

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SEJARAH DI SMKN 1 BATU KETULIS

Oleh

MUHAMMAD ILHAM

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X, dengan instrumen berupa angket validasi ahli materi, media, dan bahasa; angket kepraktisan guru serta siswa; dan angket minat belajar yang diuji melalui pretest dan posttest.

Hasil validasi ahli menunjukkan media berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata 92%, sedangkan uji kepraktisan memperoleh skor 93% yang dikategorikan sangat praktis. Uji keefektifan melalui analisis N-Gain menghasilkan rata-rata lebih dari 0,76 atau kategori tinggi, menandakan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa.

Media berbasis Canva ini terbukti mampu mengatasi permasalahan pembelajaran di SMKN 1 Batu Ketulis, terutama rendahnya minat akibat hambatan geografis dan keterbatasan sarana, serta memberikan alternatif solusi pembelajaran yang fleksibel dan inovatif. Dengan demikian, media dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dan konsep Society 5.0 yang menekankan pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, Canva, sejarah, minat belajar, ADDIE.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING CANVA TO IMPROVE STUDENTS' INTEREST IN LEARNING HISTORY AT SMKN 1 BATU KETULIS

By

MUHAMMAD ILHAM

This study aims to develop an interactive web-based learning media using Canva to improve students' interest in learning history at SMKN 1 Batu Ketulis, West Lampung. The research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects were grade X students, with instruments including validation questionnaires by experts in content, media, and language; practicality questionnaires for teachers and students; and a learning interest questionnaire administered through pretest and posttest. Expert validation results indicated that the media was highly valid with an average score of 92%, while practicality tests showed a score of 93% categorized as very practical. Effectiveness testing using the N-Gain analysis revealed an average score above 0.76, categorized as high, demonstrating a significant improvement in students' learning interest. The Canva-based media proved effective in addressing learning challenges at SMKN 1 Batu Ketulis, particularly low interest due to geographical barriers and limited facilities, and offered a flexible and innovative solution for teaching. Thus, the media is considered valid, practical, and effective, and aligns with the demands of 21st-century learning and the Society 5.0 concept, which emphasizes digital technology utilization in education.

Keywords: *interactive learning media, Canva, history, learning interest, ADDIE.*