



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPA BERBASIS *JOYFUL LEARNING* DI KELAS VIII SMPN 32 OKU

Maretawati<sup>1</sup>, Yamanto Isa<sup>2</sup>, Heni Rita Susila<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Baturaja, Indonesia

### ARTICLE INFORMATION

Received: 10 April 2026

Revised: 15 Mei 2026

Available online: 16 Juni 2026

### KEYWORDS

*Pengembangan, Joyful Learning, IPA.*

### CORRESPONDENCE

E-mail: [yamantoisa12@gmail.com](mailto:yamantoisa12@gmail.com)

### A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis *joyful Learning* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten Ogan Komering Ulu. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,85 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,80 % dengan predikat B dan keterangan “Baik” dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86,83 % dengan predikat B dan keterangan “Baik”. Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 92,97 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 84,52 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92,18 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan program Canva pada mata pelajaran IPA “baik sekali” atau sangat layak digunakan.

## INTRODUCTION

Pada aktivitas pembelajaran di kelas, pendidik mengusahakan dan juga mengharapkan supaya peserta didik bisa meraih hasil belajar yang memuaskan dan baik dari apa yang telah diajarkan dari materi yang dipelajari. Dari hal nyata yang telah diteliti, banyak peserta didik yang memperlihatkan gejala tidak bisa meraih hasil belajar dari apa yang diharapkan (Nahak dkk.,2019). Dalam penerapan proses pembelajaran, pendidik sering menemui persoalan yakni masih adanya peserta didik yang kesulitan ketika belajar, sehingga diartikan bahwa ketika mengikuti proses belajar dengan baik peserta didik tersebut tidak secara maksimal mengikutinya (Syavira, N., 2021). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian pendidik masih mengalami keterbatasan



dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran karena kurangnya pelatihan serta minimnya pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kondisi ini berdampak pada proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan kurang memfasilitasi aktivitas belajar yang variatif. Dari segi penggunaan media pembelajaran, guru masih jarang memanfaatkan media berbasis teknologi, terutama media interaktif yang dapat menunjang pemahaman konsep IPA secara visual dan praktis. Media pembelajaran yang digunakan umumnya masih terbatas pada buku teks, LKS, dan papan tulis, sehingga belum mampu menstimulus siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan mendesak untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Media yang tepat diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mempermudah siswa dalam memahami materi, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan konsep yang erat dengan kehidupan nyata. Pembelajaran IPA dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta prospek lebih lanjut dalam menerapkannya didalam kehidupan sehari-hari (Trianto 2012). Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar murid mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Seorang guru dituntut lebih kreatif dan berinovasi dalam meningkatkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan dapat mendorong minat murid untuk belajar lebih optimal, sehingga menciptakan keberhasilan pembelajaran di kelas. Keberhasilan proses mempelajari merupakan hal utama, yang diharapkan selama melaksanakan pendidikan di sekolah. *Joyful learning* mengacu pada metode pembelajaran yang mengedepankan kebahagiaan dan kesenangan dalam kegiatan belajar. Pendekatan ini bertujuan untuk membuat murid merasa bahwa belajar adalah proses yang menyenangkan, bukan sekedar kewajiban. Dalam *joyful learning* terdapat interaksi yang kuat pendidik dan peserta didik, tanpa adanya tekanan atau rasa terpaksa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 32 Kabupaten OKU pada proses pembelajaran tatap muka Ilmu Pengetahuan Alam di kelas VIII, dimana era digital yang semakin maju, dunia teknologi menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik. Namun, di SMP Negeri 32



OKU, teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Waktu belajar yang terbatas, ketiadaan media pembelajaran yang sesuai, serta minimnya prasarana menjadi tantangan nyata yang dihadapi guru dan siswa. Akibatnya, hasil belajar siswa belum optimal, dengan nilai akademik yang cenderung rendah dan belum mencerminkan potensi mereka yang sebenarnya.

Situasi ini membuka peluang besar untuk melakukan inovasi melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *joyful learning*—pendekatan yang menggabungkan unsur kesenangan, interaktivitas, dan teknologi dalam proses belajar. Dengan menghadirkan media yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik murid, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Observasi juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menghadirkan unsur ‘*joyful learning*’ belum diterapkan secara maksimal, karena guru belum memiliki media yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SMP.

Penelitian ini menjadi sangat relevan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga mampu membangkitkan semangat belajar murid di tengah keterbatasan waktu dan fasilitas. Melalui pendekatan *joyful learning*, SMP Negeri 32 OKU berpotensi menjadi contoh transformasi pendidikan yang adaptif dan inspiratif di tengah tantangan zaman. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Berbasis *Joyful Learning* di Kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten Ogan Komering Ulu.

## RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif berbasis *joyful Learning* pada mata pelajaran IPA untuk peserta didik kelas VIII Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 32 Kabupaten Ogan Komering Ulu. Model pengembangan dalam penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan kerangka sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk guna meningkatkan keefektivitas dan keefisiensinya. Beragam model telah dikembangkan untuk mendukung proses ini, Slamet (2022)



mengemukakan model pengembangan di antaranya model ADDIE Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model yang tepat sangat bergantung pada tujuan, karakteristik produk yang dikembangkan serta konteks penggunaannya, sehingga dapat menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berada di SMP Negeri 32 OKU. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert.

## RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan hasil yang diperoleh baik dari ahli materi, ahli media, maupun respon siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 32 OKU, khususnya pada materi zat aditif. Adapun tahapan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah Analysis (analisis), yang merupakan tahap awal dan sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan identifikasi secara mendalam terhadap kebutuhan, permasalahan, serta kondisi pembelajaran yang ada di lapangan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran IPA masih cenderung bersifat konvensional, yaitu didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurang tertarik, dan mudah merasa bosan. Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning*. Media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman konsep IPA secara lebih efektif.

Tahap kedua dalam model ADDIE adalah Design (perancangan), yaitu tahap untuk menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merancang bentuk dan struktur media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi



IPA kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU. Hasil dari tahap desain ini adalah rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang masih berbentuk konsep atau prototype. Rancangan ini kemudian akan menjadi dasar dalam proses pengembangan produk.

Tahap ketiga dalam model ADDIE adalah Development (pengembangan), yaitu tahap pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat pada tahap *Design* diwujudkan menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang dapat digunakan secara nyata dalam proses pembelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU. Setelah produk awal selesai dikembangkan, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh para ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi untuk menilai kebenaran, kelengkapan, dan kesesuaian isi materi IPA, serta oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kelayakan teknis media pembelajaran. Hasil dari validasi ini berupa saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap media yang dikembangkan. Proses revisi dilakukan agar media pembelajaran menjadi lebih baik, baik dari segi isi maupun tampilan. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran para ahli, media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* dinyatakan lebih layak dan siap untuk diuji coba pada tahap selanjutnya. Dengan demikian, hasil akhir dari tahap *Development* adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang telah melalui proses validasi ahli dan revisi, sehingga siap digunakan pada tahap implementasi dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah Implementation (implementasi), yaitu tahap penerapan atau uji coba produk media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran IPA di kelas VIII SMP Negeri 32 Kabupaten OKU. Pada tahap implementasi, peneliti menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru dan siswa menggunakan media tersebut sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Media digunakan sebagai sarana utama maupun pendukung dalam penyampaian materi IPA, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.



Tahap terakhir adalah *Evaluation* (evaluasi), yaitu tahap untuk menilai secara keseluruhan kualitas media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli, respon siswa, serta hasil uji coba di kelas. Pada tahap ini ditentukan apakah media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang dikembangkan sudah layak digunakan atau masih perlu perbaikan. Hasil akhir dari tahap evaluasi ini berupa media pembelajaran yang telah direvisi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di kelas VIII.

a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media untuk validasi produk yaitu Bapak Edi Sutiono., M.Pd. yang dilakukan pada hari Senin tanggal 9 Maret 2026 dan pada hari Rabu tanggal 11 Maret 2026. Setelah melakukan validasi oleh ahli media, peneliti mendapatkan penilaian. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 12 indikator adalah 1042 dan rata-rata nya adalah 86,83 Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli media adalah 86,83 % dengan predikat “Baik Sekali”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, dosen ahli memberikan pendapatnya mengenai kekurangan, kelebihan dan rekomendasi pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, sehingga mengharuskan peneliti untuk melakukan revisi produk. Berdasarkan rekomendasi yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada aspek-aspek tertentu sesuai dengan saran dan petunjuk yang diberikan yaitu perbaiki icon pada ice breaking. menambahkan petunjuk penggunaan produk, perbaikan warna pada media, dan konsep teori warna.

b. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain pembelajaran

Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain Ibu Juhaidatur Rahmi, M.Pd dilakukan pada hari Senin tanggal 11 April 2026. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain, maka peneliti mendapatkan penilaian. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain, jumlah nilai dari 15 indikator adalah 1272 dan rata-rata nya adalah 84,80. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli media adalah 84,80 % dengan predikat “Baik”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, dosen ahli memberikan pendapatnya mengenai kekurangan, kelebihan dan rekomendasi pada media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan hasil penelitian tidak ada kelebihan, kekurangan dan rekomendasi tambahan dari produk artinya penilaian ahli desain sudah memberi penilaian dengan rata-rata nilai 84,80 dengan predikat “Baik”.



### c. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi Pembelajaran

Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi Ibu Tri Oktaviana, S.Pd., M.Pd oleh ahli materi dilakukan pada hari Senin tanggal 5 Maret 2026 dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi, maka peneliti mendapatkan penilaian. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 14 indikator adalah 1370 dan rata-ratanya adalah 97,85. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket pengujian ahli materi adalah 97,85 % dengan predikat “Baik Sekali”. Berdasarkan angket yang diisi tersebut, dosen ahli memberikan pendapatnya mengenai kelebihan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, ahli materi melihat kekurangan dalam segi isi materi sehingga ahli materi memberikan rekomendasi dan pada validasi ahli materi. Berdasarkan rekomendasi yang diperoleh, peneliti melakukan perbaikan pada aspek-aspek tertentu sesuai dengan saran dan petunjuk yang diberikan yaitu menambahkan beberapa dampak negatif pada zat aditif dan menjabarkan tujuan pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba ahli media, ahli desain, dan ahli materi, uji coba selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji orang perorang. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap 3 orang siswa dengan tingkat kecerdasan yang berbeda, yaitu dengan tingkat kecerdasan tinggi, tingkat kecerdasan sedang dan tingkat kecerdasan rendah. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 3 responden adalah 3347, jadi  $3347 : 300 \times 100\%$ , hasilnya adalah 92,97 %. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media Pembelajaran Interaktif *Joyfull Learning* dengan program Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 32 OKU adalah 92,97 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPA.

Setelah dilakukan evaluasi *one to one*, evaluasi selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah evaluasi kelompok kecil. Responden yang diambil dari evaluasi kelompok kecil ini adalah 5 orang siswa dari keseluruhan siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 9 responden adalah 8367, jadi  $8367 : 900 \times 100\%$ , hasilnya adalah 84,52%. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media Pembelajaran Interaktif dengan program Aplikasi Canva pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 32 OKU adalah 84,52 % dengan kriteria “Baik”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPA.



Setelah dilakukan uji coba skala kecil, uji coba selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah uji lapangan. Responden yang diambil dari uji orang perorang ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP Negeri 32 OKU yaitu sebanyak 30 siswa. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari 30 responden adalah 30419, jadi  $30419 : 3000 \times 100\%$ , hasilnya adalah 92,18 %. Jadi persentase untuk keseluruhan produk Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva di SMP Negeri 32 OKU adalah 92,18 % dengan kriteria “Baik Sekali”. Dengan demikian jelas terlihat bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPA.

Setelah melalui prosedur pengembangan mulai dari perancangan, produksi dan evaluasi, maka dicapai hasil produk akhir pengembangan berupa Media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan canva pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 32 OKU yang telah divalidasi oleh ahli media, ahli desain dan ahli materi dan melalui evaluasi orang perorang, kelompok kecil dan uji coba lapangan. Setelah proses revisi sesuai dengan rekomendasi saat uji coba, maka media pembelajaran telah siap pakai. Berdasarkan beberapa bagian menu yang terdapat dalam Media Pembelajaran Interaktif, diketahui bahwa media yang dikembangkan memadukan beberapa unsur penting, yaitu gambar, animasi, dan suara. Ketiga unsur tersebut saling berintegrasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa sesuai dengan konsep *joyful learning*. Dalam proses pengembangannya, diperlukan perangkat lunak yang dapat mendukung pengolahan dan penggabungan berbagai unsur tersebut agar menjadi satu kesatuan media yang utuh dan sistematis. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung yang memiliki fungsi masing-masing dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan memanfaatkan berbagai aplikasi tersebut, proses pengembangan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara optimal. Setiap aplikasi memiliki peran yang saling melengkapi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Keefektifan media pembelajaran ini dipengaruhi oleh penyajian materi yang menarik dan interaktif melalui pemanfaatan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan video. Hal ini sejalan dengan perkembangan pembelajaran berbasis teknologi digital yang menekankan pentingnya integrasi multimedia dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran



interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses pembelajaran. Selain itu, penerapan konsep *joyful learning* dalam media pembelajaran ini juga berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi dan minat belajar siswa. Suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Mulyasa (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Selain itu, karakteristik tersebut juga sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berpusat pada siswa (Trilling & Fadel, 2009).

Selama pelaksanaan uji lapangan, siswa menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif. Siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam menjawab kuis, serta mampu memahami materi dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala kecil seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, namun hal tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan media secara keseluruhan. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji lapangan (*field test*), media pembelajaran interaktif berbasis *joyful learning* yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas VIII. Media ini mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga layak untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli, serta uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Joyfull Learning* memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini di tunjukan oleh penilaian para Ahli, dengan disimpulkan hasil validasi dari para ahli. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 97,85 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,80 % dengan predikat B dan keterangan “Baik” dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86,83 % dengan predikat B dan keterangan “Baik”.

Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap yaitu uji coba peorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba



perorangan memperoleh persentase sebesar 92,97 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 84,52 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali” dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 92,18 % dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan program Canva pada mata pelajaran IPA “baik sekali” atau sangat layak digunakan kelas VIII di SMP Negeri 32 OKU.

## REFERENCES

- Achyanadia, Septi. (2016). Peran Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas SDM. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 5(1)
- Andrizal, A., & Arif, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 17(2), 1-10.
- Arifin. (2021). Media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45–52.
- Carin, A. A., & Sund, R. B. (1993). *Teaching Science Through Discovery*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Fadjarajani, S., & Indrianeu, R. (2020). *Manfaat Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Proses Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 34–42.
- Fitri, Y., & Octarini, H. (2020). *Pengembangan Handout dengan Pendekatan ProblemBased Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 25 Padang*. *Math Educa Journal*, 1(1), 74–85. <https://doi.org/10.15548/mej.v1i1.1543>
- Farisia, A. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 12(1), 45–53.
- Handayani, D., Diomara N., & Elvia, R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Melalui Pendekatan Problem Based Learning*. *Alotrop*, 6(2), 131–141. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i2.24968>
- Hati, S., Nurhayati, D., & Ramadhani, R. (2024). *Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi*. *Jurnal Media Akademik*, 6(1), 45–56. Diakses dari <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/download/1211/1046>
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media And*



Technologies For Learning (10th ed.). Boston: Pearson Education.

Hilman, A., & Dewi, R. (2021). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Dalam Konteks Pendidikan Abad 21

Jalil, M. (2021). *Pengembangan Pembelajaran Model Discovery Learning Berbantuan Tips Powerpoint Interaktif Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan*. Refleksi Edukatika, 6(2), 130–137. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.60>

Kuswoyo, H., & Hermawan, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Digital*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 4(2), 112–125

Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar, 1(1), 49- 54.

Miftah, M. (2013). Media Pembelajaran: Konsep Dan Pemanfaatannya Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Miftahul Jannah, S., Nurhayati, D., & Ramadhani, R. (2023). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran*. ResearchGate. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/383466034\\_Penggunaan\\_Aplikasi\\_Canva\\_dalam\\_Proses\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/383466034_Penggunaan_Aplikasi_Canva_dalam_Proses_Pembelajaran)

Minarni, M., Sulistiyono, S., & Pandra, V. (2025). Analisis Kebutuhan Modul Kimia Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Lubuklinggau. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 383-391.

Oemar Hamalik (2001) Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksarah. Hal 44-53

Purba, R., & Harahap, D. A. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dan Siswa*. Jurnal Info, 12(4), 1325–1332. Diakses dari <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Info/article/download/460/318>

Putri, A. A. O., Gumay, O. P. U., & Sulistiyono, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII SMP IT Al-Furqon. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 18(1), 80-91.

Robin, L., & Linda. (2001). Dalam Darmawan, D. (2014). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabet



- Sulistiyono, S., & Dewiyanti, F. (2014). Penerapan Model Prediction, Observation, Explanation (POE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 8 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 8(1), 16-21.
- Syavira,N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd*. OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika,5(1),84–93.<https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Titin, S., Rahmawati, D., & Sari, M. (2023). *Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(2), 88–97. Diakses dari <https://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/download/2907/pdf>
- Wei, R., Liu, Y., & Zhang, H. (2011). *Instructional Media and Learning Technologies*. Beijing: China Education Press.
- Wulandari, D., Sari, N., & Pratama, R. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Universitas Muhammadiyah Malang. Diakses dari <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/21173/3/BAB%20II.pdf>
- Yanto, D. T. P. (2019). *Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik*. Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi, 19(1), 75-82.