



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI LAJU
REAKSI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Kimia

Oleh:

Diah Kemala Sari
NIM 2110120120017

**JURUSAN PENDIDIKAN KIMIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
DESEMBER 2025**

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI LAJU REAKSI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
PESERTA DIDIK**

Oleh:

Diah Kemala Sari

NIM.2110120120017

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh pembimbing untuk disidangkan

Pembimbing Utama



Drs. Iriani Bakti, M.Si.

NIP.196305071991031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Kimia



Dr. H. Rusmansyah, M.Pd.

NIP.196808281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 3 Desember 2025



Penulis

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA MATERI LAJU REAKSI UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK
(Oleh: Diah Kemala Sari; Pembimbing: Iriani Bakti; 2025; 288 halaman)

ABSTRAK

Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan salah satu caranya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid, praktis, dan efektif dengan menerapkan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Subjek penelitian meliputi 3 validator, 5 peserta didik uji coba perorangan, 10 peserta didik uji coba kelompok kecil, dan 72 peserta didik uji coba terbatas di kelas XII 2 dan XII 3 SMA Negeri 4 Banjarmasin. Data dikumpulkan melalui angket, lembar observasi dan instrument tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif tergolong valid dengan skor sebesar 0,92 untuk ahli media dan skor sebesar 0,91 untuk ahli materi, dalam aspek kepraktisan tergolong sangat praktis dengan rata-rata skor 4,33 kelas XII 2 dan 4,44 kelas XII 3, dalam aspek keefektifan dinilai efektif dengan rata-rata n-gain yang dihasilkan masing-masing kelas yaitu 0,72 dan 0,70 dengan kategori sedang dan tinggi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi Canva yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media ajar dalam pembelajaran kimia untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: ADDIE, Canva, berpikir kritis, laju reaksi

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING THE CANVA APPLICATION ON REACTION RATE MATERIAL TO IMPROVE STUDENTS' CRITICAL THINKING SKILLS (By: Diah Kemala Sari; Supervisor: Iriani Bakti; 2025; 288 pages)

ABSTRACT

One of the problems in the learning process is the low critical thinking skills of students. One way to improve students' critical thinking skills is by using appropriate learning media. This study aims to produce valid, practical, and effective interactive learning media products by applying the ADDIE model (analyze, design, development, implementation, and evaluation). The research subjects included 3 validators, 5 individual trial students, 10 small group trial students, and 72 limited trial students in grades XII 2 and XII 3 of SMA Negeri 4 Banjarmasin. Data were collected through questionnaires, observation sheets, and test instruments. The data analysis technique used was to describe the validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media. The results of the study showed that interactive learning media was classified as valid with a score of 0.92 for media experts and a score of 0.91 for material experts, in the practicality aspect it was considered very practical with an average score of 4.33 for class XII 2 and 4.44 for class XII 3, in the effectiveness aspect it was considered effective with an average n-gain produced by each class of 0.72 and 0.70 with medium and high categories. Based on the results of the study, it can be concluded that the interactive learning media assisted by the Canva application developed is valid, practical, and effective to be used as a teaching medium in chemistry learning to improve students' critical thinking skills.

Keywords: ADDIE, Canva, critical thinking, reaction rate

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahahirabbil'aalamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat limpahan Rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Laju Reaksi untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik”. Tidak lupa shalawat serta salam penulis tunjukkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta kerabat, sahabat, dan pengikut beliau hingga akhir zaman.

Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 pendidikan kimia. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada.

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Drs. Iriani Bakti, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing, membantu, memberikan dukungan dan masukkan saran-saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Arif Sholahuddin, S.Pd., M.Si. dan Bapak Drs. H. Mahdian, M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran-saran yang membangun.
5. Ibu Ni Pt. Pande Mirah Surya Dewi, M.Si., Ibu Gusti Aulia Nasution, M.Si., dan Ibu Aulia Fitriana, S.Pd. selaku tim validator media dan instrumen penelitian yang telah memberikan saran-saran perbaikan yang membangun.
6. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Kimia FKIP ULM yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Kepala SMA Negeri 4 Banjarmasin yang telah memberikan izin penelitian.
8. Kepada Agung Sujati, S.Pd. sebagai pengajar dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

9. Ibu Aulia Fitriana, S.Pd., Rosita Dewi Cahaya, S.Pd., dan Azzahra Ningtyas, S.Pd. selaku observer dalam penelitian pengembangan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.
10. Peserta didik kelas XII SMA Negeri 4 Banjarmasin yang telah bekerja sama dengan baik dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
11. Kedua orang tua tercinta (Iskandar Muda & Rusmawati) meskipun kita bukan keluarga yang terbiasa berbicara dari hati ke hati, penulis tahu bahwa dibalik keheningan itu tersimpan doa dan harapan yang tak pernah putus untuk penulis. Penulis memahami dan merasakan bahwa cinta dan dukungan yang kalian berikan selama ini hadir dalam bentuk yang berbeda, kalian mungkin tidak selalu mengucapkannya, tetapi tindakan dan keberadaan kalian adalah bukti kasih sayang yang tak terhingga. Setiap langkah dan pencapaian yang penulis raih, termasuk selesainya skripsi ini, adalah bagian dari doa dan harapan kalian. Terima kasih atas segala pengorbanan, restu, dan kebahagiaan yang telah kalian berikan.
12. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada diri sendiri. Terima kasih telah bertahan sejauh ini, untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, mesti tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah sering kali tak terlihat. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga ke depannya, raga ini tetap kuat, hati ini tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan. Mari terus bekerja sama untuk tumbuh dan berkembang, menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belumlah sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki. Untuk ini penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang bersifat

konstruktif, guna perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Atas bantuan, petunjuk, bimbingan, dan fasilitas serta masukan dalam penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Banjarmasin, 3 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi, dan Batasan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Keterampilan Berpikir Kritis	13
2.2 Media Pembelajaran Canva	15
2.3 Penyajian Materi Laju Reaksi Menggunakan Media Canva	18
2.4 Penelitian dan Pengembangan	20
2.5 Penelitian Relevan	21
2.6 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENGEMBANGAN	26
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan	26
3.2 Definisi Operasional Variabel	33
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	35
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.5 Perangkat dan Instrumen Penelitian	36
3.6 Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran	45
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	72
4.3 Kelemahan Penelitian	115
BAB V PENUTUP	116
5.1 Simpulan	116
5.2 Saran-Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Indikator keterampilan berpikir kritis	14
Tabel 3.1 Validitas berdasarkan skala Aiken's V	41
Tabel 3.2 Kriteria kepraktisan.....	43
Tabel 3.3 Kriteria penilaian berpikir kritis.....	43
Tabel 3.4 Kriteria n-gain	44
Tabel 3.5 Kriteria koefisien reliabilitas.....	44
Tabel 4.1 Hasil uji validitas media aplikasi Canva untuk ahli media	51
Tabel 4.2 Hasil uji validitas media aplikasi Canva untuk ahli materi.....	51
Tabel 4.3 Hasil uji coba perorangan	53
Tabel 4.4 Hasil uji coba kelompok kecil.....	54
Tabel 4.5 Hasil uji coba terbatas berdasarkan aspek.....	56
Tabel 4.6 Hasil uji coba terbatas	56
Tabel 4.7 Hasil respon peserta didik berdasarkan aspek.....	59
Tabel 4.8 Hasil respon peserta didik	59
Tabel 4.9 Hasil respon guru	61
Tabel 4.10 Hasil observasi kemampuan guru menggunakan media	63
Tabel 4.11 Hasil kemampuan guru menggunakan media berdasarkan aspek.....	64
Tabel 4.12 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	65
Tabel 4.13 Hasil keterlaksanaan pembelajaran.....	66
Tabel 4.14 Hasil rekapitulasi berdasarkan uji kepraktisan.....	67
Tabel 4.15 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> per indikator	69
Tabel 4.16 Hasil n-gain keterampilan berpikir kritis	70
Tabel 4.17 Hasil n-gain per indikator	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Laju Reaksi.....	18
Gambar 2.2 Alur kerangka berpikir	25
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Menu utama Canva.....	29
Gambar 3.3 Rancangan desain awal media.....	30
Gambar 4.1 Slide cover media aplikasi Canva	49
Gambar 4.2 Slide petunjuk penggunaan media.....	49
Gambar 4.3 Slide menu pembelajaran aplikasi Canva.....	50
Gambar 4.4 Dokumentasi uji coba perorangan.....	53
Gambar 4.5 Komentar dan saran dari uji coba perorangan.....	53
Gambar 4.6 Dokumentasi uji kelompok kecil.....	54
Gambar 4.7 Komentar dan saran dari uji kelompok kecil	55
Gambar 4.8 Dokumentasi uji coba terbatas	56
Gambar 4.9 Komentar dan saran dari uji coba terbatas	58
Gambar 4.10 Peserta didik menjawab angket respon	59
Gambar 4.11 Saran dan komentar dari hasil respon peserta didik.....	61
Gambar 4.12 Saran dan komentar dari hasil respon guru	62
Gambar 4.13 Observasi kemampuan guru menggunakan media.....	62
Gambar 4.14 Observasi keterlaksanaan pembelajaran.....	65
Gambar 4.15 Dokumentasi kegiatan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	68
Gambar 4.16 Hasil validasi media berdasarkan ahli media	73
Gambar 4.17 Hasil validasi media berdasarkan ahli materi.....	73
Gambar 4.18 Hasil indikator desain.....	75
Gambar 4.19 Hasil indikator bahasa	76
Gambar 4.20 Hasil indikator ilustrasi	77
Gambar 4.21 Hasil indikator tipografi	78
Gambar 4.22 Hasil perbaikan media pada indikator tipografi	79
Gambar 4.23 Hasil indikator kesesuaian materi	80
Gambar 4.24 Hasil indikator dampak afektif.....	81
Gambar 4.25 Hasil indikator kemanfaatan.....	82
Gambar 4.26 Hasil uji keterbacaan berdasarkan tahapan uji	84
Gambar 4.27 Hasil analisis keterbacaan berdasarkan aspek setiap uji	85
Gambar 4. 28 Hasil perbaikan media pada aspek keterbacaan	86
Gambar 4.29 Hasil analisis respon peserta didik	87
Gambar 4.30 Hasil analisis respon guru	88
Gambar 4.31 Hasil observasi kemampuan guru menggunakan media	89
Gambar 4.32 Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran	92
Gambar 4.33 Hasil rekapitulasi berdasarkan uji kepraktisan.....	96
Gambar 4.34 Sebaran nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas XII 2.....	98

Gambar 4.35 Sebaran nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelas XII 3.....	98
Gambar 4.36 Hasil n-gain kelas XII 2	100
Gambar 4.37 Hasil n-gain kelas XII 3	101
Gambar 4.38 Hasil perbandingan nilai berdasarkan indikator kelas XII 2	102
Gambar 4.39 Hasil perbandingan nilai berdasarkan indikator kelas XII 3	103
Gambar 4.40 Jawaban peserta didik pada indikator <i>fokus</i>	105
Gambar 4.41 Jawaban peserta didik pada indikator <i>reason</i>	107
Gambar 4.42 Jawaban peserta didik pada indikator <i>inference</i>	109
Gambar 4.43 Jawaban peserta didik pada indikator <i>situation</i>	111
Gambar 4.44 Jawaban peserta didik pada indikator <i>clarity</i>	112
Gambar 4.45 Jawaban peserta didik pada indikator <i>overview</i>	114