

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

TESIS

Oleh

**MUHAMMAD ILHAM
NPM 2423031015**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

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

Oleh

MUHAMMAD ILHAM

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapat Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

Program Pascasarjana Magister Pendidikan IPS
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**MAGISTER PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

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.*

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Muhammad Ilham, dilahirkan di Kenali pada tanggal 21 Oktober 1994. Penulis merupakan putra pertama dari tujuh bersaudara, lahir dari pasangan Bapak Iskandar Riduan dan Ibu Sumarni.

Pendidikan formal penulis dimulai di TK Dharma Wanita Belalau dan diselesaikan pada tahun 1999. Jenjang pendidikan dasar ditempuh di SDN 2 Giham Sukamaju (lulus tahun 2005), dilanjutkan ke SMPN 1 Sekincau (lulus tahun 2008), dan jenjang menengah atas diselesaikan di SMAN 1 Sekincau pada tahun 2011.

Penulis memiliki latar belakang akademis yang beragam dengan menempuh dua disiplin ilmu secara paralel. Pendidikan tinggi pertama ditempuh di IAIN Raden Intan Lampung pada Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan berhasil lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2012, penulis juga lulus seleksi SNMPTN Tertulis di Universitas Lampung pada Program Studi Pendidikan Sejarah dan menyelesaikan studi tersebut pada tahun 2017. Guna memantapkan kompetensi profesionalitasnya sebagai pendidik, pada tahun 2022 penulis menempuh Pendidikan Profesi Guru (PPG) di Universitas Muhammadiyah Metro. Pada tahun 2024, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Pascasarjana pada Program Studi Magister Pendidikan IPS di Universitas Lampung.

Karier profesional penulis dimulai pada tahun 2017 melalui program *Management Trainee* di PT. NSS dengan penempatan di Pidie, Aceh, hingga tahun 2018. Sekembalinya ke Lampung Barat, penulis aktif dalam pemberdayaan masyarakat dengan menjabat sebagai Ketua Tim Pelaksana Inovasi Desa (TPID) Kecamatan Sekincau (2019–2020). Dalam peran ini, penulis turut berkontribusi menyukseskan pencapaian dua desa pertama di Lampung Barat dengan kategori Desa Mandiri. Kontribusi penulis dalam ranah pelayanan publik berlanjut pada tahun 2023 hingga

2024, di mana penulis bekerja sebagai Tenaga Pendukung Komisi Pemilihan Umum (KPU) Kabupaten Lampung Barat untuk mendukung suksesnya pelaksanaan Pemilihan Umum 2024.

Sebagai seorang pendidik, penulis mengawali pengabdianya dengan mengajar di SMK Bhakti Wiyata Lampung Barat pada tahun 2019 hingga 2023. Sejak tahun 2024 hingga saat ini, penulis aktif mengabdikan diri sebagai tenaga pengajar di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat.

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEB CANVA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SEJARAH SISWA DI
SMKN 1 BATU KETULIS**

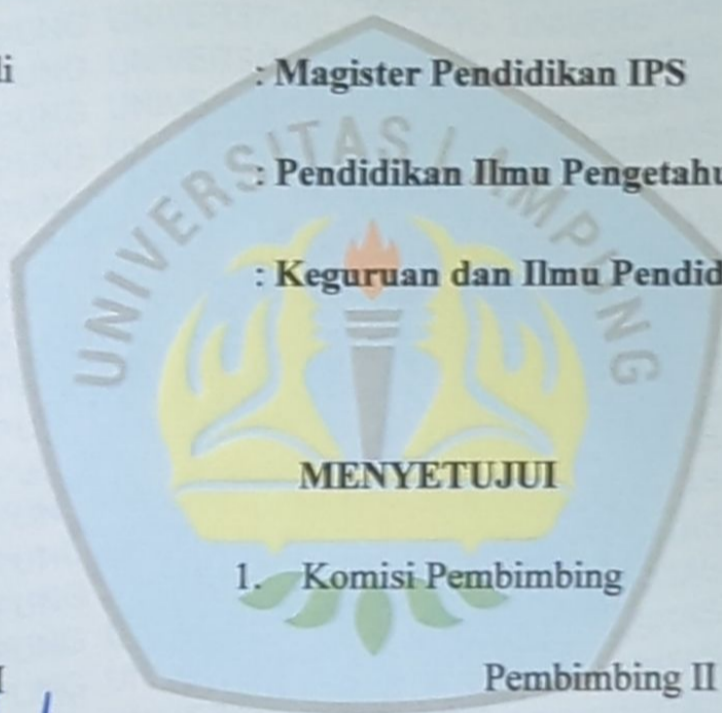
Nama Mahasiswa : **MUHAMMAD ILHAM**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2423031015**

Program Studi : **Magister Pendidikan IPS**

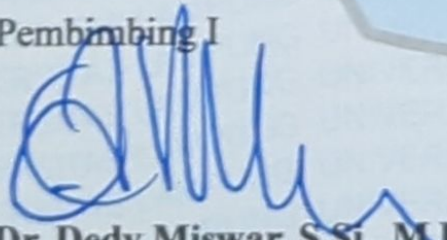
Jurusan : **Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

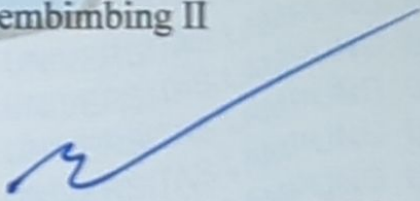
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing I

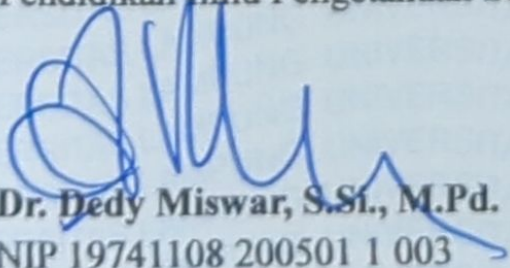
Pembimbing II


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

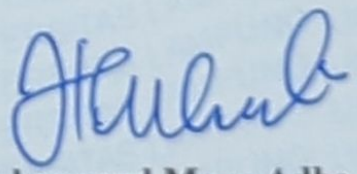

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
NIP. 19750517 200501 1 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

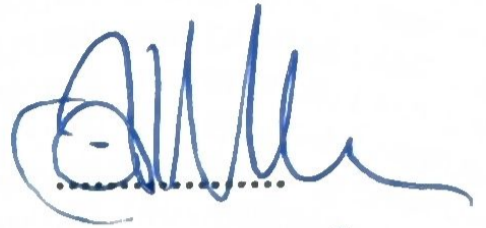
Koordinator Program Studi
Magister Pendidikan IPS


Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.
NIP 1979111 720050 1 002

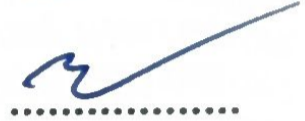
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

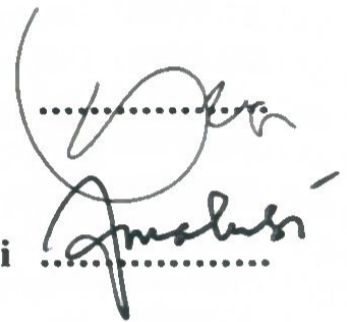
Ketua : Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.



Sekretaris : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



Penguji Anggota 1. Dr. Yunisca Nuralisa, M.Pd.



2. Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001



Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tesis : 15 Desember 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya, menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Muhammad Ilham
NPM : 2423031015
Program Studi : Magister Pendidikan IPS
Jurusan/Fakultas : Pendidikan IPS/Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan yang sebenarnya bahwa:

1. Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis” adalah merupakan karya saya sendiri, kecuali pada kutipan yang disebutkan sumbernya pada daftar pustaka.
2. Hak atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran didalamnya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Bandar Lampung, Desember 2025

Pembuat Pernyataan,



Muhammad Ilham

NPM 2423031015

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (QS. Ar-Ra’d: 11)

“Tandani Ulun Lampung, wat Piil-Pesenggiri

Mulia heno sehitung, wat liom khega dikhi

Juluk-Adok kham pegung, Nemui-Nyimah muakhi

Nengah-Nyampur mak ngungkung, Sakai-Sambaian gawi.”

(Foklor Lampung)

Don't ever attach yourself to a person, a place, a company, an organization, or a project. Attach yourself to a mission, a calling, or a purpose only. That's how you keep your power and your peace

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil‘alamin, dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, kasih sayang, serta kekuatan yang diberikan, karya sederhana ini saya persembahkan dengan tulus kepada:

Ayahanda tercinta Iskandar Riduan, dan Ibunda Sumarni yang dengan kerja keras, kasih sayang, ketulusan, dan doa yang tak pernah putus menjadi teladan dalam hidup saya.

Adik-adikku tersayang, Ira Putri Yanti, Devi Cornelia, Laskar Gema Lambar, Ahad Putra Dewa, Juni Iskandar, dan Fazila Aura Alzuba, yang selalu menjadi penguat, penghibur, dan penyemangat dalam perjalanan hidup serta studi saya.

Keluarga besar Alm. Riduan Syafe’I dan Alm. Hadri, terima kasih atas segala bentuk dukungan, baik moril maupun materil.

Civitas Akademik Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat nikmat dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat”**, dimana penulisan tesis ini sebagai syarat memperoleh gelar Magister pada Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Sugeng Widodo M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada penulis demi terselesaikannya tesis ini. Serta kepada Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang selalu memberikan masukan serta saran kepada penulis demi terselesaikannya Tesis ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus ikhlas kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, DEA. IPM, ASEAN Eng. Sebagai Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
6. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;

7. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Koordinator Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus menjadi pembimbing 1 penulis;
8. Ibu Dr. Irma Lusi Nugraheni, S.Pd., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
9. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
10. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Pembimbing II, atas segala bimbingan, koreksi, dan dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan tesis ini.
11. Prof. Dr. Risma Margaretha Sinaga, M. Hum. Terima kasih atas bimbingan dan pembelajaran yang berkesan, bermakna, serta menjadi inspirasi untuk terus belajar dan mengembangkan diri.
12. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan tesis ini.
13. Seluruh Dosen dan Staf Magister Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
14. Kepala Sekolah, guru, dan staf TU SMKN 1 Batu Ketulis yang telah membantu memberikan data dan informasi dalam penelitian ini;
15. Teristimewa untuk orang tua, dan adik-adiku tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis;
16. Teman-teman baikku, Dina, Mardi, Yogi, Lia, Bahtiar, Eka, Krisna.
17. Sahabat dan rekan seperjuangan mahasiswa RPL di Program Magister Pendidikan IPS.
18. Semua pihak yang baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu hingga terselesaikan tesis ini;

Bandar Lampung, Desember 2025

Muhammad Ilham

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Kegunaan Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Pengembangan Media Model ADDIE	8
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif	9
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis Web.....	12
2.1.4 Canva Sebagai Media Pembelajaran	13
2.1.5 Minat Belajar.....	13
2.1.6 Konsep Pembelajaran Sejarah.....	19
2.2 Teori Belajar.....	20
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme	
2.2.2 Teori Multimedia Mayer	
2.2 Penelitian yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Pikir	28

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1	Lokasi Penelitian	30
3.2	Populasi dan Sampel	31
3.3	Definisi Operasional Variabel	31
3.4	Validasi Ahli	33
3.4.1	Ahli Materi	33
3.4.2	Ahli Media	34
3.4.3	Ahli Bahasa	36
3.5	Desain Penelitian dan Pengembangan	37
3.6	Teknik Pengumpulan Data	37
3.7	Prosedur Penelitian	38
3.8	Uji Prasyarat Instrumen Penelitian	44
3.8.1	Uji Validitas	44
3.8.2	Uji Reliabilitas	45
3.9	Teknis Analisis Data	46
BAB IV	HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Hasil Penelitian	49
4.1.1	Analisis (Analysis)	49
4.1.2	Perancangan (Design)	53
4.1.2.1	Pengumpulan Alat dan Bahan MPI	53
4.1.2.2	Pembuatan Tampilan MPI	53
4.1.3	Pengembangan (Development)	56
4.1.3.1	Pembuatan Prototype MPI	57
4.1.3.2	Validasi Tim Ahli	67
4.1.4	Uji Lapangan (Kepraktisan)	77
4.1.5	Evaluation (Evaluasi)	81
4.2	Pembahasan	85
4.3	Kelebihan Penelitian	90
4.4	Keterbatasan Penelitian	91
BAB V	PENUTUP	92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	93
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Kondisi Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran yang digunakan di SMKN 1 Batu Ketulis	3
2.1 Indikator Minat Belajar	17
3.1 Jumlah Anggota Populasi	30
3.2 Indikator Minat Belajar Siswa	32
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	34
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	36
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	37
3.6 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest	38
3.7 Kriteria Penilaian Angket	42
3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen	45
3.9 Hasil Intepretasi Nilai r	46
3.10 Kriteria Kelayakan	48
3.11 Nilai N-Gain	48
4.1 Spesifikasi Komputer	52
4.2 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif	54
4.3 Validasi Ahli Materi	68
4.4 Validasi Ahli Media	70
4.5 Validasi Ahli Bahasa	74
4.6 Rekapitulasi Uji Ahli Media Pembelajaran Interaktif	75
4.7 Angket Respon Kepraktisan Guru	77
4.8 Angket Respon Kepraktisan	79
4.9 Rekapitulasi Respon Guru dan Siswa	79
4.10 Pelaksanaan Uji Kelas Besar (Efektifitas)	80
4.11 Hasil Angket Minat Belajar Sejarah	81

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mulai memasuki era *society 5.0* yang memanfaatkan teknologi dalam kehidupan manusia, termasuk pada sektor pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi "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." Dalam artian, pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia (Yulianti & Minsih, 2022). Pendidikan berperan memfasilitasi manusia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan sejahtera (Widianto dkk., 2021; Darmawan dkk., 2023). Menurut Sukatin dkk. (2022), hal ini menyebabkan bidang pendidikan di Indonesia menselaraskan antara teknologi dan manusia untuk menciptakan peluang baru yang dapat membentuk generasi inovatif, kompetitif, serta kreatif. Pendidikan berbasis teknologi menjadi salah satu alat dalam memudahkan peserta didik ketika belajar sehingga guru memerlukan keterampilan dalam memaksimalkan pemanfaatannya.

Dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis web semakin dianggap penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Wardani dkk., 2024). Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik adalah *Canva*, sebuah platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan. *Canva* memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran,

seperti infografis, presentasi, poster, dan video interaktif yang dapat memvisualisasikan materi sejarah dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

SMKN 1 Batu Ketulis berada di wilayah pegunungan Lampung Barat yang memiliki tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data klimatologis BMKG periode 1991–2020, rata-rata curah hujan di wilayah ini mencapai 2.432 mm per tahun dengan sekitar 142 hari hujan (BMKG, 2020). Kondisi geografis yang demikian diperparah oleh akses jalan menuju sekolah yang belum seluruhnya memadai; sebagian jalur masih berupa jalan berbatu dan tanah yang mudah licin saat musim hujan. Tingginya intensitas hujan dan cuaca yang tidak menentu kerap mengakibatkan keterlambatan bahkan ketidakhadiran siswa, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas pembelajaran. Untuk mengatasi kendala ini, dibutuhkan solusi pembelajaran yang fleksibel, salah satunya melalui media pembelajaran interaktif berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya media ini, siswa tetap dapat belajar secara mandiri meskipun tidak dapat hadir secara langsung di kelas, sehingga kegiatan belajar siswa tetap terus berjalan tanpa terhenti.

Media pembelajaran berbasis web yang interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa (Putri, 2024). Namun, di SMKN 1 Batu Ketulis, penggunaan media pembelajaran berbasis web masih terbatas dan belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam mata pelajaran sejarah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMKN 1 Batu Ketulis pada bulan Maret 2025 menunjukkan beberapa masalah. Temuan selama observasi lapangan dan wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Kondisi Minat Belajar Siswa dan Media Pembelajaran yang Digunakan di SMKN 1 Batu Ketulis

Aspek yang Diamati	Hasil Observasi
Tingkat keaktifan siswa	60% siswa terlihat pasif, hanya sedikit siswa yang bertanya dan menjawab pada pembelajaran sejarah.
Minat belajar sejarah siswa	Siswa cenderung merasa bosan dan tidak tertarik karena penyajian materi yang monoton.
Kesulitan yang dihadapi siswa	Sulit memahami konsep sejarah karena materi bersifat abstrak dan kurang divisualisasikan secara menarik.
Media pembelajaran yang digunakan	Buku teks pelajaran, bahan tayang presentasi (PowerPoint), video.
Pemanfaatan teknologi	Belum ada penggunaan media interaktif berbasis web dalam pembelajaran sejarah.

Sumber: Observasi pra penelitian (2025)

Penyebab utamanya ialah siswa merasa kesulitan memahami materi sejarah karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan terbatasnya penggunaan media yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep sejarah dengan cara yang lebih menarik. Pembelajaran sejarah yang hanya mengandalkan buku teks pelajaran, bahan tayang presentasi, dan ceramah guru yang kurang variatif sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini berbanding terbalik dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya solusi dari keterbatasan metode pembelajaran tradisional yang dominan menggunakan buku teks dan slide presentasi, serta rendahnya respon siswa yang mempengaruhi proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Web di SMKN 1 Batu Ketulis, terutama dalam mata pelajaran sejarah.
2. Guru masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional seperti buku teks, slide presentasi, video dan ceramah yang kurang variatif.
3. Rendahnya Minat Belajar Siswa Lebih dari 50% siswa kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan fitur yang tersedia di Canva dan tidak mencakup pengembangan berbasis pemrograman atau aplikasi kompleks lainnya.
2. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan canva menggunakan desain ADDIE.
3. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat TA 2024/2025.

Dengan adanya batasan ini, penelitian dapat lebih fokus dalam mengembangkan dan menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap peningkatan minat belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 1 Batu Ketulis?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam pembelajaran Sejarah Kelas X SMKN 1 Batu Ketulis?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMKN 1 Batu Ketulis?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam pembelajaran Sejarah di kelas X SMKN 1 Batu Ketulis.
2. Mengukur tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam proses pembelajaran Sejarah di kelas X SMKN 1 Batu Ketulis.
3. Mengevaluasi efektifitas media pembelajaran interaktif berbasis web Canva dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X di SMKN 1 Batu Ketulis.

1.6 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, yakni

1. Secara teoretis.

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang kontekstual, serta teori pembelajaran multimedia Mayer (2009) yang menyoroti efektivitas kombinasi teks, gambar, dan interaktivitas dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi ilmiah dalam

pengembangan model pembelajaran digital berbasis web, serta menjadi referensi awal bagi penelitian lanjutan pada bidang yang relevan.

2. Secara praktis.

- a. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web Canva*, sehingga mampu menciptakan kondisi belajar yang lebih kondusif, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi para peserta didik.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan *Canva* untuk meningkatkan pembelajaran sejarah serta menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memperkaya wawasan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Canva*.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *web* dengan menggunakan *Canva*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang menggunakan *Canva*. Media ini disajikan dalam bentuk presentasi interaktif yang dapat diakses secara online melalui tautan web (URL), baik melalui komputer, laptop, maupun perangkat seluler.
2. Spesifikasi Teknis
 - a. Format Media: Presentasi interaktif yang dapat diakses melalui link web (HTML via *Canva*).
 - b. Perangkat yang Didukung: Komputer, laptop, tablet, dan smartphone.
 - c. Tampilan Responsif: Desain responsif menyesuaikan ukuran layar pengguna.

- d. Navigasi: Menggunakan tombol navigasi "Next", "Back", dan "Home" antar halaman.
 - e. Interaktivitas: Terdapat tombol klik, animasi ringan, dan kuis singkat.
3. Materi disusun berdasarkan kurikulum mata pelajaran sejarah untuk kelas X SMK, khususnya pada topik "Asal-Usul Nenek Moyang Indonesia", yang meliputi:
- a. Pengertian masa praaksara
 - b. Pembabakan zaman praaksara
 - c. Jenis-jenis manusia purba
 - d. Hasil kebudayaan masa praaksara
 - e. Ciri kehidupan praaksara
2. Komponen Visual dan Interaktif
- a. Ilustrasi dan Infografis: Untuk memperkuat pemahaman konsep sejarah secara visual.
 - b. Video Penjelasan Singkat: Tersema dari YouTube atau diunggah ke *Canva*.
 - c. Animasi Sederhana: Gerakan masuk-keluar teks dan gambar agar lebih menarik.
 - d. Kuis Interaktif: Menggunakan *Canva* yang terhubung antar *slide*.
 - e. *Ice breaking* menggunakan video interaktif yang terhubung dengan *youtube*
 - f. Refleksi Siswa: Kolom pertanyaan terbuka agar siswa menuliskan pendapat atau pemahamannya.
3. Kelayakan Produk
- a. Mudah diakses dan praktis: Media dapat diakses secara online tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.
 - b. Efisien dan ekonomis: Dikembangkan menggunakan *Canva* versi gratis.
 - c. *User Friendly*: Desain menarik dan ramah pengguna, sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengembangan Media Model ADDIE

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi alat bantu pembelajaran yang bertujuan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik proses belajar mengajar (Alfiansyah, 2024). Media yang dikembangkan dengan tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Dalam pengembangannya, dibutuhkan suatu pendekatan terstruktur agar media yang dihasilkan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu model yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah model ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Branch, 2009).

Model ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Florida State University untuk digunakan dalam pelatihan militer Amerika Serikat dan hingga kini telah banyak diadopsi dalam bidang pendidikan, khususnya untuk pengembangan perangkat pembelajaran termasuk media (Branch, 2009). Model ini bersifat sistematis dan fleksibel, karena memungkinkan penyesuaian di setiap tahap sesuai dengan kebutuhan pengembangan.

Tahap pertama, analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, serta konteks pembelajaran. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap

desain mencakup perencanaan isi, strategi pembelajaran, dan pemilihan media yang tepat. Selanjutnya, tahap pengembangan adalah proses pembuatan media berdasarkan hasil desain. Setelah media siap, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media di lingkungan belajar. Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan efisiensi media yang telah dikembangkan, baik dalam bentuk formatif maupun sumatif (Reiser & Dempsey, 2017).

Model ADDIE sangat cocok diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran karena strukturnya yang sistematis dan terukur. Penggunaan model ini dalam pengembangan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik karena setiap tahap pengembangan dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang nyata (Molenda, 2003).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara terencana dan sistematis agar mampu mendukung efektivitas, efisiensi, serta meningkatkan daya tarik kegiatan belajar siswa. Model pengembangan ADDIE menjadi salah satu pendekatan yang tepat digunakan karena mencakup lima tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi model ini telah terbukti menghasilkan media pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan peserta didik dan dapat mendorong peningkatan keterlibatan serta pencapaian hasil belajar secara optimal.

2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif dalam Yasa, dkk (2017) adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Nurfadhillah (2016) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif.

Menurut Dewi, dkk (2018) media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain. Putri, dkk (2022) media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan kepada media tersebut.

Menurut Miftah (2018) media pembelajaran interaktif adalah sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Satriansyah (2016) Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya (Taha, 2022). Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia.

Menurut Worang, dkk (2018) multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Jenis multimedia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya: TV dan film.
2. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Keunggulan yang dimiliki oleh multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran menurut Newby dalam Panjaitan (2020), antara lain:

1. Memberikan pembelajaran dengan penyimpanan informasi yang baik;
2. Desain pembelajaran yang ditunjukkan bagi siswa dengan karakteristik belajar yang berbeda;
3. Langsung ditujukan bagi domain pembelajaran efektif tertentu;
4. Menghadirkan pembelajaran yang realistis;
5. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik;
6. Menuntut siswa agar lebih interaktif;
7. Kegiatan pembelajaran lebih bersifat individual;
8. Memiliki konsistensi materi yang diberikan dan
9. Siswa mempunyai pengendalian terhadap kecepatan belajar setiap individu.

Menurut Husein, dkk (2017) ada beberapa kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

1. Interaktif, artinya program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri)
2. Memberikan iklim afeksi secara individual, artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti diinginkan.
3. Meningkatkan motivasi belajar
4. Memberikan umpan balik (respon), dan
5. Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatan sepenuhnya berada pada penggunanya.

Menurut Angraini, dkk (2020) ada beberapa kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di antaranya: 1) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional, dan 2) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama. Beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Nurita (2018) yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa;
- 2) Pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- 3) Pembelajaran jadi lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; dan
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar (student centered).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi menyangkut *software* dan *hardware*, dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis Web

Media pembelajaran berbasis web adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet untuk menyediakan berbagai materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa (Dini & Ekohariadi, 2024). Menurut Anderson (2008), media berbasis web memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses informasi secara real-time, dapat disesuaikan dengan kebutuhan, serta menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik.

Beberapa keunggulan penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam pembelajaran sejarah adalah:

1. Aksesibilitas tinggi: Media berbasis web dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet.
2. Interaktivitas: Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, seperti melalui kuis, forum diskusi, dan elemen-elemen interaktif lainnya.
3. Personalisasi pembelajaran: Dengan media berbasis web, siswa dapat memilih materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.

4. Peningkatan motivasi: Penggunaan berbagai elemen multimedia, seperti video dan animasi, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

2.1.3 Canva sebagai Alat Pengembangan Media Pembelajaran

Canva adalah *platform* desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, termasuk materi pembelajaran seperti infografis, presentasi, poster, dan lainnya (Ilah, Miswar, & Adha, 2024). Menurut Arianto dan Suyitno (2023), Canva menyediakan antarmuka yang mudah digunakan sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang tinggi. Beberapa keuntungan penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Kemudahan Penggunaan: Canva menawarkan antarmuka yang intuitif dan *drag-and-drop*, memudahkan pengajar untuk membuat desain visual yang menarik.
2. Fleksibilitas: Pengguna dapat memilih berbagai template yang telah disediakan, sehingga mempercepat proses pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan efektif.
3. Berbagai Pilihan Elemen Multimedia: Canva menyediakan berbagai elemen visual, seperti gambar, ikon, grafik, dan video, yang dapat digunakan untuk memperkaya media pembelajaran.
4. Berbasis Web: Canva dapat diakses secara online, sehingga memudahkan kolaborasi antara pengajar dan siswa dalam proses pembuatan materi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa Canva, dengan keunggulannya dalam menghasilkan desain visual yang menarik, merupakan *platform* yang efektif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web* guna meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah.

2.1.4. Minat Belajar

2.1.4.1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Winkel minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subyek untuk

merasa tertarik pada bidang/hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu. Pernyataan tersebut mengidentifikasikan bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik (Winkel, 1984). Tertarik dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang pada sesuatu. Minat adalah satu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri (Aprilia, Pargito, & Widodo, 2013). Beberapa pendapat di atas menunjukkan adanya unsur perasaan senang yang menyertai minat seseorang.

Menurut Masitoh (2015), minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya. Hal tersebut menjelaskan bahwa minat merupakan pemusatan perhatian. Pernyataan Sujanto tersebut didukung oleh pendapat lainnya yang menyatakan, minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang (Slameto, 2010). Beberapa pendapat di atas menunjukkan adanya unsur perhatian di dalam minat seseorang terhadap sesuatu.

Minat menunjukkan dinamika khusus siswa yang mengindikasikan keterlibatan dalam tren yang mengindikasikan keterlibatan dalam tren yang ada di sekitar lingkungan siswa (Khumasi, 2025). Pernyataan di atas didukung oleh Heri, minat adalah tenaga psikis yang tertuju kepada suatu obyek serta banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan (Heri, 2019). Pendapat-pendapat di atas menunjukkan adanya unsur keterlibatan di dalam minat seseorang terhadap sesuatu.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, adanya perhatian, adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

2.1.4.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar, disamping itu bahwa minat yang timbul dari kebutuhan anak akan menjadi faktor penting bagi

anak dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan (Heri, 2019). Minat belajar anak harus diperhatikan dengan baik melalui kegiatan membimbing dan mengarahkan anak belajar, sehingga anak tidak perlu mendapat dorongan dari luar apabila pekerjaan yang dilakukan tidak cukup menarik minatnya (Jamaluddin, 2016). Minat belajar yang ada pada diri peserta didik pada dasarnya dipengaruhi oleh banyak faktor.

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu:

- a. Faktor dari dalam (internal) yakni sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Seperti: rasa senang, mempunyai perhatian lebih, semangat, motivasi, emosi.
- b. Faktor dari luar (eksternal) yakni suatu perbuatan dilakukan atas dorongan atau paksaan dari luar. Minat datang bukan dari orang itu sendiri melainkan adanya dorongan atau paksaan dari luar. Seperti: lingkungan, orang tua, guru.

(Fadilah, Andriana, & Widarti, 2020)

Menurut Kamarudin (2022), terdapat enam faktor utama yang secara signifikan memengaruhi minat belajar siswa, yaitu: sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan. rangsangan merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi minat belajar siswa, di mana rangsangan tersebut berfungsi untuk membangkitkan perhatian dan ketertarikan terhadap objek belajar. Media pembelajaran, sebagai bentuk rangsangan, memiliki potensi besar dalam menumbuhkan minat karena mampu menyajikan materi secara menarik, variatif, dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Yusnaldi dkk., 2022). Menurut Ali dkk (2025) ketika siswa menerima rangsangan visual, audio, atau interaktif dari media pembelajaran, mereka cenderung lebih fokus, antusias, dan terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan merangsang minat belajar secara optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran dibagi menjadi 2, yaitu: Faktor internal: kecerdasan; motivasi belajar; perasaan sikap;

kondisi psikis dan fisik sedangkan faktor eksternal: Pengasuhan, lingkungan, ekonomi dan fasilitas dalam kegiatan belajar mengajar (Seran, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua jenis faktor yang memengaruhi minat belajar seseorang, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti perasaan senang, perhatian, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal di dalamnya mencakup media pembelajaran yang digunakan. Faktor-faktor internal ini kemudian dijadikan acuan dalam penyusunan butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang digunakan sebagai instrumen untuk mengukur minat belajar sejarah siswa.

2.1.4.3. Indikator Minat Belajar

Indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau keterangan. Hubungannya dengan minat siswa, indikator sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat. Kisi-kisi skala minat belajar sejarah yang digunakan adalah perasaan senang terhadap sejarah, perhatian dalam pembelajaran sejarah dan partisipasi dalam pembelajaran sejarah. Berikut penjelasan sebagai tolak ukur atau indikator minat yang ditunjukkan siswa:

a. Perasaan senang

Perasaan adalah suatu pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat subyektif dalam merasakan senang atau tidak senang (Hasnidar, 2019). Ditambahkan oleh Rahmawati (2024) siswa yang merasa senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran cenderung akan terus mempelajari ilmu tersebut tanpa merasa terpaksa. Penilaian subyek terhadap sesuatu obyek membentuk perasaan subyek yang bersangkutan. Karena itu perasaan pada umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenai, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, membayangkan, mengingat atau memikirkan sesuatu (Nurdin, Samad & Sardia, 2020).

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang

dilakukan (Badruzaman, 2019). Ditambahkan oleh Slameto, perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek (Slameto, 2015). Dengan demikian perhatian adalah Konsentrasi atau aktivitas mental siswa yang terfokus pada pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan hal-hal lain.

c. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa mencerminkan tingkat ketertarikan terhadap suatu objek atau kegiatan yang membuat siswa merasa senang dan terdorong untuk aktif berpartisipasi dalam aktivitas terkait (Rahmawati, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana, yang menyatakan bahwa aktivitas mencakup dua unsur yang saling berkaitan, yaitu aktivitas mental (emosional, intelektual, sosial) dan aktivitas motorik (Sutini, 2019). Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan merupakan perwujudan dari pikiran dan perasaan seseorang yang diekspresikan melalui tindakan nyata.

Dari berbagai pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan yang timbul dari dalam diri siswa selama proses pembelajaran, yang muncul secara sukarela dan tercermin melalui sikap atau tindakan yang dilakukan secara spontan tanpa adanya tekanan dari pihak manapun. Ciri-ciri timbulnya minat ini dapat dilihat dari perubahan tingkat keterlibatan siswa, perhatian dan rasa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ditegaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Indikator Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Deskripsi
	Perasaan Senang	a. Menunjukkan Ekspresi Positif saat Menggunakan Media b. Merasa Senang dan Terhibur saat Belajar dengan Media c. Menikmati Proses Belajar dengan Media Interaktif d. Ingin Terus Menggunakan Media dalam Pembelajaran Selanjutnya

Minat Belajar	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> a. Fokus saat Menggunakan Media Pembelajaran b. Memperhatikan Isi dan Tampilan Media c. Menyimak Penjelasan Guru yang Terkait dengan Media d. Menunjukkan Ketertarikan terhadap Detail Media
	Keterlibatan Siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Antusiasme saat Menggunakan Media Interaktif b. Melaksanakan Tugas atau Latihan dalam Media Interaktif c. Bereksplorasi dalam Fitur Media Pembelajaran d. Mengakses Media Interaktif Secara Mandiri e. Mengikuti Instruksi Media dengan Tertib f. Memberikan Umpan Balik terhadap Penggunaan Media g. Bekerja sama dalam Menggunakan Media Interaktif

Sumber: Akrim, (2021)

2.1.4.4. Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan aspek penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan terlibat dalam kegiatan belajar, sedangkan minat yang rendah dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Heri, 2019). Oleh karena itu, guru dituntut untuk merancang strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan dan mempertahankan minat belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran.

Menurut Rifa'i dan Anni (2012), salah satu faktor eksternal yang memengaruhi minat belajar adalah rangsangan, yaitu stimulus dari luar diri siswa yang mampu menumbuhkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat berfungsi sebagai bentuk rangsangan yang efektif untuk membangkitkan minat siswa. Media yang visual, interaktif, dan menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok.

Arsyad dalam Wulandari dkk., (2023) menekankan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang bersifat konkret. Dalam

praktiknya, penggunaan media seperti video, animasi, infografis, simulasi digital, atau aplikasi pembelajaran interaktif (misalnya Canva, *Quizizz*, atau *PowerPoint* interaktif) telah terbukti dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi, khususnya pada mata pelajaran yang bersifat abstrak atau memerlukan visualisasi (Manurung, 2025).

Saputra dan Indriawati (2024) juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang lebih variatif dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik melalui pendekatan yang kreatif dan berpusat pada siswa.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa tidak dapat dilepaskan dari pentingnya peran media pembelajaran. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu memilih, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses belajar berjalan lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan.

2.1.5. Konsep Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah dua konsep kata yang memiliki arti khusus secara masing-masing. Menurut Asmara dan Nindianti (2019) pembelajaran merupakan upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa dengan memberikan bimbingan dan menyediakan berbagai kesempatan yang dapat mendorong siswa belajar untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Iswara (2024) pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan oleh pengajar dalam hal ini adalah peran dari guru pada situasi tertentu, sehingga aspek kognitif, psikomotorik, dan afektifitas peserta didik dapat berubah menjadi lebih baik. Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana

siswa didorong untuk memperoleh pengalaman belajar melalui bimbingan dan keterlibatan aktif. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara menyeluruh sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendapat lain tentang sejarah dikemukakan oleh W.J.S Poerwadarminta, Ia mengutarakan 3 pengertian sejarah, yaitu: “...(a) Sejarah adalah kesustraan lama, silsilah, dan asal-usul. (b) Sejarah adalah kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. (c) Sejarah adalah ilmu tentang masa lampau.” (Poerwadarminta dalam Hugiono Poerwantana, 1986).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah merupakan proses pembelajaran yang membahas peristiwa-peristiwa masa lampau yang disusun secara sistematis dan objektif. Pembelajaran ini merupakan perpaduan antara unsur manusia, bahan ajar, sarana, dan peralatan yang dimanfaatkan oleh guru guna mencapai tujuan kurikulum, serta untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap sejarah bangsa maupun sejarah lainnya

Pembelajaran sejarah berbasis media memungkinkan adanya pembelajaran kontekstual dan interaktif, seperti penggunaan video dokumenter sejarah, timeline digital, atau media interaktif berbasis web seperti Canva, yang memberi kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam merancang dan memahami narasi sejarah. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa membangun pemahaman sejarah melalui eksplorasi dan pengalaman belajar yang kaya.

Pengembangan media dalam pembelajaran sejarah bukan sekadar inovasi teknis, tetapi merupakan strategi pedagogis yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat daya tarik materi, serta menumbuhkan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, mendalam, dan relevan.

2.2 Teori Belajar

2.1.1. Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pengembangan Media

Teori belajar yang menjadi landasan utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah teori konstruktivisme. Berbeda dengan

pandangan behavioristik yang melihat belajar sebagai proses mekanis stimulus-respon, konstruktivisme memandang belajar sebagai proses aktif di mana siswa membangun (mengonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Suparno, 2021). Dalam perspektif ini, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari otak guru ke kepala siswa (*transfer of knowledge*), melainkan harus diinterpretasikan dan dikonstruksi oleh siswa sendiri melalui pengalamannya (Rahmawati, 2022).

Dalam konteks pembelajaran sejarah, pendekatan ini sangat relevan karena menuntut siswa untuk tidak sekadar menghafal fakta (tanggal dan nama tokoh), melainkan merekonstruksi peristiwa masa lalu untuk mendapatkan pemahaman yang bermakna (*meaningful learning*) (Ofianto, 2021). Melalui pendekatan konstruktivistik, siswa didorong untuk menghubungkan pengetahuan baru dengan skema kognitif yang sudah ada, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih logis dan dapat dipahami secara mendalam (Irwan dkk., 2024).

a. Konstruktivisme Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget, tokoh utama konstruktivisme kognitif, menekankan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu melalui interaksi terus-menerus dengan lingkungannya. Proses ini melibatkan mekanisme asimilasi (mengintegrasikan informasi baru ke dalam skema yang sudah ada) dan akomodasi (mengubah skema yang ada agar sesuai dengan informasi baru) (Ibda, 2015). Dalam pengembangan media berbasis web menggunakan Canva, media bertindak sebagai lingkungan belajar yang memfasilitasi proses adaptasi kognitif tersebut.

Siswa sekolah menengah sering kali berada pada fase transisi menuju operasional formal, namun masih membutuhkan bantuan konkret untuk memahami konsep abstrak (Salsabilai dkk., 2025). Visualisasi peristiwa sejarah yang disajikan secara interaktif melalui Canva membantu menjembatani konsep sejarah yang abstrak seperti kolonialisme atau revolusi sosial menjadi lebih konkret. Hal ini memudahkan struktur kognitif siswa dalam memproses informasi sejarah yang kompleks melalui visualisasi yang menarik, sehingga mempercepat proses asimilasi dan akomodasi dalam struktur mental mereka (Daud dkk., 2024).

b. Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky

Lev Vygotsky dengan teori konstruktivisme sosialnya menyoroti pentingnya interaksi sosial dan peran budaya dalam perkembangan kognitif. Vygotsky memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding* (Suryadi, 2020). Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif berbasis web berfungsi sebagai *scaffolding* (bantuan) teknologi. Media yang didesain dengan navigasi yang jelas, infografis, dan video melalui Canva memberikan dukungan eksternal yang diperlukan siswa untuk memahami materi sejarah yang sulit, yang mungkin tidak dapat mereka pahami jika belajar secara mandiri tanpa bantuan alat (Yuliana & Erawati, 2022).

Integrasi teknologi dalam perspektif Vygotsky memungkinkan media bertindak sebagai alat mediasi (*mediating tool*) yang memperluas ZPD siswa dengan menyediakan akses ke sumber belajar yang lebih luas. Fitur interaktif memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif maupun mandiri, di mana media memberikan umpan balik dan struktur yang memandu siswa mencapai potensi kognitif yang lebih tinggi (Ambarwati, 2023).

c. Implikasi Terhadap Minat Belajar Sejarah

Penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah melalui media interaktif memiliki implikasi langsung terhadap minat belajar siswa. Konstruktivisme menekankan *student-centered learning*, di mana siswa memegang kendali atas proses belajarnya (Pribadi, 2017). Penggunaan media berbasis *Canva* yang mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktivitas mengubah peran siswa dari penerima pasif menjadi partisipan aktif.

Studi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan *Canva* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar karena menyajikan materi secara menarik dan tidak monoton (Kurniawan, 2022). Keterlibatan aktif inilah yang menjadi kunci dalam meningkatkan minat belajar. Ketika siswa merasa dilibatkan dalam proses eksplorasi materi sejarah melalui media yang estetis dan interaktif bukan sekadar menerima transmisi fakta satu arah motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, menjadikan pembelajaran sejarah lebih menyenangkan (Pratiwi & Wibawa, 2023).

Secara sintesis, teori konstruktivisme memberikan kerangka kerja yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif ini. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi sebagai alat kognitif (*cognitive tools*) yang memfasilitasi siswa dalam mengonstruksi pemahaman sejarah mereka sendiri (Lestari dkk., 2021). Hal ini pada akhirnya bermuara pada peningkatan minat yang signifikan dalam mata pelajaran sejarah.

2.2.2 Teori Multimedia

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini juga didasarkan pada Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini memberikan kerangka kerja ilmiah untuk mendesain media pembelajaran yang efektif dengan berfokus pada cara kerja pikiran manusia dalam memproses informasi. Mayer (2009) menyatakan bahwa siswa belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja, di mana kombinasi yang tepat antar keduanya dapat memicu ketertarikan situasional (*situational interest*) siswa (Mayer & Estrella, 2014).

Teori ini dibangun di atas tiga asumsi utama tentang kognisi manusia:

1. Asumsi Saluran Ganda (*Dual-Channel Assumption*): Manusia memiliki saluran terpisah untuk memproses informasi visual (gambar, diagram, video) dan informasi auditori/verbal (narasi, teks). Pemanfaatan kedua saluran ini secara optimal melalui media interaktif dapat mencegah kebosanan yang sering muncul pada pembelajaran sejarah yang hanya berbasis teks (Sari & Setiawan, 2018).
2. Asumsi Kapasitas Terbatas (*Limited-Capacity Assumption*): Setiap saluran kognitif hanya mampu memproses sejumlah kecil informasi pada satu waktu. Jika terlalu banyak informasi disajikan, akan terjadi kelebihan beban kognitif (*cognitive overload*) yang dapat menurunkan motivasi belajar siswa (Putra, 2021).
3. Asumsi Pemrosesan Aktif (*Active-Processing Assumption*): Proses belajar yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses kognitif. Keterlibatan aktif ini merupakan prasyarat mutlak bagi munculnya

minat belajar, di mana siswa tidak hanya pasif menerima informasi tetapi secara sadar memilih dan mengorganisasikan materi sejarah yang mereka pelajari (Rahayu, 2022).

Tujuan utama dari penerapan teori Mayer adalah untuk mengelola beban kognitif (*cognitive load*) siswa. Beban kognitif terdiri dari tiga jenis: beban intrinsik (kesulitan materi), beban ekstrinsik (desain media yang buruk), dan beban relevan (*germane load*, usaha mental untuk memahami). Desain media pembelajaran interaktif yang baik bertujuan untuk mengurangi beban kognitif ekstrinsik agar siswa dapat mengalokasikan sumber daya kognitif mereka untuk memaksimalkan beban kognitif relevan. Studi menunjukkan bahwa ketika beban kognitif siswa terkelola dengan baik, rasa frustrasi menurun dan minat belajar meningkat secara signifikan (Cahyono, 2024).

Dalam konteks pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis web menggunakan Canva, beberapa prinsip desain dari Mayer menjadi pedoman praktis yang krusial untuk menumbuhkan minat:

- a. Prinsip Multimedia (*Multimedia Principle*): Menjelaskan peristiwa sejarah tidak hanya dengan teks, tetapi didukung dengan gambar, peta historis, atau infografis yang relevan. Visualisasi materi sejarah yang menarik terbukti mampu meningkatkan atensi dan rasa ingin tahu siswa, yang merupakan komponen dasar dari minat belajar (Nurhidayah & Darnayanti, 2023).
- b. Prinsip Koherensi (*Coherence Principle*): Desain media menghindari elemen visual atau musik dekoratif yang tidak relevan. Fokus yang terjaga pada materi inti sejarah mencegah distraksi yang mengganggu alur belajar, sehingga siswa dapat merasakan keberhasilan dalam memahami materi (*feeling of competence*) yang berdampak positif pada motivasi intrinsik mereka (Rahayu, 2022).
- c. Prinsip Kontiguitas Spasial (*Spatial Contiguity Principle*): Teks keterangan ditempatkan berdekatan dengan visualnya. Kemudahan dalam memproses informasi ini membuat belajar sejarah terasa lebih ringan dan tidak

membebani, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut (Sari, 2022).

- d. Prinsip Personalisasi (*Personalization Principle*): Narasi menggunakan gaya bahasa percakapan (seperti "kita" atau "Anda"). Pendekatan ini membangun kedekatan emosional dan sosial dalam pembelajaran digital, membuat siswa merasa seolah-olah sedang berdialog dengan tutor, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan minat belajar mereka (Pratiwi, 2022).

Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dari Mayer memberikan panduan praktis tentang "bagaimana" merancang media agar proses konstruksi pengetahuan dapat berlangsung efektif tanpa membebani sistem kognitif siswa. Penerapan prinsip-prinsip ini diharapkan tidak hanya memfasilitasi pemahaman mendalam, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) yang bermuara pada peningkatan minat belajar sejarah (Septiani dkk., 2020).

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan variable penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. Penelitian dari Sari (2021) ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline pada mata pelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah 15 siswa, ahli media, dan ahli materi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Penelitian dari Prayudi dan Anggraini (2022) ini dilakukan di SMK IT O'o Dompu dengan

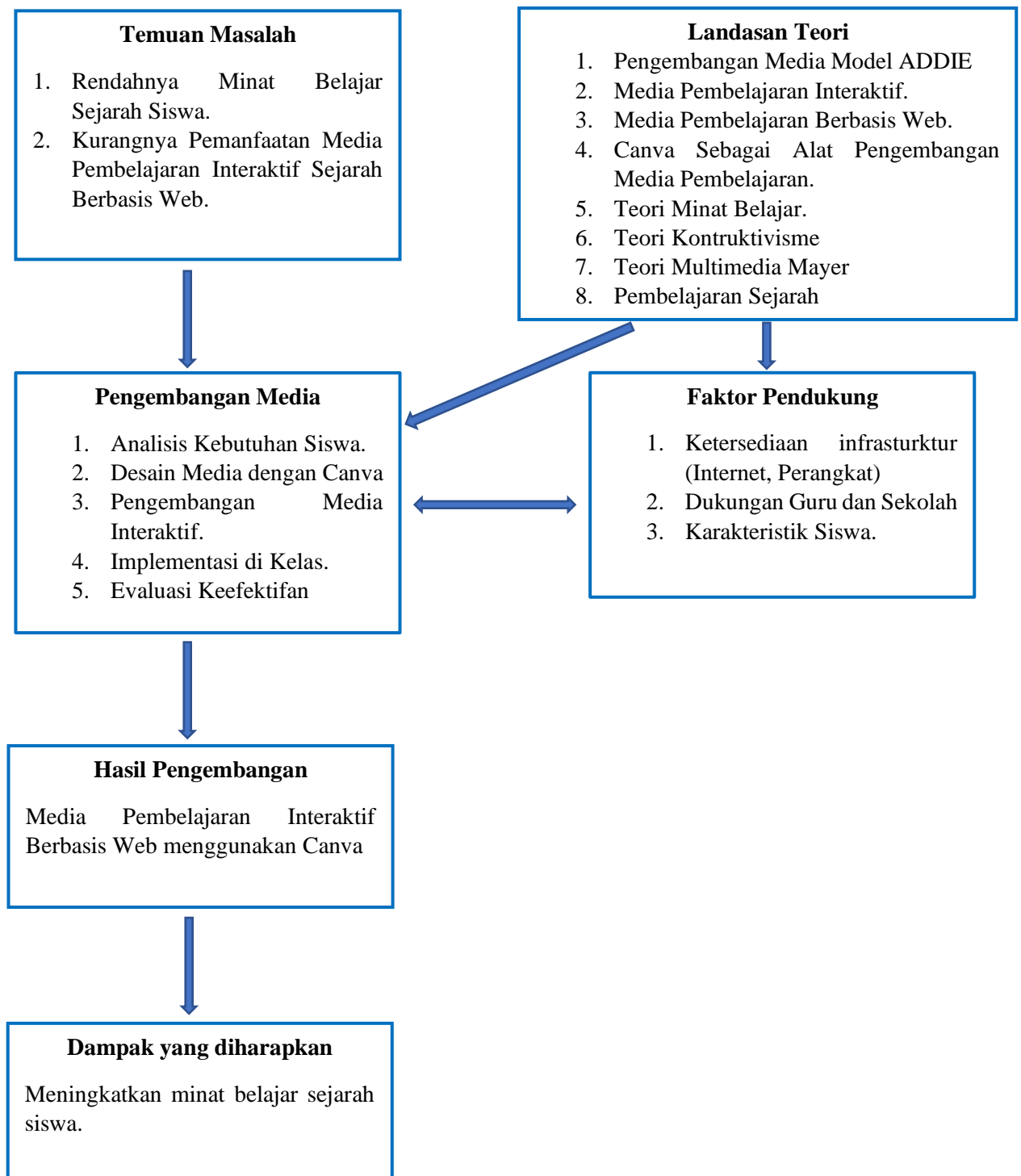
tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Google Sites* untuk mempermudah penyampaian materi teknologi jaringan berbasis WAN. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif-kualitatif dengan hasil: ahli media dan materi memberikan persentase kelayakan 90%, respon siswa sebesar 93%, skor pre-test 50%, dan skor post-test 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. Penelitian Firmansyah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti aplikasi interaktif, video edukasi, dan simulasi sejarah dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Disampaikan bahwa media digital menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Hasil studi di SMA Mujahiddin Pontianak juga menegaskan pentingnya peran guru dalam mengintegrasikan teknologi secara tepat agar pembelajaran tetap efektif. Temuan ini relevan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Canva*, karena menunjukkan bahwa inovasi digital mampu menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dan bermakna.
4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMAN 2 Woja. Penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah dkk. (2025) mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Genially* menunjukkan bahwa media digital interaktif ini sangat valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMAN 2 Woja. Dengan validasi sebesar 93%, kepraktisan 91%, dan efektivitas sebesar 85%, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan platform multimedia berbasis web mampu menyajikan materi sejarah secara menarik, visual, dan interaktif, sehingga relevan dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Canva* dalam penelitian ini.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mading Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X di SMKN 4 Pekanbaru. Penelitian yang dilakukan oleh Alvita Mayu Saidina dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *mading digital* mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X SMKN 4 Pekanbaru. Dengan hasil validasi ahli media dan materi masing-masing sebesar 90%, serta peningkatan minat belajar siswa dari 54,06% menjadi 85,44% setelah penggunaan media, penelitian ini sangat relevan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan Canva, karena sama-sama menekankan pentingnya visualisasi dan interaktivitas digital untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian-penelitian sebelumnya, namun terdapat perbedaan pada mata pelajaran dan variabel yang digunakan. Meskipun penelitian-penelitian terdahulu tidak secara spesifik menggunakan *Canva* sebagai *platform*, temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat. Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat kondisi geografis sekolah yang tidak selalu mendukung akses pembelajaran konvensional secara optimal, sehingga media berbasis web seperti *Canva* dapat menjadi solusi yang lebih fleksibel untuk mendukung belajar mandiri siswa.

2.2. Kerangka Pikir



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini kerangka pemikiran ialah dasar atau bagan alur yang merupakan proyeksi dari data-data hasil pemikiran yang berlandaskan pada kajian

pustaka yang sudah dirangkum. Penelitian ini berangkat dari kenyataan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran sejarah karena penyampaian materi yang masih monoton dan kurang menarik. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis web juga masih sangat terbatas.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan menggunakan *Canva*. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, visual, dan mudah dipahami oleh siswa. *Canva* dipilih karena memiliki berbagai fitur desain yang memudahkan guru dalam menyusun materi pelajaran yang atraktif, serta dapat diakses secara online kapan saja dan di mana saja oleh siswa.

Pengembangan media ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan analisis kebutuhan siswa untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Kemudian, dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran menggunakan *Canva*. Setelah desain selesai, media dikembangkan menjadi bentuk interaktif yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, media tersebut diimplementasikan di kelas untuk melihat bagaimana respon siswa. Terakhir, dilakukan evaluasi guna mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar sejarah.

Keberhasilan pengembangan media ini tentu didukung oleh beberapa faktor. Di antaranya adalah tersedianya infrastruktur seperti koneksi internet dan perangkat teknologi yang memadai, adanya dukungan dari guru dan pihak sekolah, serta karakteristik siswa yang sudah akrab dengan teknologi digital dan tertarik pada tampilan visual yang menarik.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis web ini, diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat, yang beralamat di Jalan Raya Bakhu Kecamatan Batu Ketulis Lampung Barat. Adapun pelaksanaannya dilaksanakan pada semester ganjil tahun 2025.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014). Menurut Suharsimi Arikunto, “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian” (Arikunto, 2013). Jadi populasi merupakan keseluruhan obyek yang menjadi sasaran penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut maka populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 1 Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat Tahun Ajaran 2024/2025 seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Jumlah Anggota Populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	X TKR	12	0	12
2.	X DPIB	0	3	3
3	X BDP	1	14	15
4	X APHP	5	0	5
	Jumlah	18	17	35

Sumber: Tata Usaha SMK N 1 Batu Ketulis Tahun 2025

Dari data tabel tersebut, dapat diketahui yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdistribusi dalam 4 Jurusan dengan jumlah sebanyak 35 orang siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

3.2.2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan secara sampling jenuh yaitu teknik penentuan sample bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Sugiyono (2019) sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Menurut Arikunto (2019) apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25%. Apabila dalam penelitian ini karena jumlah populasinya kurang dari 100 maka peneliti menjadikan seluruh populasi menjadi sample penelitian/ sample jenuh, yaitu jumlah 35.

3.3 Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini memiliki variabel-variabel yang satu sama lain berhubungan. Berkaitan dengan hal ini variabel-variabel tersebut juga dapat disebut sebagai objek penelitian. Menurut Setyosari (2010) mengatakan bahwa, “variabel penelitian adalah hal-hal yang menjadi pusat kajian atau disebut juga fokus penelitian”. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini meliputi dua variabel, yaitu Media Pembelajaran Interaktif sebagai variabel bebas pertama (Variabel X), dan Minat Belajar sebagai variabel terikat (Variabel Y). Maka bentuk operasionalnya adalah sebagai berikut:

3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memiliki alat navigasi atau fitur lain yang memungkinkan pengguna media dapat menjalin komunikasi dua arah (Hamdan, 2021). Berikut adalah indikator dari media pembelajaran interaktif:

1. Aksesibilitas

Media dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat dan koneksi internet standar.

2. Interaktivitas

Adanya fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung (klik, input jawaban, kuis, navigasi halaman).

3. Tampilan Visual (Desain)

Desain menarik dan komunikatif, penggunaan warna, gambar, ikon, serta keterbacaan teks.

4. Kesesuaian Materi

Konten sesuai dengan tujuan pembelajaran, CP (Capaian Pembelajaran), dan karakteristik peserta didik.

5. Kemudahan Penggunaan (Usability)

Navigasi mudah dipahami, tidak membingungkan, dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

3.3.2 Minat Belajar

Menurut Slameto (2013) “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Minat Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Deskripsi
Minat Belajar	Perasaan Senang	a. Menunjukkan Ekspresi Positif saat Menggunakan Media
		b. Merasa Senang dan Terhibur saat Belajar dengan Media
		c. Menikmati Proses Belajar dengan Media Interaktif
	Perhatian	a. Fokus saat Menggunakan Media Pembelajaran
		b. Memperhatikan Isi dan Tampilan Media
		c. Menyimak Penjelasan Guru yang Terkait dengan Media
		d. Menunjukkan Ketertarikan terhadap Detail Media
	Keterlibatan Siswa	a. Antusiasme saat Menggunakan Media Interaktif
		b. Melaksanakan Tugas atau Latihan dalam Media Interaktif
		c. Bereksplorasi dalam Fitur Media Pembelajaran
		d. Mengakses Media Interaktif Secara Mandiri
		e. Mengikuti Instruksi Media dengan Tertib
		f. Memberikan Umpan Balik terhadap Penggunaan Media
		g. Bekerja sama dalam Menggunakan Media Interaktif

Sumber: Akrim, (2021)

3.4 Validasi Ahli

Validasi ahli memastikan kelayakan dan keakuratan produk yang dikembangkan. Validasi ahli merupakan langkah penting dalam penelitian dan pengembangan karena berfungsi menilai apakah media yang dihasilkan sudah sesuai dengan standar isi, tampilan, serta penggunaan bahasa yang baik dan benar. Dengan adanya validasi ini, kelemahan media dapat diperbaiki sejak dini sehingga produk yang dihasilkan lebih siap dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang kompeten di bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Ahli materi bertugas menilai kesesuaian konten dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran sejarah. Ahli media mengevaluasi aspek desain, tampilan, interaktivitas, serta kemudahan penggunaan media. Sementara itu, ahli bahasa menilai keterbacaan, kejelasan kalimat, serta kesesuaian tata bahasa yang digunakan dalam media. Hasil dari validasi ahli ini menjadi dasar perbaikan media sebelum dilakukan uji kepraktisan dan keefektifan di lapangan.

3.4.1 Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai sejauh mana konten yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* telah sesuai dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran sejarah. Aspek utama yang menjadi perhatian dalam validasi ini meliputi kebenaran konsep, relevansi isi materi dengan kurikulum yang berlaku, kedalaman dan keluasan materi, serta keterhubungan materi dengan konteks kehidupan siswa.

Dalam penelitian ini, validasi ahli materi menilai keakuratan substansi sejarah merupakan hal yang sangat penting, mengingat kesalahan konsep dapat berdampak pada pemahaman siswa terhadap peristiwa dan nilai-nilai historis. Selain itu, ahli materi juga menilai kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik peserta didik SMK, sehingga materi tidak hanya benar secara akademis, tetapi juga komunikatif, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman belajar siswa.

Hasil validasi ahli materi memberikan gambaran obyektif mengenai kelayakan isi yang disajikan dalam media. Masukan dari ahli digunakan sebagai dasar perbaikan agar media pembelajaran tidak hanya valid dari sisi akademik, tetapi juga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam mempelajari sejarah.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek	Jumlah Butir	Pernyataan
Kesesuaian dengan Kurikulum	2	-Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran sejarah di SMK. -Latihan atau evaluasi yang disediakan sesuai dengan indikator pembelajaran.
Kebenaran dan Keakuratan Materi	2	-Informasi akurat, tidak mengandung kesalahan fakta, dan sesuai sumber yang kredibel. -Istilah sejarah digunakan secara tepat dan konsisten.
Keluasan dan Kedalaman Materi	3	-Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang relevan. -Tingkat kedalaman sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK. -Materi memuat informasi terbaru dan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan.
Penyajian dan Keterpahaman	3	-Penyajian materi terstruktur dan sistematis sehingga mudah diikuti siswa. -Materi terintegrasi dengan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video) secara selaras. -Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa SMK.
Motivasi dan Minat Belajar	2	-Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa. -Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa. (<i>butir duplikat, disarankan digabung/diringkas</i>).

Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)

3.4.2 Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek teknis dan tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* yang dikembangkan. Fokus utama dari validasi ini adalah memastikan bahwa media yang dihasilkan memiliki kualitas desain yang baik, mudah dioperasikan, menarik secara visual, serta mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Validasi ahli

media juga berfungsi untuk mengidentifikasi sejauh mana unsur-unsur multimedia, seperti teks, gambar, animasi, dan video, telah terintegrasi secara harmonis sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Validasi ahli media menilai aspek tampilan (desain grafis, komposisi warna, dan tata letak), aspek interaktivitas (kemudahan navigasi, keterhubungan antar menu, serta responsif terhadap perangkat), dan aspek fungsionalitas (keterpaduan menu beranda, materi, video pembelajaran, kuis interaktif, serta evaluasi). Hasil validasi ahli media memberikan masukan penting bagi peneliti dalam menyempurnakan produk, khususnya pada penyesuaian tampilan visual dengan karakteristik siswa SMK agar media lebih menarik dan mudah digunakan.

Dengan adanya validasi ahli media, produk yang dikembangkan tidak hanya memenuhi syarat dari sisi substansi materi, tetapi juga dari segi estetika, kenyamanan pengguna, dan keterpakaian praktis. Hal ini menjadi salah satu jaminan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Jumlah Butir	Butir Pernyataan
Tata Letak dan Desain Visual	4	<ul style="list-style-type: none"> - Tata letak (layout) menarik, proporsional, dan konsisten di setiap halaman. - Kombinasi warna harmonis, tidak mengganggu kenyamanan mata, dan sesuai dengan tema pembelajaran. - Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna teks mudah dibaca. - Elemen desain konsisten (ikon, warna, tata letak) di seluruh halaman.
Navigasi dan Interaktivitas	2	<ul style="list-style-type: none"> - Menu dan tombol navigasi jelas, mudah digunakan, dan responsif. - Tersedia fitur interaktif yang melibatkan siswa secara aktif.
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1	<ul style="list-style-type: none"> - Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMK.
Kualitas Multimedia	2	<ul style="list-style-type: none"> - Resolusi gambar/video baik, jelas, dan relevan dengan materi.

Aspek	Jumlah Butir	Butir Pernyataan
Aksesibilitas dan Keamanan	3	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan teks, gambar, audio, dan video terintegrasi secara seimbang. - Media dapat diakses dengan cepat tanpa kendala teknis yang berarti. - Media kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan berbagai browser. - Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan.

Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)

3.4.3 Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* menggunakan bahasa yang tepat, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK. Bahasa merupakan salah satu aspek penting dalam media pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana utama penyampaian informasi. Kesalahan penggunaan bahasa dapat menimbulkan kesalahpahaman konsep, menurunkan tingkat keterbacaan, serta mengurangi efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Validasi ahli bahasa menilai kesesuaian penggunaan ejaan berdasarkan PUEBI, kejelasan struktur kalimat, konsistensi istilah, tata bahasa, serta penerapan tanda baca dan tipografi. Selain itu, ahli bahasa juga menilai tingkat keterbacaan, kesesuaian pilihan kata dengan perkembangan kognitif siswa SMK, serta aspek komunikatif, kesantunan, dan daya tarik bahasa yang digunakan dalam media.

Hasil validasi ahli bahasa memberikan jaminan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya benar secara kaidah kebahasaan, tetapi juga mudah dipahami, komunikatif, dan memotivasi siswa untuk belajar. Dengan demikian, penggunaan bahasa dalam media ini tidak hanya mendukung penyampaian materi sejarah secara efektif, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek	Jumlah Butir	Butir Pernyataan
Kaidah Kebahasaan	3	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan ejaan sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). - Penggunaan tata bahasa sesuai kaidah (subjek, predikat, objek, dan keterangan). - Penulisan huruf kapital, tanda baca, dan format tipografi konsisten di seluruh bagian media.
Struktur dan Kejelasan	2	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur kalimat jelas, tidak ambigu, dan mudah dipahami.- Istilah yang digunakan konsisten di seluruh media.
Kesesuaian dengan Peserta Didik	2	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa SMK. - Tingkat keterbacaan tinggi, menggunakan pilihan kata yang umum dikenal siswa.
Keterbacaan dan Komunikasi	2	<ul style="list-style-type: none"> - Bahasa ringkas, tidak bertele-tele, namun tetap komunikatif. - Bahasa santun, tidak mengandung makna negatif atau multitafsir.
Motivasi dan Daya Tarik	1	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan kata menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)

3.5 Desain Penelitian dan Pengembangan

Model desain penelitian pada pengembangan media pembelajaran *Canva* ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) sebagai salah satu upaya merancang media pembelajaran. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations yang model dan pengembangannya lebih lengkap daripada model 4D (Endang Mulyatiningsih, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran *Canva*.

Pada tahap uji efektivitas, penelitian ini menggunakan desain eksperimen sederhana berupa one group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena sesuai untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Dalam desain ini, kelompok yang sama diberi angket minat belajar (pretest) sebelum penggunaan media, kemudian setelah proses pembelajaran dengan media yang dikembangkan

siswa diberikan angket yang sama (posttest). Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan skor minat belajar, serta dihitung dengan menggunakan uji N-Gain untuk melihat tingkat peningkatannya.

Meskipun istilah *pretest* dan *posttest* sering dikaitkan dengan pengukuran hasil belajar ranah kognitif, penggunaannya dalam penelitian ini lebih menekankan pada waktu pelaksanaan pengukuran, bukan jenis instrumennya. Hal ini sejalan dengan pandangan Arikunto (2019) yang menyatakan bahwa *pretest* dan *posttest* merupakan “alat untuk mengetahui keadaan subjek sebelum dan sesudah diberi perlakuan”, sehingga dapat digunakan pada berbagai ranah, baik kognitif maupun afektif. Penggunaan desain one group pretest-posttest memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) secara langsung, sehingga dapat ditentukan efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis.

Tabel 3.6 Desain Penelitian One Group Pretest – Posttest

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kelompok eksperimen	X1	Y	X2

Sumber: Sugiono (2019)

Keterangan:

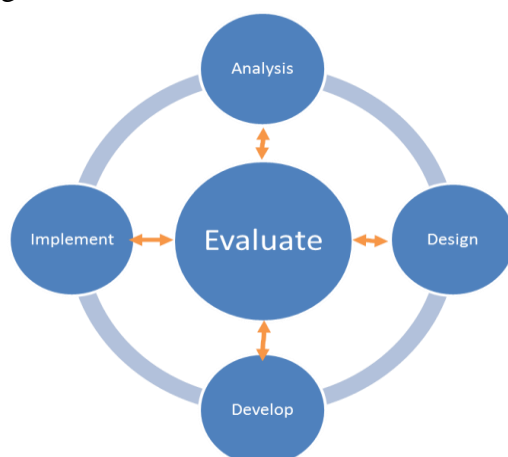
X1 : pengukuran sebelum treatment

X2 : pengukuran setelah treatment

Y : Treatment

3.5.1 Prosedur Penelitian Pengembangan

Adapun langkah- langkah pada media pembelajaran model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE (Cahyadi:, 2019)

3.5.1.1 *Analysis (Analisis)*

Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan pada model pembelajaran baru dan mengidentifikasikan, mencari data yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran harus diawali dengan adanya permasalahan pada model pembelajaran yang sebelumnya digunakan. Peneliti mengumpulkan informasi dengan cara observasi di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat pada 10 Maret 2025. Adapun masalah yang dapat terjadi dikarenakan siswa kesulitan dalam memahami materi sejarah karena metode pembelajaran yang kurang variatif dan terbatasnya penggunaan media yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep sejarah dengan cara yang lebih menarik.

3.5.1.2 *Design (Desain)*

Pada tahapan perancangan dari produk media pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan *Canva* untuk pengajaran yang lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan menambahkan beberapa icon atau gambar, video dan animasi di dalam media pembelajaran sistem pengisian yang dapat membuat mereka lebih tertarik lagi dalam pembelajaran dan dapat memvisualisasikannya. Peneliti juga membuat rancangan produk seperti berikut:

- a. Perancangan media diawali dengan penyusunan alur media pembelajaran menggunakan *flowchart* yang berfungsi sebagai petunjuk dari bagan alur sehingga pengembangan produk dapat berupa media pembelajaran yang terstruktur;
- b. Membuat rancangan produk diawal secara menyeluruh dalam bentuk *storyboard* yang digunakan sebagai rancangan produk yang akan dibuat. Setelah membuat *storyboard* akan didapatkan kerangka konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan.

3.5.1.3 *Development (Pengembangan)*

Pada tahap *development* atau pengembangan adalah proses pengembangan desain ke dalam aplikasi media pembelajaran *Canva*. Setelah desain sudah masuk ke dalam aplikasi *Canva*, dan sudah dirancang kembali dengan baik, maka selanjutnya pembuatan validasi instrument untuk ahli materi dan ahli media. Yang terpenting dalam pengembangan ini adalah tujuan penting yang harus dicapai

yaitu, memproduksi atau merevisi bahan ajar, video, animasi, teks, soal, audio visual, quiz sesuai dengan yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Lalu ada beberapa poin yang perlu didapatkan dalam tahap ini adalah, bentuk bahan ajar yang perlu dibuat dalam mencapai tujuan pembelajaran, bentuk bahan ajar, video, animasi, teks, soal, audio visual, quiz yang perlu dibuat dan dimodifikasi sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

3.5.1.4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap implementasi dilakukan setelah melalui tahap dimana semua ahli materi dan ahli media telah menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* ini sudah layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Batu Ketulis Lampung Barat.

3.5.1.5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan Evaluasi adalah langkah terakhir dari desain model sistem pembelajaran ADDIE untuk memberikan nilai terhadap pengembangan media dalam pembelajaran. Pada tahap perancangan ini dengan meliputi hasil dari tahap implementasi pengembangan media pembelajaran *Canva*. Tahap evaluasi ini digunakan pada setiap pengembangan sebelumnya. Evaluasi ini menggunakan evaluasi formatif dengan tujuan untuk merevisi proses pengembangan media seperti saran dan komentar *expert judgement* yang dijadikan panduan dalam melakukan revisi atau perbaikan sehingga produk yang dibuat dapat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2014). Pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilakukan dengan berbagai cara yaitu sebagai berikut

3.6.1 Observasi

Menurut Zainal Arifin dalam buku (Kristanto, 2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan dan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Observasi yang dilakukan peneliti khususnya di SMKN 1 Batu Ketulis, motif dari observasi adalah untuk menggali fakta tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web* dengan menggunakan *Canva* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

3.6.2 Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2019). Angket terdiri atas 15 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar siswa yaitu adanya keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Prosedur yang harus dilalui sebelum kuesioner disusun (Suharsimi Arikunto, 2010):

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan kuisisioner.
2. Mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan sasaran kuisisioner.
3. Menjabarkan setiap variabel menjadi sub-variabel yang lebih spesifik dan tunggal.
4. Menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, sekaligus untuk menentukan teknik analisisnya.

Angket yang digunakan berbentuk *ceklist* dengan Skala *Likert* lima poin. Menurut Sugiyono, Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini Skala *Likert* lima poin pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Angket

No	Pernyataan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak setuju	2	4
5	Sangat tidak setuju	1	5

Sumber: Sugiyono, (2014)

3.6.3 Teknik Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2019), teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan memanfaatkan dokumen sebagai sumber informasi yang relevan dengan permasalahan penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh data yang lengkap, sahih, dan objektif karena didasarkan pada catatan atau arsip yang sudah ada, bukan sekadar berdasarkan pemikiran. Dalam konteks penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data dengan mencatat data yang sudah tersedia di sekolah, seperti data siswa Kelas X SMK Negeri 1 Batu Ketulis.

3.6.4 Teknik Kepustakaan

Pengumpulan data melalui kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui buku-buku yang relevan dengan masalah penelitian seperti konsep-konsep penelitian, teori-teori yang mendukung serta data lain yang diambil dari berbagai referensi.

3.7 Prosedur Penelitian

1. Potensi dan masalah tahap ini merupakan langkah awal dalam pengembangan multimedia ini. dalam penelitian ini tahap perencanaan terdiri dari:
 - a. Identifikasi masalah pada tahap ini adalah tahap melihat potensi masalah. Pada tahap ini dilakukan observasi lapangan dan diskusi bersama guru kemudian mencari pemecahan masalah.
 - b. Identifikasi kebutuhan

Pada analisis kebutuhan dilakukan beberapa hal, yaitu:

- 1) Pengkajian materi media, pada tahap ini meliputi menentukan tujuan pengembangan, identifikasi silabus, memilih cakupan materi, dan sasaran produk serta hal lain yang berkaitan dengan persiapan pengembangan produk.
 - 2) Pengkajian alat pembuat media, pada tahap ini dilakukan pengkajian alat pengembangan yang berupa perangkat lunak yang akan digunakan untuk pengembangan media.
 - 3) Analisis spesifikasi, pada tahap ini meliputi syarat-syarat perangkat yang dapat digunakan untuk menjalankan media yang akan dikembangkan.
2. Mengumpulkan informasi pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan selama proses penelitian. Bahan-bahan tersebut meliputi perangkat keras, perangkat lunak, dan perangkat pembelajaran yang diperlukan.
 3. Desain produk dalam pengembangan media pembelajaran sejarah, dilakukan desain aplikasi untuk menentukan *layout* dan fungsi-fungsi yang akan dimuat di dalam aplikasi. Adapun tahap desain pembuatan aplikasi ini terdiri dari:
 - a. Membuat desain *flowchart*
 - b. Membuat desain *storyboard*
 4. Validasi desain validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk baru akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi desain produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli media dan ahli materi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap ahli media dan materi diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihanannya.
 5. Perbaikan desain setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli media dan materi maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diminimalisir dengan cara memperbaiki desain.

3.7 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Uji prasyarat diperlukan guna memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan. Uji prasyarat instrumen penelitian bertujuan untuk menilai tingkat kevalidan dan reliabilitas butir-butir pernyataan dalam angket, sehingga instrumen benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan konsisten. Instrumen yang valid akan memastikan data yang diperoleh mencerminkan kondisi sebenarnya, sedangkan instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

Uji prasyarat instrumen dilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana butir pernyataan pada angket minat belajar sejarah mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk menilai tingkat konsistensi internal instrumen. Dengan demikian, uji prasyarat instrumen menjadi langkah penting untuk menjamin kualitas data yang dikumpulkan dalam penelitian ini.

3.7.1 Uji Validitas Instrumen

Instrumen penelitian dalam bentuk angket minat belajar sejarah yang disusun dalam penelitian ini terdiri atas 30 butir pernyataan dengan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan pada uji coba lapangan, instrumen terlebih dahulu diuji validitasnya untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan layak digunakan dalam mengukur variabel minat belajar.

Menurut Sugiyono (2019), validitas instrumen merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana instrumen tersebut mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan demikian, instrumen yang valid akan menghasilkan

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = korelasi antara x dengan y

x_i = nilai x ke- i

y_i = nilai y ke- i

n = banyaknya nilai

Dalam penelitian ini, jumlah responden uji coba instrumen adalah 30 siswa. Berdasarkan kriteria pengujian, dengan $N = 30$ diperoleh nilai *r-tabel* sebesar 0,361. Artinya, butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r-hitung* $\geq 0,361$. Hasil perhitungan validitas menunjukkan bahwa sebagian besar butir pernyataan memenuhi kriteria valid, sehingga dapat digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Sementara itu, butir yang tidak memenuhi kriteria dilakukan revisi atau dieliminasi agar instrumen yang digunakan benar-benar sah.

Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Item Kuisioner	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	1	0,900	0,361	Valid
2	2	0,900	0,361	Valid
3	3	0,735	0,361	Valid
4	4	0,735	0,361	Valid
5	5	0,900	0,361	Valid
6	6	0,632	0,361	Valid
7	7	0,900	0,361	Valid
8	8	0,632	0,361	Valid
9	9	0,900	0,361	Valid
10	10	0,415	0,361	Valid
11	11	0,900	0,361	Valid
12	12	0,652	0,361	Valid
13	13	0,465	0,361	Valid
14	14	0,900	0,361	Valid
15	15	0,442	0,361	Valid

Sumber: Hasil olah data peneliti menggunakan SPSS IBM 23

3.7.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas berhubungan dengan tingkat konsistensi suatu instrumen dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang reliabel akan memberikan hasil yang relatif sama apabila digunakan berulang kali dalam kondisi yang serupa. Menurut Arikunto (2013), reliabilitas menunjukkan tingkat keterandalan

instrumen, sehingga semakin tinggi koefisien reliabilitas, semakin tinggi pula kepercayaan terhadap hasil pengukuran.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik Cronbach's Alpha melalui bantuan program SPSS IBM 23. Teknik ini dipilih karena sesuai untuk menguji reliabilitas instrumen dalam bentuk angket skala Likert dengan banyak butir pernyataan. Menurut Sugiyono (2019), suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60.

Instrumen angket minat belajar sejarah yang berjumlah 15 butir pernyataan kemudian dianalisis reliabilitasnya. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha berada di atas batas minimum yang dipersyaratkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket ini memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel dan layak dipakai untuk mengukur minat belajar sejarah siswa.

Tabel 3.9 Interpretasi nilai r

Alpha Cronbach	Interpretasi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 - 0,80	Tinggi
0,41 - 0,60	Sedang
0,21 - 0,40	Rendah
0,00 - 0,20	Sangat rendah

Statistik Reliabiliti	
Cronbach's Alpha	Jumlah N
0.937	30

Sumber: Hasil olah data peneliti menggunakan SPSS IBM 23

Berdasarkan tabel di atas nilai Cronbach's Alpha 0.937 menunjukkan koefisien yang diuji coba memiliki reliabilitas yang tinggi.

3.8 Teknis Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan jenis data yang dikumpulkan pada masing-masing tahap pengembangan ADDIE. Data dianalisis untuk mengetahui kebutuhan pengguna, tingkat kelayakan media, serta efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa.

3.6.1 Analisis Data Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, data diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi dokumentasi mengenai kondisi pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis. Data ini dianalisis secara kualitatif dengan cara mereduksi data, menyusun dalam bentuk naratif, dan menyimpulkan poin-poin kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta berbasis *web*.

3.6.2 Analisis Data Validasi Ahli (Tahap *Development*)

Selanjutnya pada tahap desain (Design) dan pengembangan (Development), dilakukan validasi terhadap produk media pembelajaran yang telah dirancang. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, dengan menggunakan angket penilaian berbasis skala Likert 5 poin. Data yang terkumpul dari angket dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung rata-rata skor dan presentase kelayakan. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria kelayakan, seperti:

Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan

Nilai Kuantitatif	Skor
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
<40%	Tidak Layak

Sumber: Ridwan (2015)

Selain itu, komentar dan saran dari para ahli dianalisis secara kualitatif sebagai acuan dalam proses revisi produk sebelum diimplementasikan pada siswa.

3.6.3. Analisis Data Uji Coba Terbatas (Tahap *Implementation*)

Pada tahap implementasi (*Implementation*), dilakukan uji coba terbatas kepada siswa. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan hasil pretest dan posttest minat belajar. Peningkatan minat belajar siswa dianalisis menggunakan rumus *Gain Score* sebagai berikut:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Nilai gain kemudian dikategorikan menurut interpretasi gain:

Tabel 3.11 Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Ridwan (2015)

Untuk mendukung hasil kuantitatif, dilakukan pula observasi selama proses pembelajaran guna melihat perubahan perilaku dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran sejarah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil observasi ini dianalisis secara kualitatif untuk menilai respons siswa terhadap media interaktif yang digunakan.

Tabel 3.12 Kategori tafsiran efektifitas N-Gain

Presentase (%)	Tingkat Capaian
<40	Sangat tidak efektif
40-55	Tidak efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Sangat efektif

(Rahmi, Iltavia, & Zarista, 2021)

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva pada mata pelajaran Sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dengan persentase rata-rata sebesar 92% dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, serta penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah pembelajaran yang baik dan layak diimplementasikan dalam proses belajar mengajar.
2. Berdasarkan uji coba terbatas (kelompok kecil) dan tanggapan guru maupun siswa, media memperoleh skor rata-rata 93% dengan kategori praktis. Artinya, media ini mudah digunakan, menarik secara visual, serta sesuai dengan karakteristik siswa SMK, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah dengan lebih variatif.
3. Hasil analisis efektivitas melalui uji N-Gain menunjukkan bahwa lebih dari 76% siswa mengalami peningkatan minat belajar sejarah pada kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai platform pembelajaran digital berbasis web dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan geografis dan sarana pembelajaran. Media ini juga relevan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 dan Society 5.0, yang menekankan pentingnya literasi digital, kreativitas, serta keterlibatan aktif siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Canva* yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mengajar sejarah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Guru diharapkan mengombinasikan pemanfaatan media ini dengan metode pembelajaran aktif agar keterlibatan siswa semakin meningkat.
2. Bagi siswa, media ini dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Siswa perlu membiasakan diri mengakses materi melalui perangkat berbasis web agar keterbatasan geografis dan cuaca tidak lagi menjadi penghambat dalam belajar.
3. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan gambaran pentingnya dukungan sarana dan prasarana, seperti peningkatan jaringan internet dan ketersediaan perangkat yang memadai. Dukungan tersebut akan membantu optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran digital.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media dengan cakupan materi yang lebih luas, menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif, serta melakukan uji coba pada jumlah responden yang lebih besar dan beragam. Perbandingan dengan platform digital lain juga dapat dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal:

- Alfiansyah, A. 2024. Perancangan dan implementasi media pembelajaran teknologi layanan jaringan berbasis mobile: Sebuah pendekatan inovatif untuk pendidikan. *Journal Creativity*.
- Alvita Mayu Saidina, dkk. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mading Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Ambarwati, D. 2023. *Implikasi Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital*. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia.
- Angrraini, T. S., Hunaifi, A. A., & Damariswara, R. (2020). *Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Aprilia, E., Pargito, P., & Widodo, S. (2013). *Pembelajaran kooperatif picture and picture untuk meningkatkan minat dan prestasi* (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16-23.
- Asmara, Y., & Nindianti, D. S. (2019). Urgensi Manajemen Kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 1(1), 12-24.
- Daud, M., et al. 2024. *Penerapan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP), 7(1), 150-158.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95-104.
- Dini, N. L. M., & Ekohariadi, E. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan kompetensi percabangan dan perulangan di SMK Negeri 2

- Mojokerto. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(1), 8-16.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar sejarah di sekolah menengah atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541-548.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68.
- Hasnidar, S. (2019). Pendidikan estetika dan karakter peduli lingkungan sekolah. *Jurnal serambi ilmu*, 20(1), 97-119.
- Heri, T. (2019). Meningkatkan motivasi minat belajar siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
- Ibda, F. 2015. *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Intelektualita, 3(1), 27-38.
- Ilah, A., Dedy Miswar, D. M., & Adha, M. M. (2024). Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies. *International Journal of Education and Life Sciences*, 2(5), 283-291.
- Insani, M., Haenilah, E. Y., Hariri, H., & Sinaga, R. M. (2023). Audio-visual-based history learning media materials about human life in the literary age. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 17(3), 398-407.
- Irwan, dkk. 2024. *Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Perspektif Teori Konstruktivisme Vygotsky*. Jurnal Pendidikan.
- Irwanto, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Kejuruan dengan Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus SMK PGRI 1 Kota Serang-Banten). *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 86-107.
- Iswara, D. M. (2024). Metode pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5984-6013.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27-39.
- Kamaruddin, N. F. (2022). Fenomena media sosial terhadap minat belajar siswa sekolah di era digitalisasi. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(2), 39-54.
- Khotimah, D. F. K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1-8.

- Kurniawan, R. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Jendela Pendidikan, 2(02), 220-229.
- Lestari, S., dkk. 2021. *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Cognitive Tools dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Criksetra, 10(2).
- Manurung, A. A. (2025). Full Paper Vol 6 No. 1 2025. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 6(1).
- Masitoh, D. (2015). *Pengaruh Perhatian Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Ngadiluwih Tahun Pelajaran 2014/2015* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance improvement*, 42(5), 34-37.
- Novita Sari, D., Pujiati, P., & Sugeng, W. (2023). The Role of the Teacher in Optimizing the Use of iPad in IT Middle School Students Ar-Raihan Bandar Lampung as Social Studies Learning Media to Increase Digital Literacy. *International Journal of Social Science Research and Review (IJSSRR)*, 6(18), 190-203.
- Nurdin, N., Samad, I. S., & Sardia, S. (2020). Logical reasoning analysis based on hippocrates personality types. *Aksioma*, 9(2), 57-73.
- Nurhikmayati, I. 2025. *Studi Literatur Teori Piaget dan Vygotsky dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Guru.
- Nurjannah, N., dkk. 2025. Pengembangan media pembelajaran berbasis Genially untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Ofianto, O. 2021. *Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Pendekatan Konstruktivistik dalam Pembelajaran Sejarah Abad ke-21*. Jurnal Artefak, 8(1).
- Panjaitan, D. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Statistika Berbasis Multimedia. *JUKI: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(1), 11-15.

- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan holistik untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam menghadapi tantangan era digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778-27778.
- Pratiwi, I., & Wibawa, S. C. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.
- Prayudi, A., & Anggriani, A. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan google sites untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 9-18.
- Rahmawati, D. 2022. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital*. Jurnal Historia.
- Saidina, A. M., dkk. 2024. Media mading digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Saputra, D. S., & Indriawati, P. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Media dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa di SMP Negeri 18 Balikpapan. *Edupro: Prosiding Berkala Ilmu Pendidikan*, 32-39.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130.
- Septiana, L., Sumadi, S., & Miswar, D. (2019). *Penggunaan media pembelajaran video animasi powtoon siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Seran, E. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran PAK Terhadap Peningkatan Minat Belajar Anak/Siswa. *Inculco Journal of Christian Education*.
- Sofiasyari, I., Amanaturrakhmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789-1798.
- Sukatin, H. S. 2020. Inovasi Pendidikan Sekolah Menengah Yang Bermutu Dan Profesional. *Aktualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 10(1), 18-39.
- Sulastri, Anik. 2016. Pengaruh Aktifitas Siswa dalam Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Kota Probolinggo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*.
- Suryadi, A. 2020. *Desain Pembelajaran Scaffolding Berbantuan Media Digital*. Jurnal Basicedu, 4(3).

- Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata kuliah multimedia. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(5), 581-590.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yuliana, D., & Erawati, D. 2022. *Integrasi Media Dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky*. Jurnal Anterior, 21(2)
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *PEMA*, 5(1), 80-89.

Sumber Buku:

- Agus Sujanto. 2004. *Psikologi Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anderson, T. 2008. *The Theory and Practice of Online Learning* (2nd ed.). Edmonton: Athabasca University Press.
- Aritonang, K. T. 2008. *Belajar dan Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Grasindo.
- Arliza, dkk. 2019. *Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyadi, D. 2019. *Desain dan Model Pengembangan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Endang Mulyatiningsih. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Giddens, A. 1990. *The consequences of modernity*. Stanford: Stanford University Press.
- Hugiono & Poerwantana, P. K. 1986. *Ilmu Sejarah dan Pengajarannya*. Jakarta: Depdikbud.
- Kristanto, A. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lisnawaty Simanjuntak. 1993. *Motivasi Belajar Anak*. Jakarta: Depdikbud.

Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Rahmawati, Roro Kurnia Nofita. 2024. *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator, & Faktor-Faktor yang Memengaruhinya*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.

Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. 2017. *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Boston: Pearson.

Ridwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sardiman, A. M. 2014. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Simanjuntak, L. 1993. *Psikologi Pendidikan Anak Sekolah*. Jakarta: PT Gramedia.

Slameto. 2015. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2015. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suparno, P. 2021. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Winkel, W. S. 1984. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.

Yasa, dkk. 2017. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Sumber Resmi Pemerintah/Regulasi:

BMKG. 2020. *Peta Rata-Rata Curah Hujan dan Hari Hujan Periode 1991–2020 Indonesia*. Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika.

Undang-Undang (UU) Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.