

ABSTRAK

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung” ini ditulis oleh Kartika Himmatu ‘Adila, NIM. 1880505230006, dengan pembimbing Dr. Maryono, M.Pd dan Dr. Musrikah, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Canva, Minat Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat dan hasil belajar siswa pada materi cerita fiksi. Siswa merasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung, karena masih menggunakan metode ceramah yang medianya masih berbasis buku saja, serta kurangnya interaktif siswa pada media yang digunakan. Permasalahan tersebut juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran interaktif berbasis *canva* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangsih keilmuan tentang (1) Desain media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan minat belajar siswa; (2) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan minat belajar siswa; (3) Kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Metode penelitian dengan menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yaitu metode penelitian yang berfokus pada terciptanya produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan draft produk, uji validasi, uji coba awal, uji coba kelompok kecil, revisi hasil uji coba kecil, uji coba kelompok besar, dan revisi hasil uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa: (1) Produk media pembelajaran interaktif berbasis *canva* didesain dengan sesederhana mungkin yang terdiri dari sampul yang bertuliskan judul materi dan tampilan yang bergambar daun dan ranting menyesuaikan materi yang akan disampaikan pada halaman materi, home, petunjuk, materi, cerita pendek, dan soal. (2) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* meliputi sembilan langkah agar produk yang dikembangkan dapat menjadi produk yang sempurna. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 11 responden dan kelompok besar 32 responden. (3) Kevalidan data dari ahli media mendapat 85,55%, kelayakan materi 92,12%, dan kelayakan soal 91,66%. Kepraktisan media memperoleh hasil 89%, sedangkan keefektifan mendapat 86%. Hasil dari uji *Independent T-test* menunjukkan sig (2-tailed) $0,00 < 0,05$ yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan terhadap minat dan hasil belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

ABSTRACT

The thesis entitled "Development of Canva-based Interactive Learning Media to Improve the Interest and Learning Outcomes of Fifth Grade Students in the Indonesian Language Subject with Fictional Story Material at MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung" was written by Kartika Himmatu 'Adila, NIM. 1880505230006, with supervisors Dr. Maryono, M.Pd and Dr. Musrikah, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Interactive, Canva, Learning Interest.

This research is motivated by the decreasing interest of students in learning fictional story material. Students feel bored and fed up when learning takes place, because they still use lecture methods whose media are still book-based, as well as the lack of student interactivity in the media used. Therefore, there needs to be interactive learning media based on Canva that can increase students' interest in learning.

The purpose of this study is expected to be able to contribute to science on (1) Design of interactive learning media based on Canva to increase students' interest in learning; (2) The process of developing interactive learning media based on Canva to increase students' interest in learning; (3) Validity, practicality, and effectiveness of interactive learning media based on Canva to increase students' interest in learning.

The research method using research and development or Research and Development (RnD) using the Borg and Gall model is a research method that focuses on creating certain products and testing the effectiveness of the product. The research stages include needs analysis, planning, product draft development, validation testing, initial trials, small group trials, revision of small trial results, large group trials, and revision of large group trial results.

The results of this study indicate that: (1) Canva-based interactive learning media products are designed as simply as possible, consisting of a cover with the title of the material and a display with pictures of leaves and twigs to match the material to be presented on the material page, home, instructions, material, short stories, and questions. (2) The process of developing Canva-based interactive learning media includes nine steps so that the product developed can become a perfect product. Small group trials consisted of 11 respondents and large groups of 32 respondents. (3) The data validity from media experts was 85.55%, the material feasibility was 92.12%, and the question feasibility was 91.66%. The media's practicality was 89%, while its effectiveness was 86%. The results of the Independent T-test showed a sig (2-tailed) of $0.00 < 0.05$, which means there was a significant increase in interest and learning outcomes. Canva-based interactive learning media for Indonesian language subjects is indeed feasible, practical, and effective in increasing student interest and learning outcomes.