

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan	i
Halaman Judul	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Lembar Pengesahan	iv
Pernyataan Keaslian Tulisan	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Daftar Bagan	xvii
Abstrak	xviii
Abstract	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Dan Pembatasan Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
F. Kegunaan Penelitian	11
G. Penegasan Istilah	12
1. Penegasan Konseptual	13
2. Penegasan Operasional.....	15
H. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Teori	19
1. Media Pembelajaran Interaktif	19

2. Canva.....	25
3. Minat Belajar.....	27
4. Hasil Belajar.....	35
5. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	37
B. Kerangka Berpikir	39
C. Penelitian Terdahulu.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Model Penelitian.....	44
B. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	47
C. Populasi Dan Sampel.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Penyajian Data Hasil Penelitian	64
B. Uji Validasi Produk	79
C. Revisi Produk I	83
D. Uji Coba Skala Kecil	85
E. Revisi Produk Ii	87
F. Uji Coba Skala Besar.....	87
G. Penyempurnaan Produk Akhir Dan Deskripsi Produk	89
H. Analisis Data.....	92
BAB V PEMBAHASAN	101
A. Pengembangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi.....	101
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi	104
C. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi	107
BAB VI PENUTUP	112

A. Kesimpulan.....	112
DAFTAR PUSATAKA.....	116
LAMPIRAN.....	127