

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1 KELAS V SDN 14 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURURAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1
KELAS V SDN 14 MATARAM**

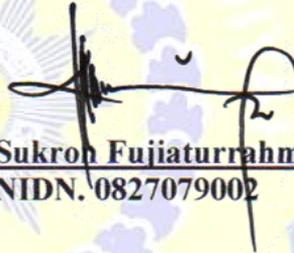
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal 28 Desember 2022

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd.
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN. 0827079002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022**

**Menyetujui :
Ketua Program Studi**



Haifaturrahman, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PANGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TEMA 2 SUBTEMA 1
KELAS V SDN 14 MATARAM**

Skripsi Atas Nama Muhamad Aryono Rangko telah dipertahankan didepan Dosen

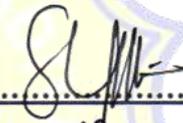
Penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Dosen Penguji:

1. Abdillah, M.Pd. (Ketua) 
NIDN. 0824048301
2. Sintavana Muhardini, M.Pd. (Penguji I) 
NIDN. 0810018901
3. Yuni Marivati, M.Pd (Penguji II) 
NIDN. 0806068802

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keguruan Dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Muhamad Aryono Rangko

NIM : 2019A1H058

Memang benar skripsi yang berjudul pengembang media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram adalah asli hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik manapun.

Skripsi ini murni adalah gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan di cantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap menanggung jawabkannya, termasuk bersedia menaggalkan gelar sarjana yang saya peroleh. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 28 November 2022

Penulis



Muhamad Aryono Rangko
2019A1H058



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MUHAMAD ARYONO BANGKO
NIM : 2019A14058
Tempat/Tgl Lahir : BAMBOR - 19 - 05 - 2002
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 338 506 069
Email : muhamadaryonotangk02@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk
meningkatkan Minat Belajar siswa Tema 2 Subtema 1
Kelas V SDN 1A Mataram

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 43%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

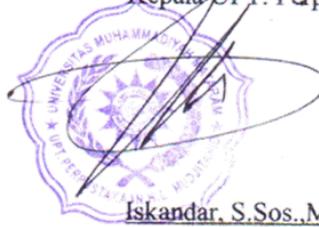
Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 12 Januari 2023
Penulis

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Muhamad Aryono Bangko
NIM. 2019A14058



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Aryono Rangko
NIM : 2019A1H058
Tempat/Tgl Lahir : Bambang / 19-05-2002
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 506 069 / muhamadaryonorangko21@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 1A Mataram.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 12 Januari 2022

Penulis



Muhamad Aryono Rangko
NIM. 2019 A1H058

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.

NIDN. 0802048904

MOTTO

“Jangan Pernah Menyerah Terhadap Apa Yang Kamu Rasa Sulit Sesungguhnya Allah Tidak Akan Pernah Menguji Hambanya Diluar Batas Kemampuannya”

“Innamal A'malu Binniyat (Sesungguhnya Segala Perbuatan Itu Tergantung Dari Niat)”

“Jika Engkau Mempelajari Ilmu Belum Tentu Engkau Mempelajari Adab, Tetapi Jika Kamu Mempelajari Adab Sudah Tentu Engkau Mempelajari Ilmu” (Syikh Abdul Kadir Al-Jailani)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirrobil ‘alamin, terimakasih kepada Allah SWT yang telah meridohi saaya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi saya persembahkan untuk orang-orang yang berarti dalam hidup saya:

1. Untuk orang tua saya bapak tercinta (Ahmad Sion) dan ibu (Risa S.d). Saya mengucapkan terimakasih banyak atas doa-Nya, cintanya, kasih-sayangannya, dukungannya, motivasinya, serta semangat yang tiada henti kalian berikan
2. Untuk saudara-saudarku tercinta (Fatima Rini S. Kep, Ners beserta keluarganya) dan saudara laki-laki saya (Sarifudin Yusuf Rajiman S,E beserta keluarganya) terimakasih untuk segala motivasi, dorongan, doa-doa yang tiada henti.
3. Untuk sahabat-sahabatku (Ija Malina S. Pd), (Sulastri) S. Pd dan (Eka Wandriani S. Pd) terimakasih atas segala motivasi, bantuan dan dorongannya dalam menyelesaikan skripsi.
4. Untuk keluarga besar IPM2S terimakasih untuk kebersamaanya dan ilmu, motivasi dan dorongan yang sudah diberikan

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya. Dan tidak lupa pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis dapat menyusun proposal skripsi dengan judul “(Pengembangan media interaktif berbasis canva untuk minat meningkatkan belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi dalam program Strata 1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab,. MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhamad Nizaar, M.Pd.Si. Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan selama penulis menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang tak hentinya memberikan ilmu.
7. Bapak Safrudin Muhdar M.Pd selaku dosen validasi ahli media
8. Ibu Heniah selaku kepala sekolah SDN 14 Mataram yang sudah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN 14 Mataram tersebut.
9. Ibu Baiq Ami Arsita Widyani, S.pd selaku wali kelas V SDN 14 Mataram dan juga sebagai validator ahli materi.
10. Siswa Kelas V SDN 14 Mataram tahun pelajaran 2022/2023 yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian.
11. Untuk teman-temanku Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019, lebih Khusus untuk kelas B
12. Untuk teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga saya telah menyelesaikan skripsi ini.

Mataram, 28 Maret 2022
Penulis

Muhamad Aryono Rangko
NIM. 2019A1H058

ABSTRAK

Muhamad Aryono Rangko, 2019A1H058. **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram.** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1: Abdillah, M Pd

Pembimbing 2: Sukron Fujiaturrahman, M Pd

Interaktif adalah media yang memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan medianya dan mempraktikkan ketrampilan dan mendapatkan *feedback* atas materi yang ditampilkan. Media canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagian yang disediakan dalam aplikasi canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan (*Research and Development/R&D*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon siswa, dan wawancara. Subjek pada penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 11 orang. Adapun hasil pada penelitian ini, berdasarkan validasi ahli media dan materi di peroleh rata-rata 93,5 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat valid. Dan berdasarkan analisis angket respon respon siswa dalam mendapatkan tingkat kepraktisan media, diperoleh rata-rata nilai sebesar 95 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Interaktif Berbasis Canva dan Minat Belajar Siswa

ABSTRACT

Muhammad Aryono Rangko, 2019A1H058. "Development of Canva-Based Interactive Media to Increase Students' Interest in Learning Theme 2 Sub-theme 1 Class V SDN 14 Mataram. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Abdillah, M Pd

Consultant 2: Sukron Fujiaturrahman, M Pd

Users of interactive media can practice their skills, engage with the media, and receive feedback on the exhibited content. Canva Media is an online design tool that offers many different products, including presentations, resumes, posters, flyers, brochures, charts, infographics, banners, bookmarks, and bulletins, among many other things. This study aims to determine the development of Canva application-based interactive media to increase student learning interest in theme two, sub-theme 1 class V at SDN 14 Mataram and to determine the validity and practicality. Canva application-based interactive media to increase student learning interest in theme 2 sub-theme 1 class V at SDN 14 Mataram. This type of research is development (Research and Development/R&D). This study used validation sheets, student response questionnaires, pre- and post-tests, and documentation as data-gathering methods. 11 participants in class V served as the study's subjects. Based on the results of this survey, which received an average score of 93.5 from media and material specialists, interactive media created with Canva is considered extremely valid. Canva-based interactive media was deemed extremely practical based on the study of student response questionnaires used to determine the practicality level of the media, which yielded an average score of 95. It is very effective because the average score from the pre-test and post-test data was 9.00.

Keywords: Canva-Based Interactive Media and Student Learning Interests

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM,



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	
ABTRACT	
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Pengembangan	4
1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan	4
1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	5
1.6 Batasan Oprasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian yang Relevan	7
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Minat Belajar.....	20
2.2.3 Materi Tema 2 Subtema 1	23
2.2.4 Keterlaksanaan Tema 2 Subtema 1 dengan Media Canva.	32
2.3 Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Model Pengembangan	37
3.2 Prosedur Pengembangan	38

3.3 Uji Coba Produk.....	42
3.4 Subjek Uji Coba	42
3.5 Jenis Data	43
3.6 Instrument Pengumpulan Data.....	43
3.7 Metode Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	
4.1 Penyajian Data Ujicoba	54
4.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data	54
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Desaign</i>)	54
4.1.3 Tahap Pengembangan	56
4.2 Hasil Ujicoba Produk.....	56
4.2.1 Tahap Validasi	56
4.2.2 Analisis Angket Respon Siswa	60
4.3 Revisi Produk.....	63
4.4 Pembahasan	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	44
3.3 Instrument Validasi Ahli Materi	45
3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	46
3.5 Lembar Angket Validasi Media	46
3.6 Tabel Kisi-kis Angket Respon Siswa kelas V	47
3.7 Tabel Angket Respon Siswa kelas V di SDN 14 Mataram	47
3.8 Tabel Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	48
3.9 Tabel Lembar Angket Minat Belajar Siswa	48
3.10 Tabel Kriteria Interpretensi Hasil Validasi	51
3.11 Tabel Kategori angket respon siswa	53
3.12 Tabel Tabel Nilai Gain.....	53
3.13 Tabel Validasi Ahli Media	57
3.14 Tabel Validasi Ahli Materi	59
3.15 Tabel Hasil Kevalidan	60
3.16 Tabel Angket Respon Uji Terbatas	61
3.17 Tabel Analisis Angket respons siswa dan skor uji lapangan	62
3.18 Tabel Hasil uji coba lapangan pre-tes dan post-tes	63

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Tampilan Layar Utama Aplikasi Canva	18
2.2 Gambar Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva.....	18
2.3 Gambar Tampilan Icon pada aplikasi canva	19
2.4 Gambar Pamphlet pada Aplikasi Canva	19
2.5 Gambar Hasil Desain	20
2.6 Gambar Teks cerita	25
2.7 Gambar Sistem Pernapasan Pada cacing tanah	26
2.8 Gambar Sistem Pernapasan pada Serangga	27
2.9 Gambar Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)	28
2.10 Gambar Sistem Pernapasan Pada Amfibi	29
2.11 Gambar Sistem Pernapasan pada Reptil	30
2.12 Gambar Sistem Pernapasan pada Burung (Aves)	31
2.13 Gambar 2.13 <i>system pernapasan pada hewan mamalia</i>	32
2.14 Gambar 2.14 System Pernapasan Pada Hewan Mamalia	33
2.15 Gambar 2.15 Sistem Pernapasan Pada Hewan Mamalia	33
3.1 Kerangka Berpikir.....	36
4.1 Gambar Langkah-Langkah Pengembangan	37
4.2 Gambar Komentar Dan Saran Dari Ahli Media	65
4.3 Gambar Sebelum revisi	65
4.4 Gambar Sesudah revisi	65
4.5 Lampiran	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa, sebagaimana yang telah dicantumkan dalam UUD N0. 2 Tahun 1989, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan peranannya dimasa yang akan datang. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan untuk membimbing peserta didik agar selalu aktif mengembangkan potensi diri melalui bimbingan, pengajaran atau pelatihan, serta menuntun segala

kekuatan kodrat yang ada pada diri anak-anak, sebagai manusia dan juga masyarakat untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya.

Seorang guru membutuhkan semacam alat peraga atau media untuk memaksimalkan potensi siswanya dan meningkatkan motivasi belajarnya. Alat apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan selama proses pembelajaran dapat disebut sebagai “media pembelajaran”, dan tujuannya adalah untuk memotivasi siswa untuk belajar. Fungsi media dalam pendidikan Menurut Ramli (2012: 2), peran media dalam pendidikan dapat diperluas menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang pekerjaannya. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah penyimpangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Kajian terhadap teknologi dalam pendidikan mengungkapkan bahwa penggunaan media pendidikan secara efektif dapat membantu siswa mengingat pelajaran tertentu yang telah diajarkan, menjadikannya efisien dalam hal penggunaan waktu dan terngiang di hadapan guru yang berbakti. Kedua, membantu pembelajar. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya inggatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia, dan konsep sejenis lainnya dapat dikembangkan karena media pembelajaran memiliki rangsangan yang lebih kuat. Dengan menggunakan berbagai media yang dipilih secara etis dan bertanggung jawab, pendidik dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan di kelasnya. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar. Hal ini disebabkan

berbagai media peer-review akan digunakan dengan benar sesuai dengan kurikulum yang diajarkan.

Dalam pembelajaran ada beberapa media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media aplikasi canva, aplikasi canva juga dapat meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas peserta didik, maka pengertian dari Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dengan mudah menerima, memahami, dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Manfaat lain dari media pembelajaran adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi melalui media gambar yang ditampilkan sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Agustus 2021 di kelas V SDN 14 Mataram, pada saat proses belajar mengajar pada tema 2 subtema 1 tentang cara tubuh mengolah udara bersih, peneliti menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa yaitu rendahnya minat belajar hal ini dikarenakan kurangnya kemauan dan rendahnya respon siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru terkhususnya pada pembelajaran tema.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 sub tema 1 kelas V di SDN 14 Mataram”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis canva dalam meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram.
2. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif ini diperuntukkan siswa kelas V SDN 14 Mataram
2. Berisi materi tentang udara bersih bagi kesehatan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan Sbdp.
3. Media ini dikembangkan melalui aplikasi canva.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan interaktif berbasis aplikasi canva adalah sebagai berikut:
 - a. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran kelas V.
 - b. Media interaktif berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.
 - c. Media interaktif berbasis aplikasi canva ini dapat digunakan sesuai kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Keterbatasan media berbasis aplikasi canva
 - a. Ketika tidak ada internet atau tidak ada port jaringan terbuka di laptop, tablet, atau perangkat lain yang memungkinkan aplikasi canva berjalan, proses desain tidak akan dapat digunakan oleh canva.
 - b. Ada template, simbol, ilustrasi, font, dan item lain yang tersedia di Canva dengan biaya tertentu. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak.

1.6 Batasan Operasional

Adapun batasan operasional dalam metode penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran dipergunakan untuk merangsang perhatian, pikiran peserta didik.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dalam kelas guna untuk meningkatkan kemampuan, minat belajar dan hasil belajar siswa.
3. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada tema 2 subtema 1 pembelajaran satu. Media interaktif ini dikembangkan oleh peneliti menggunakan aplikasi canva.
4. Minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.
5. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Sebagian yang disediakan dalam aplikasi canva.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun kajian pustaka yang digunakan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Stevie (2020): Dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016 Rantau Rasau Desa. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti yaitu: 1) Sama-sama menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa; 2) Menggunakan teknik pengumpulan data obsevasi, angket dan dokumentasi; 3) pembelajaran tematik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti: 1) penelitian yang akan diteliti menggunakan aplikasi canva untuk mengembangkan media; 2) penelitian ini subjek penelaitian kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda 016 Rantau Rasau Desa, dan penelitian yang aka diteliti kelas V di SDN 14 Mataram; 3) teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara; 4) jenis penelitian menggunakan kualitatif dan kuantatif, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan kuantitatif.

Juliana (2016): dalam skripsinya yang berjudul “penggunaan media gambar dalam meningkat minat belajar siswa fiqih kelas IV di Min Ulee Kreng”. Adapun persamaan pernelitian ini dengan penelitian yang akan

diteliti yaitu diantaranya: 1) menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa; 2) teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi

Adapun perbedaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan diteliti:

1) penelitian ini menggunakan pelajaran fiqih kelas IV di Min Ulee Kareng, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan pembelajaran tematik kelas V di SDN 14 Mataram; 2) penelitian ini menggunakan metode kualitatif sedangkan, penelitian yang akan diteliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian menggunakan wawancara.

Tiara Oviani (2019): Dalam skripsinya yang berjudul “penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Bengkulu”. Adapun persamaannya yaitu: 1) sama menggunakan media pembelajaran; 2) teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi serta sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif

Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti: 1) menggunakan peranan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dan peneliti yang akan diteliti menggunakan pengembangan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa. 2) penelitian ini menggunakan subjek kelas Vb SDN 56 Bengkulu, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan kelas V di SDN 14 Mataram; 2) teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, sedangkan penelitian yang akan diteliti menggunakan observasi, angket.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

Musfiqon (2012:28) menekankan fakta bahwa media pendidikan dapat digunakan sebagai kemitraan antara guru dan siswa untuk lebih memahami materi pendidikan.

Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Jain (2010:120), salah satu proses pembelajaran yang melibatkan pengajaran tentang kemiringan media memiliki beberapa artifak yang sangat penting. Karena media akan diperlakukan setara dalam inisiatif ini, maka ketidakjelasan materi yang akan disebarluaskan dapat diuntungkan.

Menurut Aqib (2010:58), media pendidikan dapat digunakan untuk mendorong belajar siswa antara lain dengan membangkitkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima atau menyerap informasi sehingga dapat meningkatkan dan mendorong proses belajar siswa.

2.2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran

Ramli (2012: 2-3) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

1. Membimbing ahli di bidang ketenagakerjaan. Penggunaan media pendidikan yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kelemahan dan kekurangannya saat mengajar.
 2. Mendorong pelajar. Dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang etis dan terkini, guru dapat membantu siswa dalam mencapai penguasaan materi pelajaran serta pengembangan keterampilan kunci seperti pengamatan, respon, daya ingat, emosi, berpikir, fantasi, dan pemahaman. . Hal ini dimungkinkan karena media pembelajaran memiliki jangkauan ekspresi yang lebih tinggi.
 3. Meningkatkan proses belajar-mengajar. Penggunaan media pendidikan yang aman dan efektif akan meningkatkan hasil belajar.
- Kemudian, menurut Munadi (2010:37), pada bab berjudul “Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru” dijelaskan lebih rinci fungsi media pembelajaran sebagai berikut:
1. Fungsi media pendidikan bagi siswa yaitu dapat menggantikan fungsi guru dengan mempermudah proses pembelajaran di teacher center.
 2. Kemampuan media yang digunakan dalam pendidikan untuk mendukung perbendaharaan arti atau makna di dalam pendidikan dikenal dengan fungsi semantik. Simantik adalah ilmu yang mempelajari simbol-simbol yang digunakan bersama dengan lekukan lain selain yang berhubungan langsung dengan apa yang diucapkan dan apa yang diisyaratkan.

3. Ciri-ciri manipulatif media pendidikan meliputi kemampuan untuk mencipta, mengkonstruksi, dan menyampaikan gagasan atau objek tertentu.
4. Peran psikologi dalam media pendidikan adalah untuk meningkatkan kesehatan mental, emosional, dan intelektual manusia.
5. Fungsi komunikasi sosial budaya dalam media pendidikan adalah kapasitas media pendidikan dalam mengatasi hambatan komunikasi sosial budaya di kalangan peserta didik selama proses pendidikan.

Peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah usaha untuk memudahkan peserta didik dalam mengatasi hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu merekam, menyimpan dan melestarikan ilmu yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan teori fungsi media pembelajaran yang sudah yang sudah dipaparkan di atas, terdapat juga manfaat media pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

Sadiman, dkk. (2011:17), menegaskan bahwa penggunaan media pendidikan yang halal dan beragam dapat meringankan kekhawatiran para peserta didik yang melakukan kegiatan pasif. Karena keragaman dan kemampuan beradaptasinya, itu dapat meningkatkan hasil belajar dengan mendorong siswa untuk mengejar pembelajaran buatan manusia dan

memungkinkan komunikasi berkelanjutan antara siswa dan lingkungan di sekitar mereka.

Ambarini dkk. (2018:44) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan media untuk pembelajaran, antara lain meningkatkan motivasi belajar, lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan kemampuan menguasai dan menyelesaikan tujuan pembelajaran, serta metode pembelajaran yang lebih bervariasi berkat komunikasi verbal dari ahli pembelajaran.

Selain itu, menurut Ramli (2012:7), penggunaan media pendidikan semakin meluas, terutama dengan pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akibatnya, institusi pendidikan tinggi semakin merekomendasikan penggunaannya, antara lain:

1. Tawarkan alasan untuk melanjutkan kursus yang sudah dimulai atau yang akan segera dijadwalkan.
2. Bahasa yang lebih fungsional dan bermanfaat secara pribadi bagi siswa.
3. Memberikan penjelasan secara detail kepada siswa tentang apa yang telah dijelaskan oleh guru kepada mereka dengan tenang.
4. Dorong siswa untuk mengungkapkan pendapatnya tentang pelajaran yang diajarkan sehingga mereka merasa lebih tenang dan tidak yakin tentangnya.
5. Ketika siswa mematuhi prinsip-prinsip yang diajarkan kepada mereka di luar kelas, pembelajaran mereka akan lebih berhasil.

6. Siswa diinstruksikan untuk membandingkan materi yang diberikan oleh instruktur dengan materi yang diberikan oleh media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

Untuk itu dapat disimpulkan dari pendapat beberapa ahli tentang hal tersebut bahwa salah satu manfaat media pendidikan adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar. Namun, selain membantu guru dalam mengajarkan materi, manfaat media pendidikan lainnya adalah memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan kepada mereka. Guru harus mampu menciptakan bahan ajar yang beragam yang memenuhi kebutuhan kelas dan menghasilkan pengajaran yang efektif.

Dalam jurnal Trismansyah tahun 2021: halaman 24 dan 25 disebutkan bahwa penggunaan media interaktif selalu memiliki kekurangan dan kelebihan. Manfaat media interaktif dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Pesan yang di sampaikan dan materi lebih terasa nyata karna memang tesaji secara kasap mata
2. Merangsang berbagai indra sehingga terjadi interaksi antar indra
3. Fisualisasi dalam bentuk teks, gambar, fidio, audio maupun animasi akan lebih dapat di inggat dan di tangkap oleh siswa.
4. Proses pembelajaran lebih mobile, lebih praktis, dan terkendali
5. Menghemat waktu, biaya dan energi.

Kelemahan-kelemahan pada media interaktif, di antaranya sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan filosofis meliputi: masalah yang berasal dari pandangan kaoubyektivis dan masalah yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis.

2.2.1.2 Media Interaktif

Media interaktif menawarkan kesempatan kepada pengguna untuk terlibat dalam percakapan dengan pengguna lain, melatih pemikiran kritis, dan menerima pemberitahuan konten baru (Smaldino et al., 2011:68). Hal ini diungkapkan dengan jelas oleh Hamdani (2011:191) bahwa media interaktif untuk penggunaan di kelas adalah contoh multimedia interaktif yang menggunakan panel kontrol dan tampilan sehingga pengguna dapat mengakses langkah selanjutnya dengan menggunakan tombol nav.

Menurut Seels dan Glagshow (dalam Arsyad, 2014:38), media pembelajaran interaktif adalah suatu mekanisme untuk menampilkan materi tersaji yang dihasilkan oleh komputer selain hanya melalui kontak mata dan pendengaran. Hal ini juga berpotensi memberikan rangsangan positif dan reaksi balik yang ditimbulkan siswa terhadap media tersebut.

Berdasarkan bukti-bukti di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan salah satu jenis media yang dapat memberikan umpan balik kepada pengguna, khususnya dari kalangan akademisi. Media interaktif yang sering disebut dengan multimedia digunakan dalam setting pendidikan dan dapat berupa gambar, teks, video, ilustrasi, dan

jenis konten lainnya yang membantu siswa memahami suatu konsep atau ide yang ingin disampaikan.

2.2.1.3 Media Canva

Dalam jurnal Garis Pelangi (2020) Aplikasi Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai jenis keluaran, termasuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, selebaran, buku catatan, dan item lainnya.

Beberapa kelebihan aplikasi canva diantaranya:

- a. Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan item lain yang tersedia melalui perangkat lunak Canva.
- b. Karena aplikasi ini menawarkan berbagai macam template yang sudah teruji kebenarannya, memudahkan pengguna dalam membuat desain dengan hanya mensyaratkan sesuai dengan spesifikasi desain yang ada, seperti tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain-lain. elemen yang telah tersedia.
- c. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau di semua kalangan karena dapat ditawarkan melalui android ataupun iphone hanya dengan mendonwloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gaway. Jika menggunakan laptop, caranya buka Chrome atau website Canva dan langsung masuk ke aplikasi Canva tanpa harus download apapun.

Beberapa kekurangan dalam aplikasi canva yaitu:

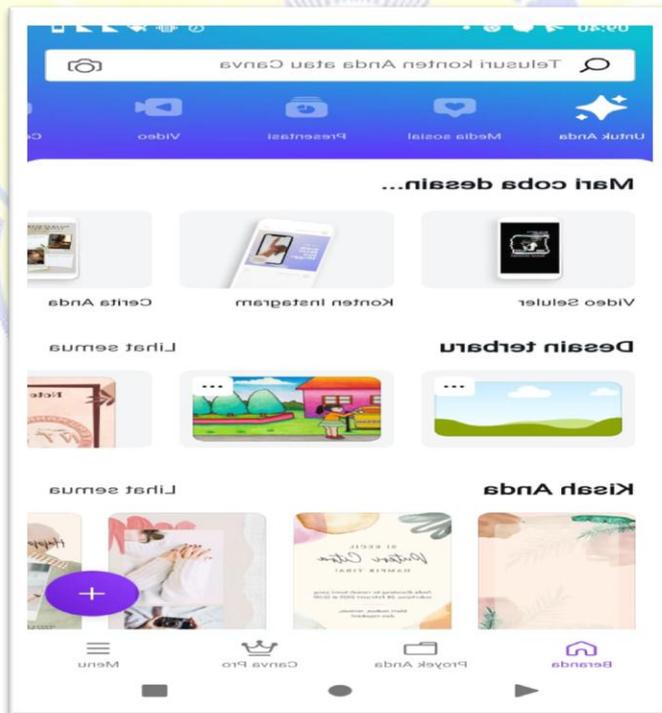
- a. Aplikasi Canva membutuhkan koneksi internet yang stabil dan terkini; jika tidak ada keduanya, aplikasi tidak dapat digunakan atau tidak berfungsi selama proses desain di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya.
- b. Di aplikasi Canva, terdapat template, ikon, ilustrasi, font, dan item lain dengan harga terjangkau. Dalam hal ini, ada yang dijual dan ada yang tidak. Namun karena banyak sekali template premium dan gratis lainnya, keadaan ini tidak menjadi masalah. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu dengan penuh pemikiran dan kreatif dengan hak mereka sendiri.
- c. Umumnya, desain yang dibuat memiliki kesamaan dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik berupa template, gambar, warna, atau yang lainnya. Namun hal ini juga tidak menjadi masalah, oleh karena itu kembali lagi kepada pengguna dalam memilih desain yang serupa.

Berikut langkah-langkah desain media pembelajaran

a. Membuka aplikasi canva

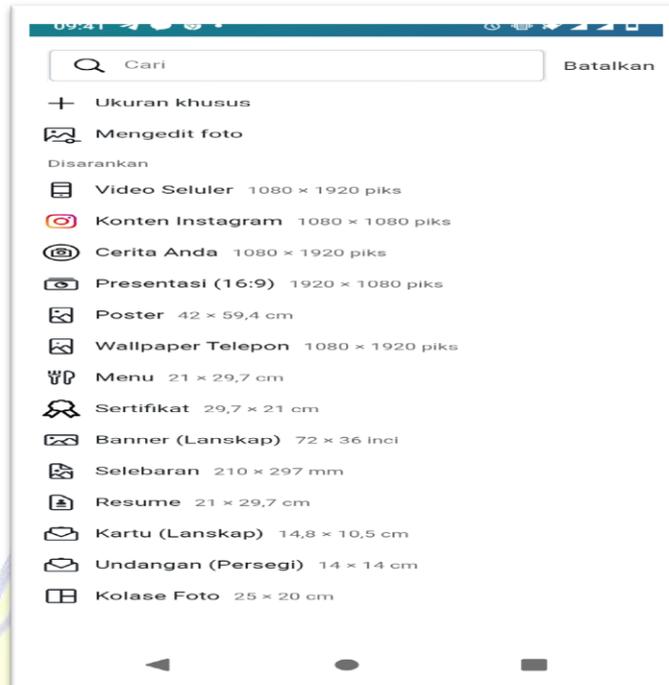


Gambar 2.1 Tampilan Layar Utama Aplikasi Canva
b. Klik tanda + di bagian kiri



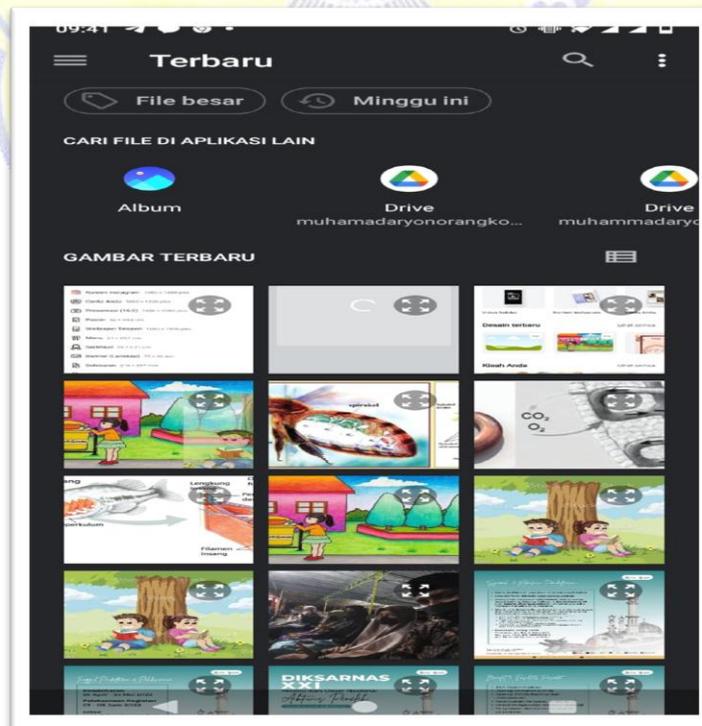
Gambar 2.2 Tampilan Beranda Pada Aplikasi Canva

c. Kelik mengedit foto



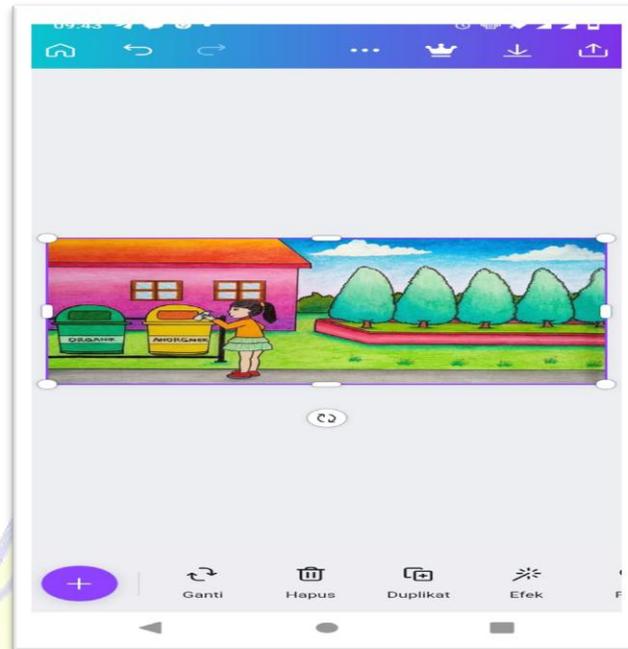
Gambar 2.3 Tampilan Icon pada Aplikasi Canva

d. Pilih gambar yang akan diedit



Gambar 2.4 Pamphlet pada Aplikasi Canva

e. Simpan gambar yang sudah diunduh



Gambar 2.5 Hasil Desain

2.2.2 Minat Belajar

Menurut Guilford (Lestari & Mokhammad, 2017: 93), minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa dalam mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan yang tidak memadai sehingga individu dibiarkan merasa aktif dan bersemangat untuk menerapkannya. Hal ini diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Terakhir, menurut Hidayat dan Djamilah (2018:66), keinginan untuk belajar dapat digambarkan sebagai suatu sifat dalam diri siswa yang dapat membantu mereka mengembangkan sikap positif dan memberdayakan mereka untuk melaksanakan tugas apa pun yang dapat diselesaikan dengan

tetap merasa termotivasi, bersemangat, dan selaras dengan proses pembelajaran.

Sehingga dalam pembelajaran siswa mampu menyerap materi yang disampaikan maupun informasi yang dia peroleh. Dan Suparman (2010: 63) mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar.

Peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar adalah cara seseorang memproses informasi, menyerap, memahami, mengolah serta mengungkap informasi dari pengetahuan sehingga dapat diterapkan melalui sikap dan keterampilan dalam proses belajar mengajar dalam kelas.

2.2.2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 137–143), terdapat sejumlah teori psikologi dan kajian penelitian terkait yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Faktor utama yang berkontribusi adalah sebagai berikut:

1. Sikap adalah kumpulan keyakinan, informasi, dan emosi yang dimiliki seseorang dalam dirinya untuk tujuan menginspirasi atau menekan orang lain, kelompok orang, atau objek tertentu.
2. Kebutuhan adalah suatu keadaan yang dialami setiap individu sebagai suatu kebutuhan internal tertentu yang mendorong seorang siswa untuk mencapai suatu tujuan.
3. Rangsangan adalah modifikasi pandangan di dalam suatu persepsi atau hubungan dengan lingkungan yang menyebabkan seseorang terlibat secara aktif.

4. Afeksi adalah gejala emosi yang dialami individu atau kelompok saat belajar. Ini meliputi kecemasan, kepedulian, dan pemilikan.
5. Kompetensi menunjukkan bahwa seseorang memiliki apa yang diperlukan untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif dengan cara yang lugas.
6. Penguatan adalah kebijakan yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperkuat kemungkinan tanggapan, serta nilai tes tinggi, ujian, ekspektasi sosial, dan persepsi.

2.2.2.2 Macam-macam minat belajar

Djamarah (2011: 149-152) membagi minat belajar menjadi dua macam yaitu:

1. Minat belajar intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu di rancang dari luar, karena setiap individu tidak ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Minat belajar ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Menurut Sardiman (2014: 86-91) menyebutkan empat macam minat di antaranya:

1. Minat dilihat dari dasar pembentukan.
2. Macam minat menurut pembagian *Woodworth* dan *Marquis*.
3. Minat jasmania dan minat rohania.
4. Minat intrinsik dan minat ekstrinsik.

2.2.2.3 Ciri-ciri minat belajar

Ciri-ciri minat belajar berfungsi sebagai petunjuk atau indikator untuk menentukan tingkat minat seseorang. Marx dan Tombuch menyebut

lima perempuan yang memiliki kemampuan belajar dalam Ridwan (2013: 31–32):

1. Ketentuan dalam belajar.
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan.
3. Minat dan ketajaman dalam belajar.
4. Berprestasi dalam belajar.
5. Mandiri dalam belajar.

Selain itu, Sardiman (2014:83–84) menambahkan bahwa setiap orang memiliki ciri-ciri di dalam tubuhnya, dan berikut adalah contoh jenis-jenis minat yang dapat dilihat melalui ciri-ciri:

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya).
3. Menunjukkan minat belajar terhadap bermacam-macam masalah.
4. Lebih senang belajar mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

2.2.3 Materi Tema 2 Sub tema 1

Pembelajaran tematik adalah metode yang akan menghasilkan program pendidikan yang ketat yang akan mendorong keaktifan siswa selama belajar, membuat mereka gelisah selama proses pembelajaran, dan

menciptakan situasi yang memungkinkan mereka memecahkan masalah sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. Siswa yang memilih untuk mempelajari tema tertentu akan dapat belajar dan terlibat dalam kegiatan yang menantang dengan tingkat kreativitas yang tinggi.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan Sbdp dengan tema 2 sub tema 1 pembelajaran 1. Berikut masing-masing materi mata pelajaran tersebut:

1. Bahasa Indonesia

Materi pelajaran bahasa indonesia memuat materi tentang:

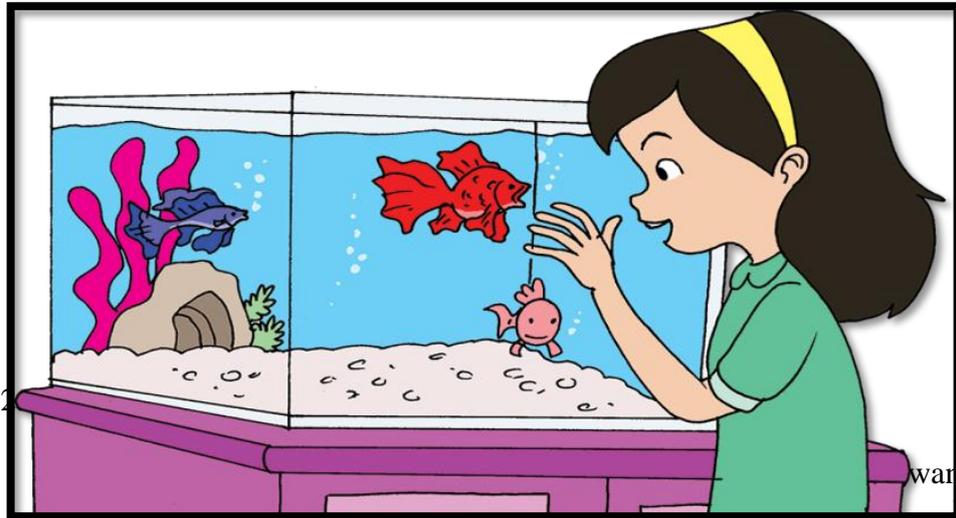
Mengidentifikasi isi teks cerita dongeng

contoh teks dongeng:

Dayu dan Ikan Hias

Dayu memelihara banyak ikan hias berjenis ikan mas koki. Ikan-ikan hiasitu dipelihara dalam sebuah akuarium. Setiap hari Dayu memberi makanikan-ikannya. Dayu juga rutin membersihkan akuarium, lalu mengganti airnya dengan air bersih. Kegiatan itu ia lakukan seminggu sekali.

Dayu senang melihat ikan-ikan di dalam akuarium berenang ke sana ke mari. Dayu memperhatikan saat mulut ikan-ikan itu terbuka dan menutup. Seolah-olah ikan-ikan itu selalu menelan air. Dayu bertanya-tanya, apa yang dilakukan ikan-ikan itu?



sebagai berikut:

Pernapasan pada Hewan

Seperti halnya manusia, hewan juga menggunakan tidur siang untuk memperoleh oksigen dan menciptakan karbon dioksida. Namun, sistem napas hewan berbeda dengan manusia. Namun, sistem pernapasannya sebenarnya berbeda-beda tergantung itemnya. Berbagai jenis hewan dicakup oleh sistem pernapasan.

a. Alat dan Sistem Pernapasan pada Cacing Tanah (Vermes)

Cacing tidak memiliki sarana khusus untuk tidur siang; sebaliknya, ia tidur siang melalui permukaan kulit. Untuk memudahkan pembuangan oksigen dari udara, kulit cacing selalu rata dan stabil. Oleh karena itu, cacing lebih menyukai lingkungan yang kurus agar kulitnya tetap malu-malu dan simetris. Ada pembuluh udara di bawah permukaan tipis cacing kulit. Saat udara masuk melalui kulit, darah menyuntikkan oksigen. Hemoglobin yang terdapat pada cacing darah memungkinkan

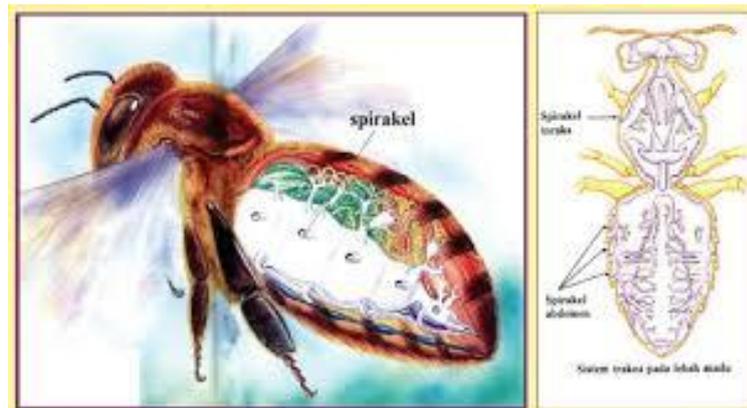
adanya kemampuan untuk mengenali oksigen. Oksigen yang diinduksi hemoglobin kemudian menyebar ke seluruh tubulus. Zat sisa pembakaran berupa karbon dioksida dan uap air yang juga ditarik dari tubuh melalui permukaan kulit.



Gambar 2.7 Sistem Pernapasan Pada cacing tanah

b. Alat dan Sistem Pernapasan pada Serangga (Insekta)

Serupa dengan hewan lain, serangga bernapas dengan oksigen yang menyerap dan menghilangkan karbon oksida. Namun alat pernapasan ini berbeda dengan hewan lainnya. Algoritma untuk transeksi mirip serangga adalah sistem tabung dengan banyak komponen seluler di dalam tabung. Trakeola adalah nama yang diberikan untuk trapline. Trakea memberikan oksigenarkan terus menerus ke setiap organ dan bagian tubuh selain mengeluarkan oksida karbon dari setiap bagian tubuh sebelum buang. Udara menelan trakea melalui pori-pori kecil di bagian atas tubulus serangga, yang dikenal sebagai spirakel. Udara beredar kemudian melalui pembuluh kecil. Sel-sel tubuh mengambil oksigen terus menerus dari udara kecil yang bersangkutan. Karbon yang dikeluarkan dari sel akan mencapai trakeola sebelum dibangun menggunakan lubang spirakel.



Gambar 2.8 Sistem Pernapasan pada Serangga

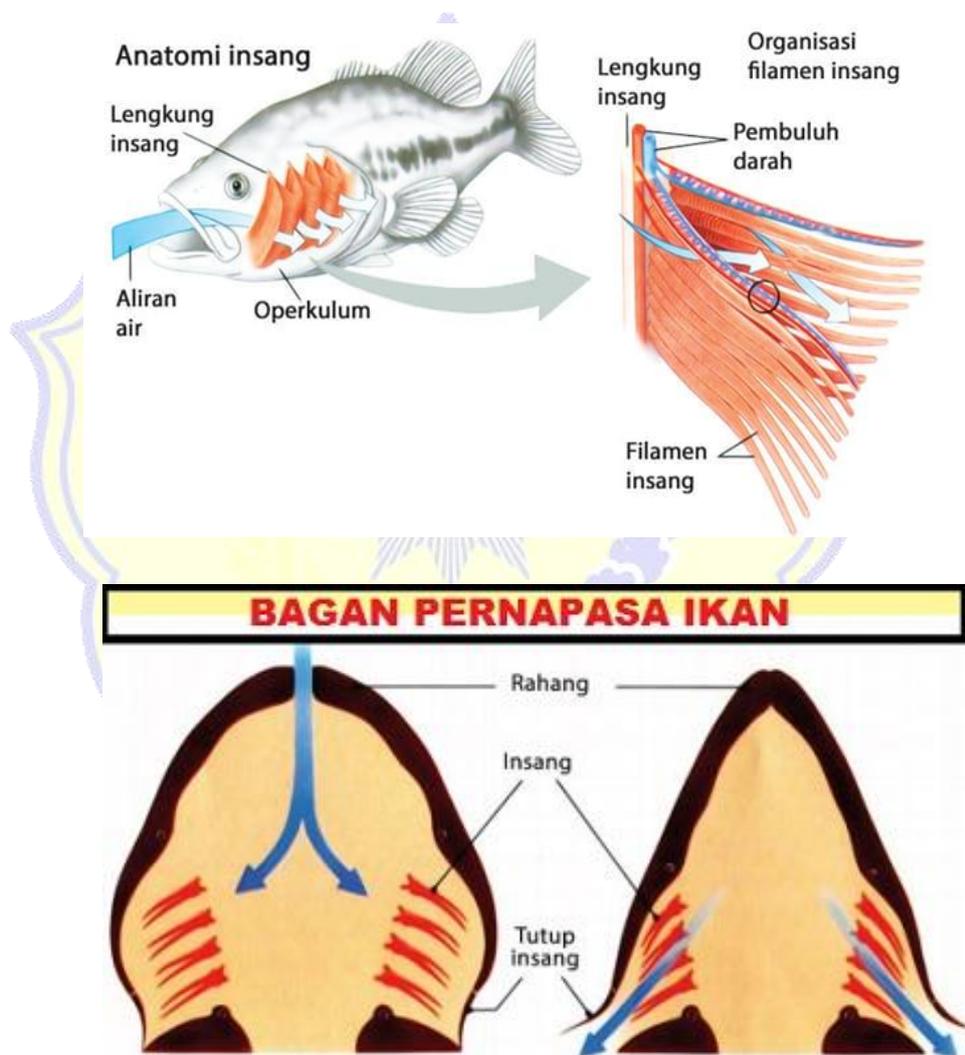
c. Alat dan Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)

Setiap orang harus mempraktikkan pelestarian diri, termasuk ikan, agar hal ini terus berlanjut. Oksigen saat ini sedang dinegosiasikan oleh proses pernapasan khusus organ. Ikan memiliki organ khusus yang menyerupai saringan insang. Insang terbuat dari lembaran-tipis berwarna lembut dan konsisten lembap.

Di sisi kedua kepalaikan terdapat insang bersih di belakang rongga mulut. Insang biasanya dilindungi oleh selaput atau rangka yang dikenal sebagai "tutup insang" insang (operculum). Ada delapan deret insang yang saling tumpang tindih di belakang insang ini. Ada pembuluh darah halus di dasbor. Orang ini dapat mengeluarkan oksigen yang tertanam di bawah tanah dan menghilangkan karbon turunan oksida dari darah. Insang juga berfungsi sebagai alat untuk membuat racikan bumbu dan pelunak makanan.

Ikan mulut ikan dan insang bekerja bersama-sama seperti pompa isa pair untuk memperoleh cukup oksigen. Insan g menutup

pertama-tama. Saat semua orang berkumpul, bagal bangun dan bagal sedang makan. Udara mulai naik pada saat itu. Kedua rongga dan mulut menutup secara bersamaan. tutup insang terbuka secara bersama. Udara ini keluar dari mulut dan melewati insang, akibatnya. Saat ini, oksigen dari bagian dalam kubah diam dan karbon telah teroksidasi.



Gambar 2.9 Sistem Pernapasan pada Ikan (Pisces)

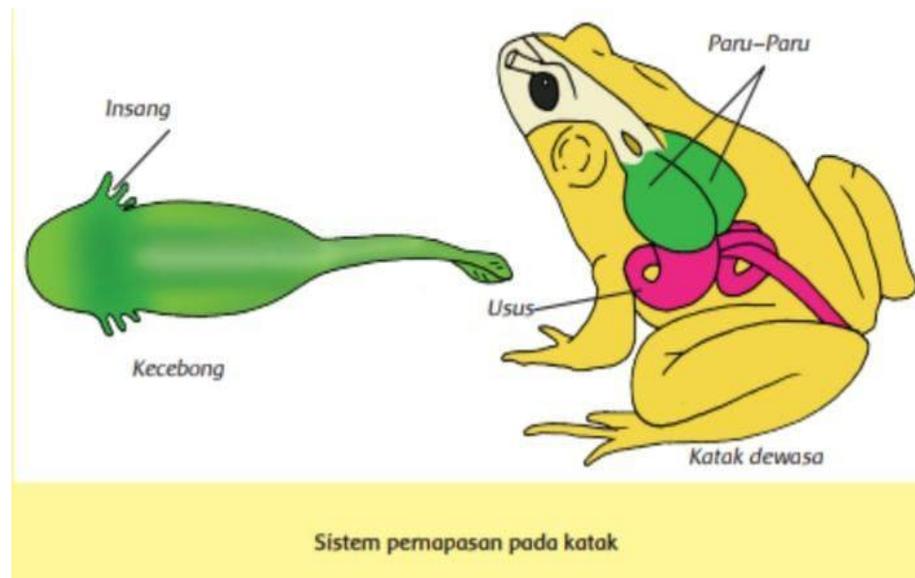
Aliran Pernapasan Ikan

Seperti terlihat pada gambar di atas, momen pernapasan mulai meningkat. Untuk menutupi udara, mulut ikan membuka dan rongga mulut mengembang. Gambar anak panah biru mengemukakan aliran air masuk di rongga mulut.

Gambar di dekat meriam mengemukakan waktu yang akan datang dari mulut ikan menutup dan tutup insang membuka. Pembuatan mulut ikan dan tutup insang secara bersamaan menyebarkan udara dari rongga insang. Seorang bayi berbaju putih menawarkan aliran udara keluar melalui insang.

d. Alat pernapasan pada hewan amfibi

K Amfibi, atau makhluk yang bisa hidup di darat maupun di air, termasuk katak. Katak menggunakan insangnya untuk bernapas di bawah air saat mereka masih berudu. Insang kecebong, yang terdiri dari lembaran kulit halus dengan kapiler darah, terdapat di bagian luar tubuhnya.



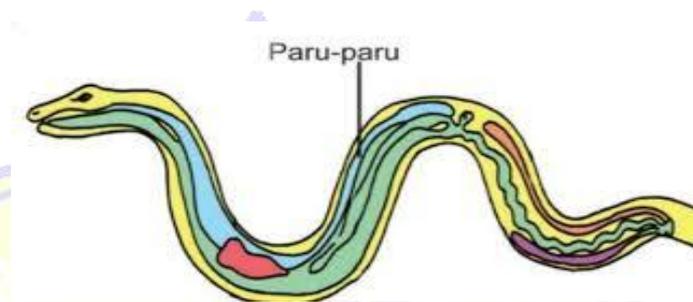
Gambar 2.10 Sistem Pernapasan pada Amfibi

Kecebong mulai bernapas melalui insangnya setelah sembilan hari. Saat paru-paru berkembang dan bayi katak tumbuh menjadi katak dewasa, insang bagian dalam secara bertahap akan menjadi lebih kecil. Katak dewasa bernapas melalui kulit dan paru-parunya.

Paru-paru mengandung sejumlah besar gelembung udara kecil, selaput, dan kapiler darah. Karbon dioksida dipancarkan saat oksigen diambil di dalam gelembung udara. Katak bernapas tidak hanya melalui paru-paru, tetapi juga melalui kulit. Untuk memudahkan katak menyerap oksigen dari udara, permukaan kulitnya selalu lembab.

e. Alat dan Sistem Pernapasan pada Reptil

Reptil adalah sekelompok hewan yang meliputi ular, kadal, buaya, dan biawak. Reptil menggunakan paru-parunya untuk bernapas. Setelah memasuki tenggorokan dan paru-paru, udara masuk ke dalam tubuh melalui hidung.



Gambar 2.11 Sistem Pernapasan pada Reptil

Rongga toraks menampung paru-paru reptil, yang dilindungi oleh tulang rusuk. Paru-paru reptil sederhana dengan beberapa lipatan dinding yang dapat memperbesar permukaan paru-paru. Sebaliknya, paru-paru kadal dan buaya lebih rumit, dengan banyak retakan dan tekstur seperti spons.

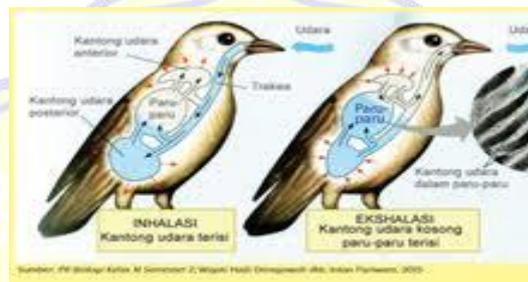
Lubang hidung mungkin tertutup saat menyelam pada reptil yang terendam air, seperti buaya. Dengan cara ini, air tidak akan masuk ke paru-paru.

f. Alat dan Sistem Pernapasan pada Burung (Aves)

Burung menggunakan dua paru-paru untuk bernafas. Di dalam rongga dada terdapat paru-paru burung. Lubang hidung paruh atas di

dekat pangkal memungkinkan udara yang kaya oksigen masuk. Udara kemudian memasuki trakea, yang merupakan saluran udara. Beberapa udara masuk ke paru-paru dari trakea, sementara udara lainnya masuk ke kantung udara.

Saat tidak terbang, burung menghirup udara sebanyak mungkin. Di sisi lain, burung tidak menghirup udara saat terbang. Kantung udara melepaskan udara ke paru-paru.



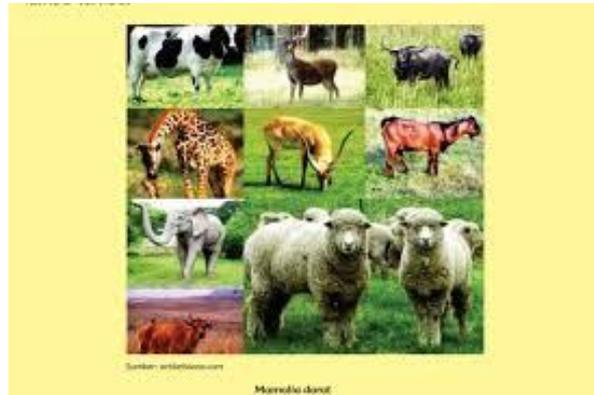
Gambar 2.12 Sistem Pernapasan pada Burung (Aves)
Sumber: PR Biologi Kelas XI Semester 2; Wigati Hadi Omegawati dkk; Intan Pariwara; 2015 Sistem pernapasan pada burung

Udara disimpan dalam kantung udara burung untuk digunakan nanti. Burung menghirup udara sebanyak mungkin saat mereka tidak terbang. Kantung udara kemudian digunakan untuk menahan udara yang dihembuskan. Burung mengumpulkan udara dari kantong udara daripada menghirupnya saat terbang. Selain itu, kantung udara membantu burung terbang dengan meningkatkan suara dan mengurangi kehilangan panas tubuh yang berlebihan.

g. Alat dan system pernapasan pada hewan mamalia

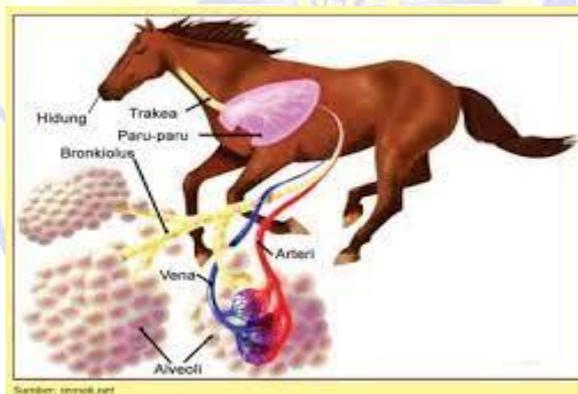
Hewan yang menyusui anaknya termasuk mamalia. Mamalia dapat dibagi menjadi dua kategori: hewan darat dan mamalia air.

mamalia darat termasuk sapi, kerbau, kambing, dan kuda. Mamalia laut seperti lumba-lumba, dugong, dan paus.



Gambar 2.13 system pernapasan pada hewan mamalia
Sumber: artikelsiana.com

Hidung, faring, trakea, dan paru-paru membentuk sistem pernapasan mamalia darat. Perhatikan ilustrasi sistem pernapasan kuda di bawah ini.



Gambar 2.14 System Pernapasan Pada Hewan Mamalia
Sumber: ternak.net Sistem pernafasan pada kuda



Gambar 2.15 Sistem Pernapasan Pada Hewan Mamalia
Sumber: *www.dw.com Mamalia air*

Mamalia air memiliki katup di hidungnya. Katup menutup saat mamalia menyelam. Di sisi lain, katup terbuka saat mamalia mencapai permukaan air. Saat itu terjadi, mamalia air akan menghirup oksigen dan menghembuskan karbon dioksida serta menguapkan air.

3. Sbdp

Sbdp memuat materi tentang berkarya cara kerja organ pernapasan pada setiap jenis hewan.

Ayo Berkarya



Bagilah seluruh siswa dalam kelas menjadi tujuh kelompok. Setiap kelompok membuat salah satu bagan cara kerja organ pernapasan pada setiap jenis hewan.

1. Kelompok membuat bagan cara kerja organ pernapasan pada ikan.
2. Kelompok membuat bagan cara kerja organ pernapasan pada amfibi.

2.2.4 Keterlaksanaan Tema 2 Subtema 1 dengan Media Canva

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran diantaranya Bahasa Indonesia, IPA, dan Sbdp pada tema 2 subtema 1 pembelajaran. Agar dapat mengembangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik maka seorang guru membutuhkan sebuah alat atau media, media tersebut adalah media gambar berbasis aplikasi canva.

Agar siswa lebih memahami, menyerap materi dengan baik, dan pastinya siswa tidak jenuh pada saat menjelaskan materi pada tema 2 sub tema 1 pembelajaran, guru dapat menyajikan media gambar melalui aplikasi canva semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Setiap instrumen (alat bantu) atau barang yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menyebarluaskan pesan (pengetahuan) yang dipelajari dari sumber (guru atau sumber lain kepada penerima) disebut sebagai media pembelajaran (dalam hal ini siswa atau warga belajar). Penggunaan media pembelajaran oleh guru membantu siswa mempelajari konten secara efektif dan cepat dalam lingkungan yang menyenangkan. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Tema 2 “Udara Bersih Bagi Kesehatan Subtema 1 Pembelajaran 1” adalah media Interaktif Berbasis Aplikasi Canva.

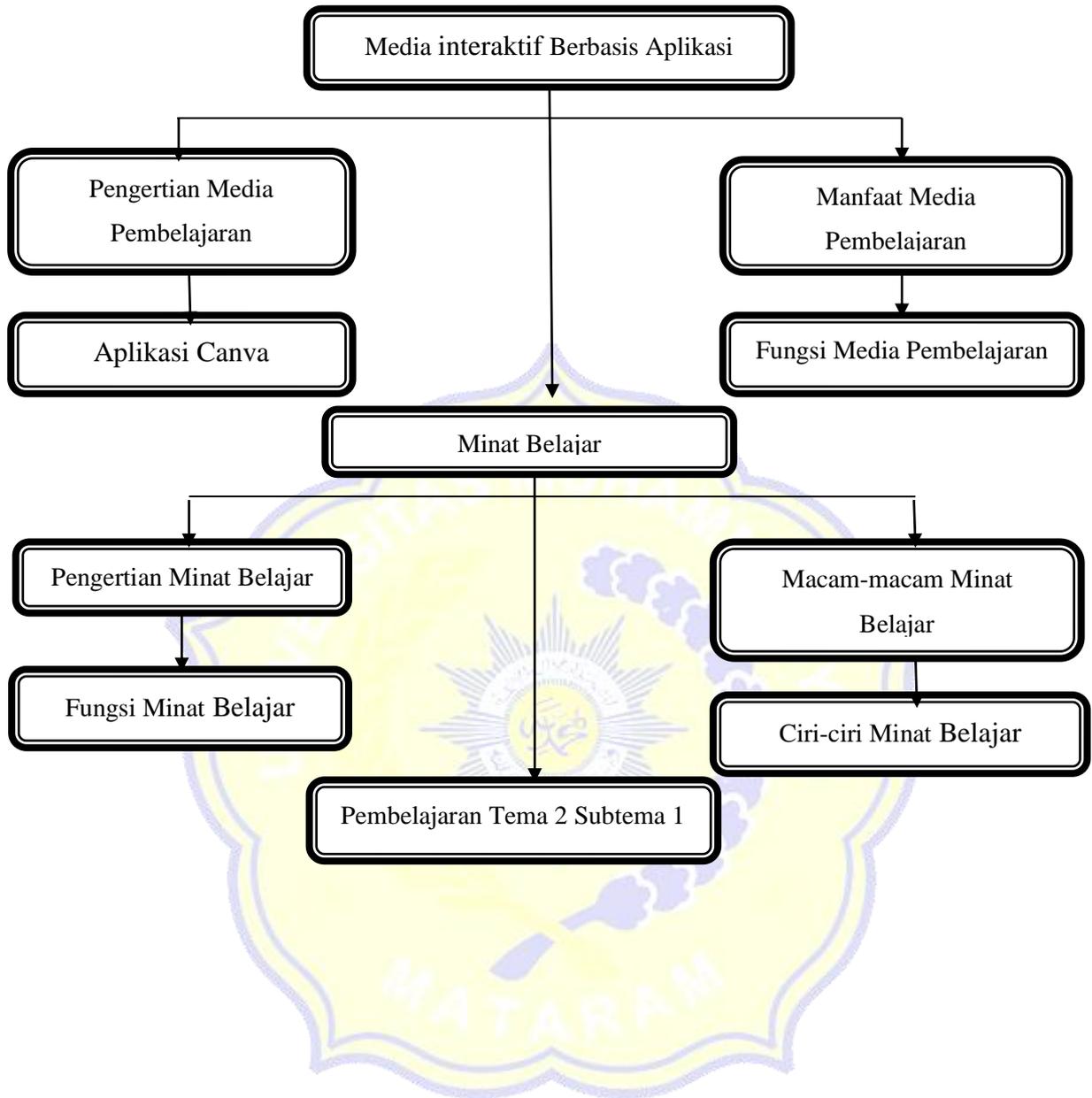
Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 Agustus 2021 di Kelas V SDN 14 Mataram, peneliti menemukan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar dikarenakan kurangnya media guru dalam menyampaikan materi.

Media aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Salah satu media interaktif berbasis canva ini di gunakan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tema 2 subtema 1 untuk mempersentasikan materi kepada peserta didik. Media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami dan menerima yang di jelaskan guru, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 14 Mataram.

Oleh karena itu diharapkan dengan sudah menerapkan media interaktif berbasis aplikasi canva ini dapat meningkatkan minat belajar siswa terutama pada tema 2 subtema 1 pelajaran kelas V SDN 14 Mataram. Dan kepada guru dapat membuat media yang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajarannya menjadi efektif.

Berdasarkan pemaparan di atas, berikut bagan kerangka berpikir pengembang media interaktif berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V SDN 14 Mataram

Bagan Kerangka Berfikir



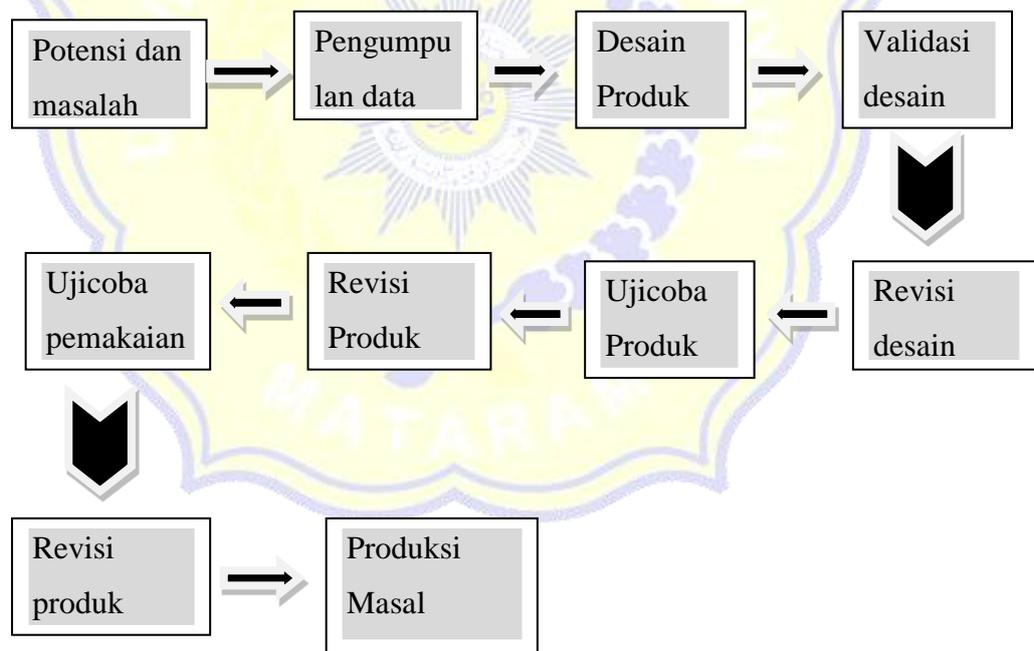
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2018: 311).

Borg and Gall (2003: 784) menentukan 10 langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan

3.2 Prosedur Pengembangan

Model pembangunan yang dibangun dijelaskan oleh proses pembangunan. Pengembangan media gambar berbasis aplikasi Canva menjadi tujuan utama dari penelitian ini. Berikut tahapan-tahapan penelitian pengembangan ini:

1. Potensi dan masalah

Apa pun yang berpotensi akan lebih berharga jika digunakan. Diakui Sugiyono, persoalan tersebut merupakan perbedaan antara apa yang dimaksudkan dengan apa yang sebenarnya terjadi (dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Litbang 2018: 298-299).

Pengalihan potensi dan masalah dilaksanakan dengan cara wawancara, dan angket di lokasi penelitian kelas V di SDN 14 Mataram. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memilih nilai tambah. (Sugiyono, 2018: 298). Untuk dapat mengetahui potensi dan masalah maka akan menganalisis terkait media interaktif berbasis aplikasi canva. Analisis tersebut dilakukan semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, kelas V di SDN 14 Mataram.

Wawancara, dan angket bertujuan untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis aplikasi canva terhadap minat belajar siswa tema 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram.

2. Pengumpulan data

Sugiyono (2015) “Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk menghimpun serangkaian data dengan prinsip-prinsip

dan alat-alat tertentu. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner (angket), dan dan wawancara.

Pada tahap ini, data hasil dari angket dan wawancara yang diperoleh dari guru kelas V di SDN 14 Mataram, kemudian di gabungkan untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan produk. Pengumpulan data berdasarkan hasil angket dan wawancara.

3. Desain produk

Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran multimedia (media Canva) dengan tampilan gambar pembelajaran yang selanjutnya dapat menarik minat siswa untuk mau membaca, mencoba mengamati, dan mengaplikasikan diri melalui media gambar tutorial yang telah dibuat peneliti. Itu menciptakan media yang ada dalam desain media interaktif berdasarkan program Canva.

Karena media yang dikembangkan penelitian bersifat interaktif dan berbasis aplikasi Canva dengan mata pelajaran 2 subtema 1 kelas V di SDN 14 Mataram, pengembangan produk kini mulai mengidentifikasi tahap awal pembuatan media pembelajaran.

Tema 2 subtema 1 pembelajaran yang akan di mediakan oleh peneliti yaitu pemebelajaran 1 udara bersih bagi kesehatan dengan pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, SBDP.

4. Validasi desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan

lebih efektif dari yang lama atau tidak. Sugioyono (dalam bukunya yang berjudul metode penelitian kualitatif, kuantatif dan *R&D* 2018: 302).

Media yang telah dikembangkan kemudian akan di validasikan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Validasi media ini dilakukan dengan melibatkan ahli media yaitu dosen dan guru kelas V di SDN 14 Mataram.

5. Revisi desain

Setelah verifikasi desain, dikonfirmasi dengan ahli media kekurangan produk akan diketahui. Kelemahan ini kemudian diperiksa dengan memperbaiki desain. Tugas penyempurnaan desain ialah pengontrol yang ingin menghasilkan produk.

Perbaikan produk yang telah divalidasi ahli akan mendapat masukan ataupun saran dari ahli materi, media, dan juga RPP yang akan berguna saat melaksanakan revisi. Tujuannya agar media interaktif berbasis canva serta materinya yang dikembangkan oleh pengontrol siap untuk kegiatan selanjutnya yakni uji coba terbatas. Kelayakan produk tidak terlepas dari masukan para ahli, agar produk yang dihasilkan sempurna, guna mencapai tingkat yang lebih tinggi.

6. Uji coba terbatas/ uji coba produk

Uji coba terbatas bertujuan untuk memvalidasi produk yang dilakukan oleh dosen ahli produk, uji coba terbatas dilakukan di kelas V SDN 14 Mataram dengan jumlah siswa 5 orang.

7. Revisi produk

Hasil validasi kemudian didiskusikan dengan validator setelah hasil produk media interaktif berbasis Canva divalidasi. Jika hasil validasi media interaktif berbasis Canva kembali dengan temuan validator yang tidak dapat diterima, produk akan diperbaiki hingga hasil validasi membaik. Uji coba produk dapat dimulai jika validator memberikan hasil yang sesuai dengan hasil validasi.

Media yang di validasi oleh dosen dan guru kelas V di SDN 14 Mataram, maka akan diketahui kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Dan perbaikan media bertujuan untuk memaksimalkan kekurangan media interaktif berbasis aplikasi canva yang telah diperiksa oleh dosen dan guru kelas V di SDN 14 Mataram.

8. Uji coba pemakaian / uji coba lapangan

Uji coba lapangan bertujuan untuk memvalidasi dan kepraktisan produk yang dilakukan oleh guru kelas V, uji coba lapangan dilakukan semua siswa kelas V SDN 14 Mataram.

9. Revesi produk

Langkah ini melibatkan peneliti melakukan perubahan atau perbaikan terhadap produk yang diuji agar menjadi lebih baik lagi. Perubahan atau peningkatan ini dibuat berdasarkan hasil uji coba yang andal.

10. Produksi massal

Jika produk yang diuji dianggap layak untuk pembuatan massal dan efektif, produksi massal ini akan dilakukan.

3.3 Uji Coba Produk

Untuk meningkatkan tingkat validitas, penerapan, dan keefektifan, uji coba produk berupaya mengumpulkan data sebagai elemen utama.

3.3.1 Desain Uji Coba

Beberapa tujuan desain ujia coba yaitu diantaranya: 1). Meminta ahli untuk memeriksa dan praktisi tentang kelayakan media gambar berbasis aplikasi caanva yang telah direalisasikan; 2). Menganalisis terhadap hasil validasi dan validator. Uji coba terbatas dilaksanakan terhadap 5 orang siswa di kelas V SDN 14 Mataram, uji coba lapangan dilaksanakan di seluruh siswa kelas V SDN 14 Mataram, yang memiliki karakter serta tingkat kemampuan berbeda-beda setiap siswa. Sedangkan tingkat kefektifan media dikaitkan dengan 2 hal, yaitu: 1). Tingkat minat baca siswa; dan 2) sikap dan perilaku siswa

3.4 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian yaitu siswa kelas V SDN 14 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Pada rincian uji coba dalam penelitian pengembangan ini yaitu: Subjek uji coba terbatas 5 orang siswa kelas V SDN 14 Mataram, subjek uji coba lapangan seluruh siswa kelas V SDN 14 Mataram.

3.5 Jenis Data

Metode kuantitatif adalah metode penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Jenis data penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Data kuantitatif akan diperoleh dari penskoran angket, lembar validasi, praktis, efektif.

3.6 Instrument Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat untuk menghitung nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013:103). Pernyataan dalam kuesioner dipengaruhi oleh variabel penelitian, yang dijabarkan dalam sejumlah item pernyataan, berupa pertanyaan objektif dan positif sehingga responden hanya perlu menunjukkan () alternatif jawaban yang mereka yakini paling sesuai dengan keadaan mereka. Model skala Linkert, yang memiliki dua kemungkinan jawaban, digunakan untuk membuat kuesioner ini.

Adapun instrument pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

Pemberian sejumlah pertanyaan tertulis kepada siswa untuk ditanggapi adalah bagaimana metode pengumpulan data berbasis angket dilakukan, menurut Sugiyono (2016: 142). Tujuan dibuatnya tabel pertanyaan berbentuk angket adalah untuk menilai kebermanfaatan media untuk bahan pembelajaran, serta untuk mengukur validitas dan kepraktisan media pembelajaran (berbasis canva interaktif). Pertanyaan dan penilaian akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa akan diberitahu tanggapannya.

a. Lembar angket validasi ahli materi

Satu orang dosen dan seorang guru yang ahli di bidangnya mendapat validasi materi. Kevalidan media pembelajaran yang dihasilkan atau dirancang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan dievaluasi dengan menggunakan temuan lembar validasi yang diisi oleh dosen atau guru ahli materi.

Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator pembelajaran dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) antara lain yang divalidasi. Lembar angket validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan dari media, serta angket, apakah sesuai dengan indikator.

Ahli materi yaitu dosen dan guru SDN 14 Mataram yang bertugas memberikan penilaian dalam hal materi yang di sertakan oleh media gambar berbasis canva dengan memberikan tanda checklist (√) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan.

Adapun kisi-kisi angket penilaian ahli materi adalah sebagai berikut:

3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Isi Materi	1, 2, 3, dan 4
2.	Penyajian Materi	5, 6, 7, dan 8

3.3 Instrument Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan KI dan KD				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
3	Kesesuaian materi dengan evaluasi				
4	Konsep materi benar dengan tepat				
5	Kesesuaian materi dengan media				
7	Kejelasan bentuk dan gambar media				
8	Kemampuan gambar berbasis canva alat untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa				
Jumlah skor					

Adaptasi delila (2017)

Keterangan:

1. Tidak valid
2. Cukup
3. Valid
4. Sangat valid

b. Lembar angket validasi ahli media

Lembar angket validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kevalidan kesesuai media dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian penggunaan media. Ahli media yaitu dari dosen dan guru SDN 14 Mataram yang bertugas memberikan penilaian pada media interaktif berbasis canva dengan cara memberikan tanda checklist (√) pada indikator sesuai dengan skor yang diberikan. Modifikasi dan penyempurnaan produk media yang dihasilkan akan mempertimbangkan komentar, kritik, dan ide dari pakar media. Adapun kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Tampilan media	1, 2, 3, 4, 5 dan
2.	Bahan	7
3.	Daya Tarik	8, 9, 10,

Tabel 3.5 Lembar Angket Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan media	Kreativitas pembelajaran media				
		Kesesuaian penggunaan media				
		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran				
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indikator				
2	Bahan	Memilih pamflet yang akan didesain				
3	Daya Tarik	Media praktis dan mudah dibawa kemana-mana				
		Media bersifat aman dan muda digunakan				
		Kemudahan dalam penggunaan media				
		Keterlibatan siswa dalam memahami media yang digunakan				
Jumlah						

Keterangan:

1. Tidak valid
2. Cukup
3. Valid
4. Sangat valid

2. Angket respon siswa

Kuesioner, sebagaimana didefinisikan oleh Widoyoko (2016:33), adalah suatu cara pengumpulan data yang melibatkan penyajian serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian bereaksi sesuai dengan permintaan pengguna. Untuk

mengumpulkan data di lokasi penelitian, kuesioner merupakan instrumen berupa pertanyaan yang akan disampaikan kepada responden. Kuesioner dibagikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat mereka tentang kegunaan media interaktif berbasis program Canva yang telah digunakan oleh peneliti.

Tabel 3.6 Kisi-kis Angket Respon Siswa kelas V

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Manfaat media media interaktif berbasis canva	1, 2, 3, 4, 5, dan 6
2.	Penyajian sangat jelas dan memuaskan	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 dan 8

Tabel 3.7 Angket Respon Siswa kelas V di SDN 14 Mataram

No	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya				
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis aplikasi canva, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya				
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media interaktif berbasis aplikasi canva				
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan medianya sangat menarik.				
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya				
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya agar tetap menjaga kebersihan				
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara menjaga kebersihan dengan baik				
11.	Pembelajaran dengan dibanding hanya dengan metode ceramah saja				
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengenal lebih				

	banyak lagi jenis-jenis hewan				
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang alat pernapasan pada hewan				
14.	Dengan pembelajaran ini, saya telah mengetahui perbedaan hewan yang hidup di air dan hewan yang hidup di darat				
15.	Dengan pembelajaran ini, saya mengenal jenis rantai makanan yang hidup di air dan di darat				
16.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video				
17.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				
18.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi canva				

Keterangan:

1. Tidak praktis
2. Cukup praktis
3. Praktis
4. Sangat praktis

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Aspek Pernyataan	No pertanyaan
1.	Ketekunan dalam belajar	1, 2, 3, dan 4,
2.	Ulet dalam menghadapi kesulitan	5, 6, 7 dan 8
3.	Minat dan ketajaman dalam belajar	9, 10 dan 11
4.	Berprestasi dalam belajar	12, 13, 14 dan 15
5.	Mandiri dalam belajar	16, 17 dan 18

Tabel 3.9 Lembar Angket Minat Belajar Siswa

No	Pernyataan	Tanggapan			
		4	3	2	1
1.	Saya senang mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
2	Saya tidak pernah bosan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
3.	Saya selalu memperhatikan yang dijelaskan oleh guru				
4	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam waktu lama				
5	Belajara hal-hal baru adalah sebuah tantangan baru				

	bagi saya				
6.	Saya tidak pernah bosan pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.				
7.	Saya ingin selalu belajar hal-hal yang baru				
8.	Saya senang belajar hal-hal baru				
9.	Saya selalu rajin belajar sehingga mendapatkan nilai yang bagus				
10.	saya tidak pernah merasa puas bila mendapatkan nilai bagus				
11	Saya selalu mendapat nilai bagus pada Latihan				
12	Saya selalu mendapatkan nilai bagus pada saat ujian				
13	Saya selalu dapat juara dalam kelas, pada saat menerima raport				
14	Saya senang belajar mengerjakan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain				
15	Saya senang membawa buku mata pelajaran				
16	Kadang-kadang saya cepat bosan mengerjakan yang selalu diberikan oleh guru				
17	Kadang-kadang media yang diguru membuat saya cepat bosan				
18	Materi yang diajarkan oleh guru kurang inovasi, sehingga saya cepat boosan				
19	Saya sering merasa bosan paadaa saat guru menjelaskan materi didepan kelas				
20	Saya kurang paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru				

Keterangan:

4. Sangat Efektif

3. Efektif

2. Cukup Efektif

1. Tidak Efektif

3.7 Metode Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono (2016:244) adalah tindakan secara cermat menempatkan dan menyusun data yang diterima dari catatan lapangan, dengan cara mengkategorikan data, mengelompokkannya ke dalam unit-unit sintesis, menyusun pola, dan memilih mana yang penting dan mana

yang akan diteliti. dan membuat kesimpulan yang sederhana untuk dipahami oleh mereka sendiri dan orang lain.

1. Analisis Kevalidan

Dengan menggunakan produk untuk membuat media interaktif berbasis program Canva, profesional media, ahli materi pelajaran, dan guru dapat memperoleh analisis validitas. Hasilnya digunakan untuk menyempurnakan atau meningkatkan produk yang sedang dibuat. Data untuk validasi penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan data berbasis kuesioner. Memberikan responden daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk menanggapi menghasilkan data kuesioner.

Setelah pembuatan media gambar berbasis aplikasi untuk Canva, diberikan kuesioner validasi. Sebelum bahan ajar berupa produk ini digunakan secara umum, terlebih dahulu dilakukan validasi untuk menilai tingkat kelayakan produk. Skala Likert dengan kriteria sangat valid, valid, cukup, dan tidak valid digunakan untuk setiap item evaluasi dalam angket validasi untuk pakar dan praktisi dalam penelitian ini. Pakar dan praktisi akan menawarkan saran untuk modifikasi item yang mereka anggap tidak valid.

Adapun rumus presentasi angket validasi sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Nilai uji validasi produk

$\sum x$: Skor yang diperoleh

$\sum xi$: Skor yang maksimal

(Kusuma dalam Naja, 2020: 34)

Sedangkan rumus presentasi rata-rata angket validasi:

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

x : Nilai rata-rata

$\sum x$: jumlah total nilai validasi

n : Jumlah validasi

(Ridwan dalam Meliani, 2019: 138)

Hasil yang diperoleh dipresentasikan dengan menggunakan tabel 3.10

Tabel 3.10 Kriteria Interpretensi Hasil Validasi

No	Range Presentase	Kualifikasi
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat valid
2	60% < skor ≤ 84%	Valid
3	52 < skor ≤ 60%	Cukup valid
4	0 < skor ≤ 52%	Kurang valid

Berdasarkan kriteria interpretasi hasil validasi pada 3.6 di atas maka kevalidan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kualifikasi sangat memungkinkan dan sesuai; penyesuaian kecil harus dilakukan sesuai dengan saran validator tetapi validasi ulang tidak penting.
- 2) Karena kualifikasi relatif dapat dilakukan, maka harus diterapkan secara luas dan tidak perlu diubah lagi.

3) Kualifikasi harus mengalami modifikasi yang signifikan dan divalidasi ulang karena sangat tidak memadai dan tidak sesuai.

2. Analisis angket respon

Analisis kepraktisan diperoleh melalui angket respon siswa terhadap kesesuaian produk media interaktif berbasis aplikasi canva pada tema 2 subtema 1 tentang udara bersih bagi kesehatan kelas V di SDN 14 Mataram dengan tujuan untuk menguji kepraktisan media interaktif berbasis aplikasi canva.

Menghitung presentasi angket respon siswa dengan rumus berikut ini:

$$xi = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

keterangan:

Xi : Respon peserta didik

Rumus skor presentasi rata-rata angket respon siswa:

$$P = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata

$\sum x_i$ = Jumlah seluruh skor responden

n = jumlah siswa

Berdasarkan rumus data angket repon siswa di atas, prentasi tingkat kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 3.11 Kategori angket respon siswa

No	Presentasi %	Kategori
1	84% < sekor ≤ 100%	Sangat peraktis
2	61% < sekor ≤ 84%	Praktis
3	52% < sekor ≤ 60%	Cukup praktis
4	0% < sekor ≤ 52%	Tidak praktis

(Lestari, 2017: 66)

3. Analisis keefektifan

Peneliti memberikan angket pretest kepada siswa sebelum menggunakan media gambar berbasis canva dan memberikan posttes angket setelah penggunaan media interaktif berbasis canva. Lembar angket digunakan untuk mengukur keefektifan penggunaan media interaktif berbasis canva. Penilaian yang di hasilkan menjadi alat ukur dalam penggunaan media interaktif berbasis canva, untuk mengetahui kemajuan perkembangan siswa terhadap minat belajar. Berikut rumus yang di gunakan dalam menganalisis angket:

$$NGain = \frac{Skor\ Posttes - Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretes}$$

(Ridwan dalam Meliani, 2019: 138)

Hasil yang diperoleh dipresentasikan dengan menggunakan tabel 3.6

Tabel 3.12 tabel Nilai Gain

No	Range Presentase	Kualifikasi
1	≥ 0,7	Tinggi
2	0,7 ≥ g ≥ 0,3	Sedang
3	< 0,3	Rendah

Uji keefektifan data lapangan dapat dianalisis melalui angket respon.