8	22/12/2023	ACC seminar proposal	
9	02/05/2024	lanjut Bab IV.	
10	29/05/2024	Lanjut validasi angket dan produk	

Bukittinggi, ...20
Dekan,

Dr.Iswantir M,M.Ag
NIP. 197605192006041001.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 22875
Website : https://tik.uinbukittinggi.ac.id | Email : tik@uinbukittinggi.ac.id

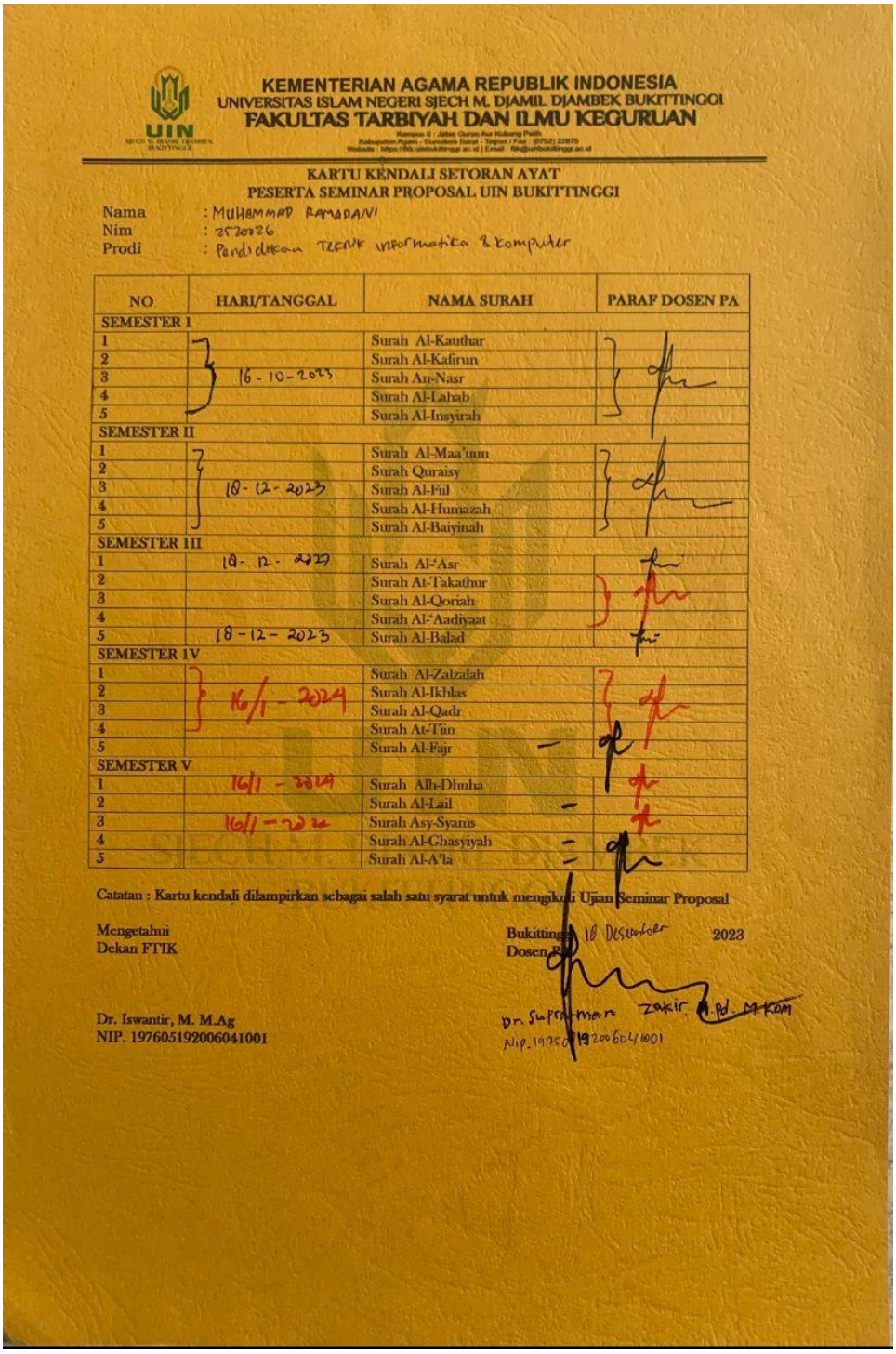
KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : MUHAMMAD RAMADANI
NIM : 2520026
Program Studi : PTIK
Dosen Pembimbing : Yulifda Elin Yuspita, M.Kom

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	28/06/2024	perbaiki bab IV, lanjut bab 5	
2	02/07/2024	lengkapi semua lampiran	
3	08/07/2024	Acc Munaqasah	
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Bukittinggi, ...2024
Dekan

Dr.Iswantir, M.Ag
NIP. 197605192006041001.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telpon / Fax : (0752) 23875
Website : https://ftik.uinbukittinggi.ac.id | E-mail : ftik@uinbukittinggi.ac.id

KARTU KENDALI SETORAN AYAT
PESERTA SEMINAR PROPOSAL UIN BUKITTINGGI

Nama : MUHAMMAD RAMADANI
Nim : 2520026
Prodi : Pendidikan TEKNIK Informatika & Komputer

NO	HARI/TANGGAL	NAMA SURAH	PARAF DOSEN PA
SEMESTER I			
1	16-10-2023	Surah Al-Kauthar	
2		Surah Al-Kafirun	
3		Surah An-Nasr	
4		Surah Al-Lahab	
5		Surah Al-Insyirah	
SEMESTER II			
1	18-12-2023	Surah Al-Maa'uun	
2		Surah Quraisy	
3		Surah Al-Fiil	
4		Surah Al-Humazah	
5		Surah Al-Baiyinah	
SEMESTER III			
1	18-12-2023	Surah Al-'Asr	
2		Surah At-Takathur	
3		Surah Al-Qoriah	
4		Surah Al-'Aadiyaat	
5	18-12-2023	Surah Al-Balad	
SEMESTER IV			
1	16/1-2024	Surah Al-Zalzalah	
2		Surah Al-Ikhlas	
3		Surah Al-Qadr	
4		Surah At-Tiin	
5		Surah Al-Fajr	
SEMESTER V			
1	16/1-2024	Surah Alh-Dhuha	
2		Surah Al-Lail	
3	16/1-2024	Surah Asy-Syams	
4		Surah Al-Ghasyiyah	
5		Surah Al-A'la	

Catatan : Kartu kendali dilampirkan sebagai salah satu syarat untuk mengikuti Ujian Seminar Proposal

Mengetahui
Dekan FTIK

Dr. Iswantir, M. M.Ag
NIP. 197605192006041001

Bukittinggi, 18 Desember 2023
Dosen PA

Dr. Suparman Zakir, M.Pd., M.Kom
NIP. 19780[illegible]19200604 1001

Lampiran VIII

UIN
SJECH M. DJAMIL DJAMBEK
BUKITTINGGI

DOKUMENTASI






INFORMATICS AND COMPU
ENGINEERING EDUCAT


PONDOK PESANTREN RADHATUL WIMAWARSIH


DATA TENAGA PENGDIK
PONDOK PESANTREN RADHATUL WIMAWARSIH







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama	**:** Muhammad Ramadani
Nim	**:** 2520026
Fakultas	**:** Tarbiyah Ilmu Keguruan
Jurusan	**:** Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
T.Tanggal Lahir	**:** Rantauprapat, 17 Maret 2002
Alamat	**:** Sumatera Utara, Kab.Labuhan Batu
Email	**:** mhdramadani17@gmail.com
Nama Ayah	**:** Suratmin
Nama Ibu	**:** Manisri
Pendidikan	**:** SDN 112135 LabuhanBatu
	: MtsN 1 LabuhanBatu
	: MAN LabuhanBatu