

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.² Lembaga Pendidikan memiliki peran penting dan tanggung jawab yang besar terhadap pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik, karena karakter memegang peran penting dalam menentukan sikap dan perilaku manusia.³ Guru dapat melakukannya melalui proses pembelajaran dengan menerapkan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dikelola agar kualitas pendidikannya meningkat, pembelajarannya lebih efektif dan tentunya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kegiatan belajar jika dilakukan dengan cara monoton, tentunya mengakibatkan siswa merasakan kejenuhan yang berakibat pada minat belajarnya. Guru diberikan kebebasan dalam memilih dan menggunakan strategi, model, bahkan media yang akan digunakan dalam pembelajarannya. Perkembangan teknologi di abad 21 menuntut perubahan perilaku terhadap kebiasaan, karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.⁴ Adanya pandemi covid-19 yang menjadikan pembelajaran dilaksanakan secara daring yang mengharuskan

² Desi Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 7912.

³ Nopi Sari and Nur Arifah Hanafiah, "Manajemen Pendidikan Dalam Upaya Pembentukan Karakter," *IEMJ: Islamic Education Management Journal* 1, no. 1 (2023): 14.

⁴ Een Saenah, "Pengaruh Modernisasi Abad 21 Terhadap Peran Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 2, no. 1 (2022): 130.

semua orang untuk mengerti dan tidak buta akan teknologi yang saat ini sudah menjadi tiang utama dalam melakukan segala aktivitas baik dalam pekerjaan maupun dalam pembelajaran.⁵

Minat belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dengan adanya minatlah siswa akan tertarik dengan pembelajaran. Minat yang muncul dalam diri siswa sendiri, bukan karena adanya paksaan tentunya akan menimbulkan timbal balik yang baik kepada siswa tersebut. Belajar melibatkan adanya ketertarikan, dari ketertarikan tersebut dapat membuahkan hasil dari belajarnya sebagai pengalaman.⁶ Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah menyerap materi, berkonsentrasi, dan memperoleh hasil belajar yang baik juga.⁷ Sumber permasalahan dalam minat belajar siswa yaitu pembelajaran tetap berpusat pada guru, terdapat siswa yang tidak terlalu memperhatikan isi yang disajikan, terbatasnya bahan ajar yang disediakan, tidak adanya alat peraga, KKM belum banyak mencapai hasil belajar peserta didik pada muatan tematik.⁸

Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.⁹ Media pembelajaran dapat berbentuk buku, rekaman, gambar, maupun video yang mampu

⁵ Eti Tantri Manurung, Sakur Sakur, and Nahor Murani Hutapea, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Linktree Pada Materi Trigonometri Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas XI SMA/MA," *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)* 6, no. 2 (2023): 215.

⁶ Ni Nyoman Parwati, I Putu Pasek Suryawan, and Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran* (PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers, 2023): 5.

⁷ Malvin Dukalang, "Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis* 1, no. 1 (2024): 42.

⁸ Farida Ariani, Dian Eka Mayasari Sri Wahyuni, and Baiq Indah Susanti, "Meningkatkan Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Muatan IPA Melalui Model Belajar Berdiferensiasi Di Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 181.

⁹ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021): 13.

menyesuaikan dengan perbedaan karakteristik yang dimiliki siswa. Terlebih dengan seiring perkembangan zaman, hampir semua siswa sudah bisa mengoperasikan teknologi. Kehadirannya internet di lembaga pendidikan merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan oleh siswa serta menjadi inovasi di pendidikan.¹⁰ Oleh sebab itu kebutuhan media belajar dengan basis teknologi dirasa efektif, karena bukan hanya guru yang akan kaya teknologi melainkan juga siswanya.

Upaya untuk meningkatkan minat belajar salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, karena di era revolusi industri 4.0 yang sejalan dengan kemajuan teknologi dimana siswa lebih menyukai media yang menarik dalam belajar.¹¹ Kurikulum merdeka menyempurnakan penanaman karakter dan mendorong siswa untuk lebih mandiri dan memiliki keterampilan yang khusus.¹² Upaya tersebut tentunya menimbulkan dampak positif maupun negatif. Positifnya yaitu guru dan siswa sama-sama mengenal teknologi di era sekarang, negatifnya berupa penyalahgunaan. Agar hal tersebut tidak terjadi, maka tetap dalam pemantauan guru ketika proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mendapatkan pengalaman pembelajaran dari guru.¹³ Penggunaan media interaktif berbasis *canva* diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan

¹⁰ Maulana Maulana, "Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi," *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 372.

¹¹ Suyuti Suyuti et al., "Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 2.

¹² Chairul Azmi, Irda Murni, and Desyandri Desyandri, "Kurikulum Merdeka Dan Pengaruhnya Pada Perkembangan Moral Anak SD: Sebuah Kajian Literatur," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 2542.

¹³ Farida Khairani, Nurzannah Nurzannah, and Hasrian Rudi Setiawan, "Pengaruh Penggunaan Metode Bervariasi Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Berajah Journal* 5, no. 1 (2025): 75.

hasil belajar siswa.¹⁴ Hasil belajar berperan sangat penting, karena dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui pencapaian dari tujuan pembelajaran. Hasil belajar akan berpengaruh positif, apabila siswa menunjukkan tingkat kemampuannya dalam pembelajaran yang telah dibeikan secara baik dan benar.

Setiap proses pembelajaran, tentunya sangat mengharapkan siswa mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya, hasil belajar siswa yang diperoleh tidak selalu baik dan sesuai harapan. Kondisi hasil belajar siswa di MI Plus Sabilul Muhtadin masih terdapat siswa yang belum memasuki kategori standar kurikulum, tentunya guru masih belum dikatakan berhasil dalam memberikan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi. Capaian pembelajaran ditentukan oleh proses pembelajaran, proses pembelajaran yang baik ditentukan oleh metode pembelajaran yang diberikan. Kurang maksimalnya hasil belajar juga disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran serta kurangnya kreativitas guru dalam memadukan media dengan proses belajar.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru bertujuan agar siswa dapat belajar secara aktif dan memahami konsep yang dipelajari.¹⁵ Media pembelajaran yang menarik dan memusat perhatian siswa cenderung lebih membantu memberikan pengalaman belajar yang dirasa siswa sulit menjadi mudah.¹⁶ Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa daya ingat siswa lebih kuat

¹⁴ Aisya Herawati and Melva Zainil, "Efektivitas Media Digital Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629 2, no. 4 (2025): 948.

¹⁵ Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, and Irman Matje, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran," *Jurnal Eduscience* 9, no. 2 (2022): 585.

¹⁶ Asih Indartiwi, Julia Wulandari, and Tenti Novela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (2020): 30.

pada variasi gambar daripada bacaan. Guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Seorang guru harus dapat memanfaatkan teknologi di era perkembangan zaman sekarang.¹⁷ Banyak sekali aplikasi yang sering digunakan untuk proses pembelajaran, yaitu aplikasi *power point*. Namun aplikasi *power point* memiliki kekurangan seperti keterbatasannya fitur-fitur yang tersedia. Aplikasi yang memiliki berbagai fitur dan mendukung dalam media pembelajaran interaktif terdapat pada aplikasi canva.¹⁸

Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur dan kategori yang diberikan di dalamnya.¹⁹ Desain pada canva yang beragam dan menarik membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.²⁰ Media pembelajaran interaktif berupa powerpoint yang dikembangkan dari aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran.²¹ Berdasarkan observasi, masih jarang guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif apalagi berbasis canva, mereka masih menggunakan metode konvensional dengan berbantuan buku saja.

¹⁷ Andi Sadriani, M Ridwan Said Ahmad, and Ibrahim Arifin, "Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Era Digital," in *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, vol. 1, 2023, 33.

¹⁸ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2022): 112.

¹⁹ Hasanah Nur and Anas Arfandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk," in *Seminar Nasional Dies Natalis 62*, vol. 1, 2023, 404.

²⁰ Anisatun Hidayatullah et al., "Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio Fkip Unma* 9, no. 2 (2023): 945.

²¹ Sakura Alwina et al., "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Di Lingkungan Sd It Hamas," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 100.

Pelajaran Bahasa Indonesia penting untuk dipelajari karena bahasa mempunyai peran inti pada berkembangnya kemampuan sosial, emosional, dan intelektual.²² Pengetahuan siswa sangat dipengaruhi oleh keterampilan membaca.²³ Akan tetapi berdasarkan observasi ketika siswa disuruh oleh guru untuk membaca dan mempelajari materi, mereka terlihat bosan dan mengakibatkan kurangnya minat belajar. Apalagi materi yang akan dipelajari terkait literasi, dimana materi tersebut dipenuhi dengan bacaan yang berisikan cerita.

Berdasarkan observasi di lapangan, siswa cenderung lebih aktif dan minat belajar kalau gurunya memiliki kreativitas. Materi literasi yang disajikan melalui canva ini, mampu memikat siswa untuk minat dalam proses pembelajaran, karena materi literasi tentunya membutuhkan gambar guna membantu pemahaman siswa terkait literasinya. Kendala yang sering dihadapi siswa yaitu belum bisa menemukan permasalahan maupun informasi dalam sebuah cerita, karena siswa hanya bisa berandai. Jika terdapat gambar, maka siswa bisa menemukan titik terang dari permasalahan cerita, maupun informasi yang terdapat dalam cerita tersebut. Hal tersebut yang dikeluhkan siswa ketika mempelajari Bahasa Indonesia, terutama dalam hal literasi.

Observasi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran di kelas masih bergantung pada buku teks sebagai sumber informasi utama. Materi buku teks biasanya monoton dan tidak bervariasi, sehingga dapat membuat siswa bosan dan

²² Sri Sumaryanti, "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila," *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi* 4, no. 01 (2023): 51.

²³ Nadiya Putri Utami and Prima Gusti Yanti, "Pengaruh Program Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8389.

kurang bersemangat, itulah keluhan kesah yang dirasakan siswa. Konsep abstrak yang ada dalam buku teks sulit dipahami oleh siswa, karena mereka hanya dapat memahaminya dengan cara membacanya. Namun, dengan adanya media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif kini tersedia dengan munculnya teknologi digital. Menggunakan Canva, guru dapat membuat lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif, karena tersedianya juga LCD di setiap kelas. Media pembelajaran interaktif berbasis canva ini memang dibutuhkan guru dalam penunjang pembelajaran, terutama dalam materi literasi.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas terkait media interaktif berbasis canva.²⁴ Salah satunya membahas terkait media interaktif berupa *power point*.²⁵ Akan tetapi media yang telah dibuat hanya memuat materi, gambar, dan rangkuman. Media tersebut belum terdapat kuis, jadi hanya sebatas guru mentransfer ilmu kepada siswa yang berbantuan *power point*. Keterbaruan dari penelitian pengembangan ini adalah media interaktif yang dihasilkan berupa *power point* yang dikembangkan melalui aplikasi canva, dan akan memasukkan kuis. Siswa akan berinteraksi dengan kuis yang telah disajikan dalam media interaktif tersebut.

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif yang tepat guna membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti

²⁴ Desi Aulia, Firman Firman, and Desyandri Desyandri, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2023): 35.

²⁵ Fenty Debora Napitupulu et al., "Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru," *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2024): 87.

melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat dideteksi berdasarkan latar belakang yang telah disediakan, yang terdiri dari:

- a. Siswa sering merasa jenuh saat kegiatan pembelajaran di kelas.
- b. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga membuat siswa kurang bersemangat di tengah-tengah pembelajaran.
- c. Era revolusi industri 4.0 masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah kemudian penugasan.
- d. Siswa beranggapan pembelajaran Bahasa Indonesia sulit dan membosankan.
- e. Kurangnya minat belajar siswa dikarenakan kurang tertarik ketika guru menjelaskan.
- f. Perlunya variasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi kejenuhan siswa ketika di kelas.

2. Batasan Masalah

Pembahasan yang akan dilakukan agar tetap terarah, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva.
- b. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Materi pembelajaran dibatasi pada cerita fiksi kelas V.
- d. Sasaran penelitian adalah siswa kelas V MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain 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?
2. Bagaimana 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?
3. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan 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?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain 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.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas V pada

mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ceruta fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo.

3. Untuk mediskripsikan kevalidan. Kepraktisan, dan keefektifan 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.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang nantinya diharapkan dapat menjadi alternative solusi atas masalah yang ada dari hasil penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berupa power point yang dikembangkan melalui aplikasi *canva* untuk membantu siswa dalam literasinya ketika menentukan informasi dan ide pokok yang tepat pada sebuah cerita maupun gambar. Spesifikasi media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Media pembelajaran di desain berupa power point dari *canva* dengan *font* sederhana agar mudah dibaca dan terdiri dari tiga bagian yaitu petunjuk, isi materi, dan kuis. Petunjuk berisi keterangan cara menggunakan media interaktif. Isi materi berupa cerita fiksi tentang cara menentukan unsur untrinsik pada cerita. Kuis berisi beberapa soal latihan untuk mengevaluasi pemahaman yang dimiliki siswa

2. Materi Pembelajaran

Penyusunan produk ini dilakukan dengan melihat kebutuhan siswa yang sebenarnya dituju dan keterampilan dasar yang akan diperoleh siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini berisi materi cerita fiksi terkait menentukan unsur intrinsik pada cerita. Tentunya tidak semua yang ada dalam media ini berisi

semua materi pembelajaran dikarenakan batasan waktu dan muatan-muatan pengajaran harus dipadukan dengan materi lain.

3. Petunjuk Penggunaan

Media pembelajaran interaktif memiliki petunjuk penggunaan yang dijelaskan secara sederhana agar memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.

F. Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat didalamnya. Penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung” diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan konseptual dan referensi bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva*. Selain itu juga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian yang lebih lanjut, serta menjadi referensi model bagi pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya dengan memanfaatkan beragam aplikasi digital di era revolusi industri 4.0 saat ini demi meningkatkan kualitas dan daya saing pendidikan Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Madrasah

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva ini diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan kualitas sistem pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi yang tersedia dan lembaga pendidikannya juga ikut terangkat di era globalisasi sekarang.

b. Bagi Guru

Bagi para guru, penggunaan media pembelajaran Canva memberikan variasi yang baru ketika mengajar di kelas. Guru dapat memanfaatkan berbagai macam fitur yang tersedia agar media yang dibuat bisa menarik dan efektif ketika diimplementasikan dalam pembelajaran. Media ini juga bisa diakses oleh siswa ketika di rumah.

c. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui fitur-fitur yang menarik pada Canva, siswa diajak untuk terlibat lebih jauh dalam proses pengetahuan. Siswa akan mendapatkan banyak ilmu pengetahuan seperti berpikir kritis, kreatif, dan mengenal literasi digital.

d. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Bagi peneliti yang ingin mengembangkan media ini, tentunya mendapatkan sejumlah manfaat yaitu menambah wawasan dan penguasaan keterampilan dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang berkualitas di era revolusi industri 4.0 saat ini.

G. Penegasan Istilah

Agar terhindar dari kesalahan dalam menafsirkan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu menjelaskan definisi konseptual dan operasional

dari beberapa istilah kata kunci yang terkait dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat dan hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung” sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran Interaktif

Merupakan jenis media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (biasanya siswa atau audiens) dengan media tersebut.²⁶ Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada pengguna, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar atau pengalaman yang disajikan oleh media.²⁷ Pembelajaran interaktif dengan mampu menumbuhkan kreativitas, inovatif dalam diri peserta didik. Sebagai seorang pendidik dituntut untuk dapat secara kreatif mendesain suatu bahan ajar yang memungkinkan peserta didik dapat secara langsung memanfaatkan sumber belajar yang tersedia.²⁸

b. Canva

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Terdapat banyak fitur pada aplikasi canva ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bukan

²⁶ Lika Jafnihirida et al., “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023): 229.

²⁷ Lika Jafnihirida et al., “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023): 228.

²⁸ Ebtaria Nadeak, Febie Elfaladonna, and Malahayati Malahayati, “Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru Dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: Sdn 204 Palembang),” *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia* 2, no. 3 (2023): 201–202.

hanya itu, aplikasi ini juga sebagai salah satu media yang dapat menunjang kreativitas siswa dalam membuat tugas dengan mendesain tugas-tugas yang ada.²⁹

Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dapat memudahkan serta menghemat waktu pendidik pada penjelasan materi pembelajaran.³⁰ Media Canva sangat berguna dalam penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didiknya karena dengan aplikasi Canva ini bisa membuat presentasi dalam bentuk animasi atau video keren dari hasil materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didiknya.

c. Minat Belajar

Minat adalah kemauan atau keinginan terhadap suatu hal tertentu. Minat tertentu pun dapat membuat hasil dan proses menjadi lebih baik, karena dapat membuat seseorang untuk lebih giat lagi. Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk mempunyai rasa tertarik, suka dan keinginan yang lebih terhadap aspek belajar sehingga terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.³¹

d. Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan saja, tetapi juga membentuk kecakapan

²⁹ Mohammad Tegar Kharissidqi and Vicky Wahyu Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2, no. 4 (2022): 108–109.

³⁰ Adam Mudinillah and Ega Putri Handayani, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (2021): 106.

³¹ Ferina Putri Ery Suwandi et al., "Strategi Pembelajaran Diferensiasi Konten Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, vol. 1, 2023, 59.

dan penghayatan dalam diri pribadi individu untuk belajar. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar bisa terjadi pada sikap atau perilaku.³²

e. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berpikir dan mengembangkan potensi diri pada siswa.³³ Bahasa Indonesia itu bagian sarana yang digunakan oleh manusia untuk berinteraksi dengan orang lain dalam proses belajar.³⁴

2. Penegasan Operasional

a. Media Pembelajaran Interaktif

Jenis media pembelajaran yang memungkinkan terjadi interaksi antara guru dan siswa. Media ini digunakan oleh guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran, karena jika siswa hanya diberikan dengan metode ceramah maka hasilnya akan kurang memuaskan. Semakin kreativitasnya guru, maka media yang dihasilkan juga akan menarik minat siswa dalam belajar. Tentu saja, ketika guru menggunakan media pembelajaran untuk menyajikan materi kepada siswa dengan cara memicu minat mereka dalam belajar, itu mungkin sangat bermanfaat.

³² Nofi Elmi Mufidah and Septi Budi Sartika, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD Kelas VI," *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (JPDI)*, 2025, 19.

³³ Nola Natasha and Lailatul Mufidah, "Analisis Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Siswa SD Dalam Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 SD," *SEMNASFIP*, 2024: 1305.

³⁴ Elsa Aulia, Nunu Nurfirdaus, And Heti Triwahyuni, "Analisis Penyelenggaraan Taman Baca Masyarakat Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Dipelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sdn Cageur Kecamatan Darma," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, No. 3 (2024): 629.

b. Canva

Aplikasi yang menyediakan berbagai template dengan perpaduan antara gambar, animasi, maupun video yang memudahkan pengguna untuk membuat berbagai macam kebutuhan. Seperti halnya guru di era sekarang, yang apapun itu serba teknologi. Guru bisa memanfaatkan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas agar menarik minat siswa.

c. Minat Belajar

Keinginan yang muncul dari diri sendiri sebelum melakukan sesuatu. Keinginan ini muncul dengan sendirinya tanpa dorongan maupun paksaan dari orang lain. Segala sesuatu pasti diawali dengan minat, jika tidak terdapat minat maka yang dilakukan akan sia-sia, dan begitupun sebaliknya. Minat belajar siswa akan muncul ketika siswa merasa tertarik dengan sesuatu, bisa dengan media maupun mata pelajarannya. Jika siswa memiliki minat belajar, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif sesuai target, karena minat besar pengaruhnya dengan belajar.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. pentingnya hasil belajar ini, dikarenakan hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur dalam mengetahui perubahan pada siswa sebelum dan sesudah mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari proses belajar dapat diketahui dari nilai yang didapatkan siswa setelah mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru.

e. Bahasa Indonesia

Salah satu pelajaran yang dipelajari dari jenjang sekolah dasar sampai tingkat tinggi, karena merupakan bahasa pemersatu bangsa. Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai pengasah pemikiran siswa, terutama dalam bertutur kata atau berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Selain itu, Bahasa Indonesia juga melatih siswa dalam keterampilan membaca dan menulis.

H. Sistematika Pembahasan

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fiksi di MI Plus Sabilul Muhtadin Pakisrejo Rejotangan Tulungagung” memuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I berisi Pendahuluan yang terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, manfaat penelitian, asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan, penegasan istilah.
2. Bab II berisi landasan Teori yang memuat dua hal pokok, yaitu: deksripsi teoritis tentang variabel yang digunakan dan kesimpulan dari kajian yang berupa argumentasi hipotesis yang diajukan, dan juga dicantumkan kerangka berpikir. Serta cantuman mengenai penelitian terdahulu.
3. Bab III berisi Metode Penelitian yang terdiri dari: model penelitian dan pengembangan, jenis penelitian, populasi dan sampel. Kemudian prosedur penelitian dan pengembangan, instrumen pengumpulan data yang terdiri dari wawancara, angket, tes dan dokumentasi, kisi-kisi Instrumen, dan yang

terakhir ialah teknik analisis data yang terdiri dari Uji Validitas, Uji Reabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji T.

4. Bab IV berisi Hasil Penelitian, penyajian data uji coba, analisis data, serta revisi produk.
5. Bab V berisi pembahasan hasil penelitian yang menjawab dari rumusan masalah pada bab I.
6. Bab VI berisi kesimpulan dan saran yang meliputi saran pemanfaatan, destiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.