

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
WEB MENGGUNAKAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR SEJARAH  
(Tugas Akhir)**

Laporan ini disusun guna memenuhi tugas akhir MK Model dan Desain  
Pembelajaran



**Oleh:**  
**Muhammad Ilham**  
**NPM 2423031015**

**Dosen Pengampu:**

1. Dr. Puji, M.Pd
2. Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd
3. Dr. Nikki Tri Sakung, M.Pd.

**MAGISTER PENDIDIKAN IPS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2025**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, laporan proyek akhir untuk mata kuliah Desain dan Pengembangan Kurikulum ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai pertanggungjawaban akademis atas proyek dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa."

Proyek pengembangan ini dilatarbelakangi oleh tantangan dalam pembelajaran sejarah di era digital, di mana diperlukan inovasi untuk meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, kami mengidentifikasi perlunya media yang lebih visual, interaktif, dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berpusat pada siswa, kreatif, dan berbasis teknologi. Media

Laporan ini menguraikan seluruh tahapan pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, proses produksi media, hingga evaluasi. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi solusi praktis bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak monoton. Lebih dari itu, pengembangan ini merupakan upaya konkret dalam menerapkan prinsip-prinsip desain kurikulum yang relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelesaian proyek ini, terutama kepada dosen pengampu mata kuliah Desain dan Pengembangan Kurikulum serta keluarga besar SMKN 1 Batu Ketulis yang telah memberikan ruang dan masukan berharga. Semoga laporan dan produk media yang dikembangkan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi inovasi pembelajaran sejarah di Indonesia.

Lampung Barat, November 2025

Penulis

## **DAFTAR ISI**

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	i
<b>DAFTAR ISI.....</b>	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Metode/Desain yang digunakan .....	3
1.4 Tujuan dan Kegunaan.....	6
<b>BAB II PEMBAHASAN .....</b>	8
<b>BAB III UJI COBA PROTOTIPE .....</b>	32
3.1 Langkah-langkah Uji coba .....	32
3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba .....	34
3.3 Sampel Uji Coba .....	37
<b>BAB IV HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN.....</b>	39
4.1 Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran .....	39
3.2 Evaluasi Kelompok Kecil.....	50
4.3 Uji Lapangan .....	53
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	58
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	60
<b>LAMPIRAN</b>	

## **BAB 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 (2020), 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.

Seiring 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	Lebih dari 50% 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 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?

## **1.3 Desain yang digunakan**

Dalam upaya mengatasi rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Berdasarkan kondisi tersebut, model pengembangan ADDIE (Analyse, Design, Develop, Implement, Evaluate) dipilih sebagai kerangka kerja untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva. Model ADDIE dianggap relevan karena menyediakan tahapan yang sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi, sehingga media yang dihasilkan benar-benar mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Berikut adalah tahapan pengembangan media pembelajaran interaktif:

1. Analysis

Pada tahap Analysis, dilakukan analisis mendalam terhadap kebutuhan belajar, karakteristik siswa, serta permasalahan utama di kelas, yaitu rendahnya minat belajar dan minimnya penggunaan media digital yang interaktif. Analisis ini mengidentifikasi bahwa siswa lebih tertarik pada konten visual dan interaktif daripada metode ceramah satu arah. Temuan ini sejalan dengan pandangan Asrori (2020) dan Pratiwi (2019) tentang pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bermakna.

## 2. Design

Tahap Design difokuskan pada perancangan arsitektur konten, alur navigasi (*user flow*), dan desain antarmuka (*user interface*) untuk media pembelajaran berbasis web. Pada tahap ini, dirumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta ditentukan elemen-elemen interaktif seperti kuis singkat, video, gambar bergerak (*GIF*), dan tombol navigasi yang akan diintegrasikan menggunakan fitur-fitur Canva untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

## 3. Development

Tahap Development adalah proses merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran interaktif yang siap digunakan. Proses ini dimulai dengan pembuatan aset visual, pengumpulan materi sejarah, dan penyusunan halaman-halaman web interaktif menggunakan Canva. Setelah prototipe awal selesai, produk tersebut divalidasi oleh para ahli untuk memastikan kelayakannya. Validasi melibatkan:

- Ahli materi untuk memverifikasi akurasi dan kedalaman konten sejarah.
- Ahli media untuk menilai aspek desain, interaktivitas, dan fungsionalitas teknis.
- Ahli bahasa untuk memastikan penggunaan bahasa yang komunikatif, baku, dan sesuai dengan target siswa.

Masukan dan saran dari para ahli kemudian digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diimplementasikan di lapangan.

## 4. Implementation

Pada tahap Implementation, media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah selesai dikembangkan diuji coba di kelas XI SMKN 1 Batu Ketulis. Siswa diarahkan untuk mengakses dan menjelajahi materi sejarah (misalnya, tentang kolonialisme) secara mandiri melalui tautan web yang dibagikan. Implementasi ini bertujuan untuk mengamati respons siswa, tingkat interaksi mereka dengan media, dan kemudahan penggunaan platform.

### 5. Evaluation

Tahap Evaluation dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berdasarkan data yang terkumpul selama implementasi. Evaluasi mencakup penilaian terhadap peningkatan minat belajar siswa (melalui observasi dan angket), hasil belajar (melalui kuis interaktif), serta umpan balik dari siswa mengenai pengalaman penggunaan media. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan media agar lebih efektif di masa mendatang.

#### **1.4 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.

#### **1.5 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*.

## BAB II

### PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat. Media pembelajaran interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun pengembangan media pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

#### 2.1 Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta potensi yang ada sebelum media pembelajaran interaktif berbasis *web* dikembangkan. Analisis ini meliputi kebutuhan siswa dan guru, tuntutan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kondisi sarana dan prasarana di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi kelas, minimnya rasa ingin tahu, serta rendahnya antusiasme ketika guru menyampaikan materi. Sebagian besar siswa menganggap sejarah sebagai mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan dan membosankan. Kondisi ini menuntut adanya inovasi

media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik perhatian siswa.

Berdasarkan analisis kurikulum, pembelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka di SMK tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, analitis, kolaboratif, serta kemampuan menghargai warisan budaya bangsa. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka abad ke-21 yang mengharuskan pemanfaatan media digital dan teknologi sebagai alat pembelajaran di semua mata pelajaran dengan pendekatan multistrategi serta dukungan multimedia, di mana guru dan siswa bekerja sama secara aktif untuk memaksimalkan proses pembelajaran (Insani, Haenilah, Hariri, & Sinaga, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep dasar kehidupan manusia praaksara, menganalisis hubungan antara corak kehidupan dan hasil budaya, serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap peninggalan sejarah.

Karakteristik siswa SMKN 1 Batu Ketulis juga menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan media. Siswa umumnya berasal dari daerah pedesaan dengan latar belakang sosial ekonomi yang beragam. Kondisi geografis sekolah yang berada di wilayah pegunungan Lampung Barat menimbulkan tantangan tersendiri. Akses jalan menuju sekolah tidak semuanya dalam kondisi baik, beberapa ruas jalan masih berbatu bahkan tanah, sehingga ketika musim hujan sering kali menghambat mobilitas siswa. Berdasarkan data klimatologis BMKG periode 1991–2020, rata-rata curah hujan di Lampung Barat mencapai 2.432 mm per tahun dengan rata-rata 142 hari hujan. Tingginya intensitas hujan ini menyebabkan sebagian siswa terkadang terlambat atau tidak dapat hadir ke sekolah.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi sebuah kebutuhan mendesak. Anthony Giddens (1990) dalam *The Consequences of Modernity* menegaskan bahwa modernitas ditandai oleh percepatan arus informasi, globalisasi, dan ketergantungan pada teknologi yang tidak lagi dapat dihindari, bahkan oleh masyarakat dengan akses

terbatas. Menurutnya, modernitas menuntut setiap individu untuk beradaptasi dengan perubahan, karena teknologi menjadi instrumen utama dalam menjembatani ruang dan waktu. Oleh karena itu, meskipun berada di wilayah dengan keterbatasan akses, siswa SMKN 1 Batu Ketulis tetap perlu diarahkan untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tertinggal dari dinamika global.

Hasil analisis sarana prasarana diperoleh gambaran bahwa sekolah sudah memiliki fasilitas jaringan internet meskipun belum sepenuhnya stabil. Mayoritas siswa juga memiliki perangkat gawai berbasis Android yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran berbasis *web*. Hal ini menjadi peluang yang mendukung implementasi media interaktif, dengan catatan media harus didesain sederhana, ringan, dan tidak membutuhkan kuota besar agar tetap ramah bagi siswa.

Hasil analisis ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* sangat relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah, khususnya pada materi Asal Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Media ini diharapkan dapat menjawab permasalahan rendahnya minat belajar, keterbatasan kehadiran siswa akibat faktor geografis dan iklim, serta kebutuhan akan sumber belajar yang fleksibel, menarik, dan mudah diakses.

## **2.2 *Design* (Perancangan)**

Tahap selanjutnya dari model pengembangan ADDIE yakni tahap perancangan. Tahap perancangan merupakan tahap kedua pada model pengembangan ini. Dalam tahap kedua ini yang dilakukan oleh peneliti terhadap perancangan produk yang dikembangkan yaitu:

### **2.2.1 Pengumpulan Alat dan Bahan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif**

Berikut adalah alat-alat yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

### 1. Personal Computer (PC) / Laptop

Laptop digunakan sebagai perangkat utama dalam proses perancangan dan pengembangan media. Dengan spesifikasi yang memadai, laptop berfungsi untuk mengolah desain visual, menyusun materi, serta mengintegrasikan seluruh komponen pembelajaran ke dalam bentuk media interaktif berbasis *web*. Adapun spesifikasi dari Komputer yang digunakan adalah:

**Tabel 4.1 Spesifikasi Komputer**

<b>Merk</b>	Dell Latitude 3290
<b>Prosesor</b>	Intel Core i5 generasi ke-7
<b>Memori</b>	RAM DDR4 8GB / 256 GB SSD
<b>Layar</b>	12.5 Inci
<b>Sistem Operasi</b>	Windows 10 64-bit

*Sumber: Manual book Dell Latitude 3290*

### 2. Akun Canva Education

*Canva Education* dipilih karena menyediakan fitur desain grafis yang lengkap, mudah diakses, serta mendukung pembuatan media interaktif berbasis *web*. Melalui *Canva*, peneliti dapat menyusun layout halaman, menambahkan teks, gambar, ikon, ilustrasi, serta menyisipkan animasi sederhana yang menunjang materi pembelajaran.

### 3. Aplikasi Youtube

Platform YouTube digunakan sebagai sarana penyimpanan sekaligus penayangan video pembelajaran yang merupakan karya orisinal peneliti. Video ini kemudian ditautkan secara langsung ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dibuat melalui *Canva*. Dengan demikian, siswa dapat mengakses dan menonton video tanpa harus meninggalkan media utama, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terpadu, praktis, dan efisien.

### 4. Akun Google VEO 3

Google Veo 3 digunakan untuk menghasilkan video intro produk. Pemanfaatan teknologi ini bertujuan memberikan kesan profesional sekaligus menarik perhatian

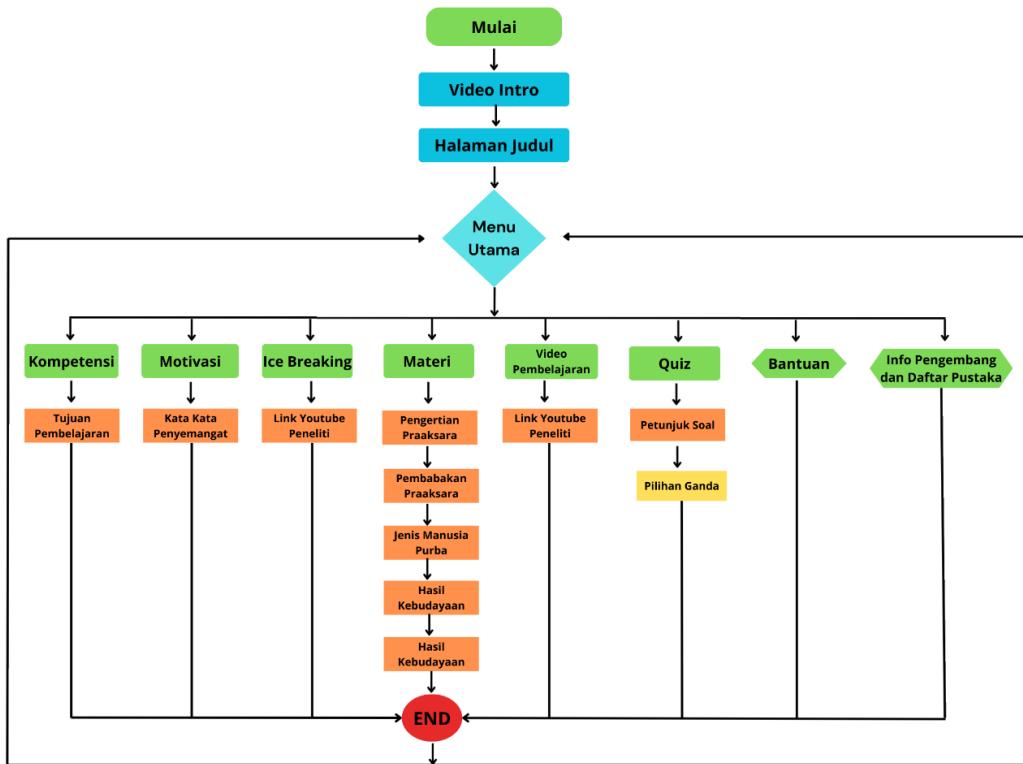
siswa sejak awal pembelajaran. Intro video ini ditempatkan di awal media agar siswa mendapatkan gambaran singkat tentang isi dan tujuan media yang dikembangkan.

Semua bahan ini dipilih agar media pembelajaran interaktif dapat menampilkan kombinasi teks, gambar, animasi, video, serta kuis interaktif yang menarik dan mudah dipahami siswa.

### **2.2.3 Pembuatan Tampilan Media Pembelajaran Interaktif**

Tahap desain merupakan kelanjutan dari proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti merancang bentuk media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan aplikasi *Canva* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Desain ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai alur, tampilan, dan isi media yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran Sejarah, khususnya pada materi “*Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia*.”

Langkah awal pada tahap perancangan adalah penyusunan flowchart dan storyboard (Irwanto, 2021). Flowchart digunakan sebagai panduan alur interaktif yang menggambarkan hubungan antarhalaman, navigasi, serta integrasi materi, gambar, video, dan evaluasi. Sedangkan storyboard berfungsi sebagai rancangan visual awal yang memuat sketsa tampilan setiap bagian media, mulai dari halaman beranda, menu materi, video pembelajaran, hingga latihan soal dan evaluasi.



**Gambar 2.1 Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pintar**

Berikutnya, peneliti menyusun rancangan produk yang dituangkan ke dalam bentuk storyboard. Storyboard ini memuat gambaran awal tampilan media pembelajaran interaktif beserta alur informasi yang akan disajikan. Tahap perancangan ini merupakan hasil konkret dari konsep awal produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti membuat sketsa media pembelajaran interaktif yang direncanakan untuk dikembangkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Pintar**

No	Keterangan	Visual	Audio
1	Intro Media	Video Historia Channel hasil AI <i>generate google Veo 3.</i>	Musik Pembuka, dan Narasi: Kuno, Kini, dan Nanti

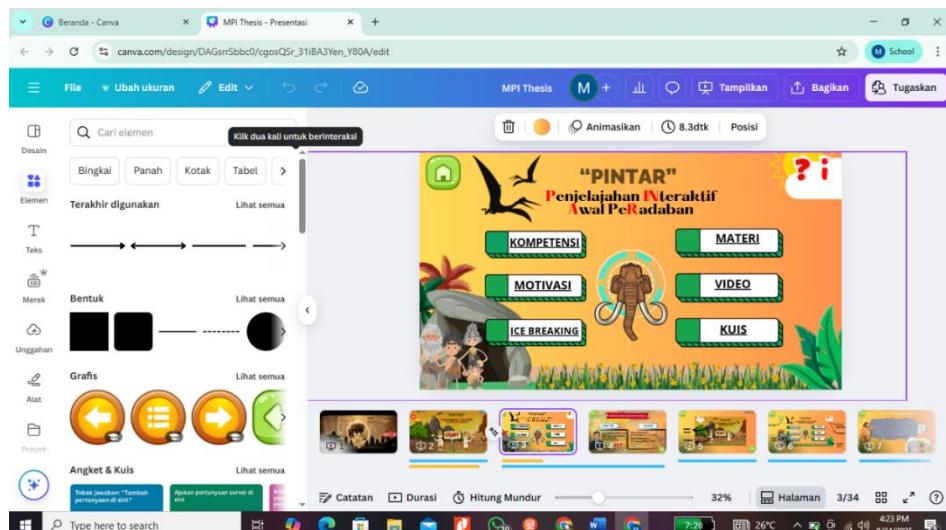
2	Judul	1. Tulisan “Pembelajaran Interaktif Awal Peradaban”. 2. <i>Icon Start</i> dan <i>Home</i> 3. Logo Universitas Lampung, SMK Batu Ketulis, dan Belajar Merdeka 4. Animasi berpakaian Adat Lampung	1. Musik latar Papaya 2. Narasi: Tabik Pun, Selamat datang di website Pintar “Pembelajaran Interaktif Awal Peradaban”
3	Menu Utama	1. Animasi tombol menu, <i>home</i> , tanda tanya, huruf i dan transisi. 2. Tulisan Pintar “Pembelajaran Interaktif Awal Peradaban”. 3. Animasi Gajah, Daun, rumput, awan, dan Manusia Purba. 4. Menu: Kompetensi, Motivasi, <i>Ice Breaking</i> , Materi, Video, dan <i>Quiz</i>	1. Musik latar: Papaya (Ukelele/bass/drums) 2. Narasi: Silakan pilih menu yang kamu inginkan.
4	Sub Menu Kompetensi	1. Tulisan tujuan pembelajaran 2. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara	Musik latar Papaya: (Ukelele/bass/drums)
5	Sub Menu Motivasi	Kata kata mutiara dari B.J Habibie “Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik orang yang senantiasa berusaha”	1. Musik latar: <i>Clash at Sea</i> 2. Narasi dari kata Mutiara B.J Habibie.
6	Sub Menu <i>Ice Breaking</i>	1. Video ice breaking interaktif yang diambil dari laman youtube peneliti. 2. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara	Sesuai dengan video yang ditayangkan.
7	Sub Menu Materi	1. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara 2. Materi bab awal peradaban Indonesia: a. Apa itu praaksara b. Pembabakan zaman praaksara c. Jenis-jenis manusia purba d. Hasil kebudayaan e. Ciri kehidupan manusia praaksara	Musik latar Papaya: (Ukelele/bass/drums)

8	Sub Menu Video Pembelajaran	1. Video pembelajaran yang ditayangkan diambil dari <i>link</i> ditayangkan. video karya peneliti yang diunggah pada kanal youtubenya yakni Historia Channel. 2. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara	Sesuai dengan video yang ditayangkan.
9	Sub Menu Quiz	1. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara 2. Petunjuk Pengeraan soal 3. Soal Pilihan Ganda sebanyak 5 soal. 4. <i>Feedback</i> benar dan salah	1. Musik latar Papaya: (Ukelele/bass/drums) 2. Efek suara <i>joyful sound clapping</i> 3. Efek suara <i>the price is right losing horn</i> 4. Efek suara <i>fireworks distant heavy</i>
10	Sub Menu Informasi dan daftar Pustaka	1. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara 2. Informasi peneliti dan dosen pembimbing 3. Daftar Pustaka	Musik latar Papaya: (Ukelele/bass/drums)
11	Sub Menu bantuan	1. Animasi yang tersedia di <i>Canva</i> bertema praaksara 2. Fungsi penggunaan tombol	Musik latar Papaya: (Ukelele/bass/drums)

---

*Sumber: Hasil proses desain peneliti*

Dalam proses desain, peneliti juga memperhatikan aspek tampilan antarmuka (*interface*), seperti pemilihan warna, gambar latar (background), ikon, dan tata letak menu agar sesuai dengan tema pembelajaran sejarah. Prinsip estetika dan keterbacaan menjadi pertimbangan utama sehingga media terlihat menarik, interaktif, namun tetap informatif. Desain navigasi dibuat sederhana dengan menu yang mudah diakses, sehingga peserta didik dapat menggunakan media ini secara mandiri baik melalui komputer maupun perangkat Android.



**Gambar 2.2 Interface Media Pembelajaran Interaktif Pintar**

Peneliti juga merancang instrumen evaluasi berupa kuis interaktif yang ditempatkan di dalam media. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan adanya kuis interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap desain menghasilkan rancangan awal berupa *flowchart*, *storyboard*, tampilan antarmuka, serta instrumen evaluasi yang siap digunakan dalam tahap berikutnya, yaitu pengembangan (*development*).

### **2.3 Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan produk dalam bentuk nyata yang telah dirancang pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan media pembelajaran sesuai kebutuhan. Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* untuk mata pelajaran sejarah kelas X di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat. Proses pengembangan diawali dengan pembuatan tampilan beranda (*home*), penyusunan menu utama, integrasi video pembelajaran, penetapan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menambahkan materi sejarah yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, serta infografis yang relevan,

kemudian melengkapi dengan menu evaluasi berupa kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Dengan demikian, seluruh elemen media dipadukan agar sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sejarah. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

### **2.3.1 Pembuatan Prototype Media Pembelajaran Interaktif**

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat produk dengan menggunakan aplikasi *Canva Education* sebagai platform utama. Semua elemen yang telah dipersiapkan, seperti *storyboard*, *flowchart*, dan rancangan antarmuka, diwujudkan menjadi media pembelajaran yang utuh dan dapat digunakan oleh siswa. Langkah-langkah dalam tahap pengembangan meliputi:

#### **1. Pembuatan Halaman Utama (*Home Page*)**

Halaman ini dirancang sebagai tampilan awal media pembelajaran interaktif. Pada halaman utama ditampilkan judul media, identitas peneliti, logo sekolah, serta menu navigasi menuju materi, video pembelajaran, dan evaluasi.

Tampilan judul pada media pembelajaran interaktif disusun sebagai intro yang berfungsi mengenalkan materi sekaligus menarik perhatian siswa. Video pembuka dibuat melalui Google Veo 3 dengan menampilkan animasi tokoh berpakaian adat Lampung serta sapaan khas “Tabik Pun” sebagai bentuk integrasi kearifan lokal, sementara latar bernuansa kehidupan praaksara dipilih agar selaras dengan tema sejarah. Selanjutnya, halaman judul didesain melalui *Canva* dengan tata letak, tipografi, dan ilustrasi yang komunikatif. Desain ini sejalan dengan prinsip *multimedia* dalam teori Mayer, di mana perpaduan teks, visual, dan animasi membantu meningkatkan atensi, memperkuat pemahaman, serta menumbuhkan keterhubungan emosional siswa dengan materi. Dengan demikian, tampilan judul tidak hanya menyajikan identitas media, tetapi juga menjadi sarana menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna..



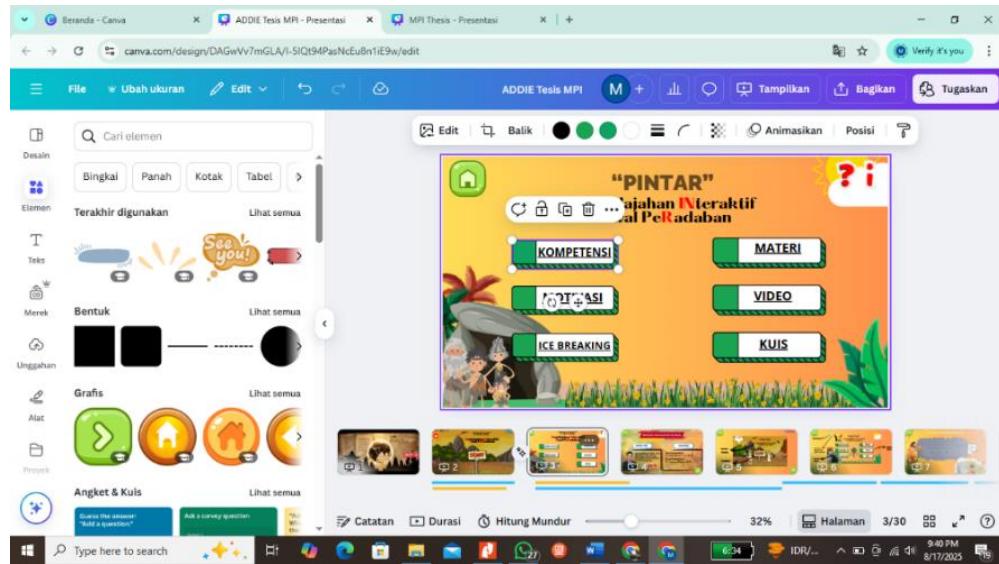
Gambar 2.3 Penentuan Video Intro Media Pembelajaran Interaktif Generate Veo 3



Gambar 2.4 Penentuan Tampilan Judul Media Pembelajaran Interaktif

Media ini diberi judul PINTAR yang merupakan akronim dari Penjelajahan Interaktif Awal Peradaban, yang hurufnya ditulis dengan *font hatton* dengan ukuran 44 dengan warna kombinasi kuning hijau dan putih, dan *serif font display* dengan ukuran menyesuaikan komposisi, dengan warna kuning, hijau, putih, untuk akronimnya. Pada *slide* ini juga dicantumkan logo instansi sebagai identitas yakni logo Universitas Lampung, Kemendikbud, Merdeka Belajar dan SMKN 1 Batu Ketulis,

## 2. Pembuatan fitur menu pada media pembelajaran interaktif



**Gambar 2.5 Pembuatan fitur menu media pembelajaran interaktif**

Peneliti menggunakan fitur elemen yang tersedia pada *Canva Education* sebagai bahan dalam membuat fitur menu dalam media pembelajaran interaktif ini. Fitur yang dibuat pada halaman depan yakni fitur menu yang dapat dipilih oleh siswa yakni kompetensi yang berisi tujuan pembelajaran, motivasi untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, *ice breaking* interaktif untuk meningkatkan motorik siswa, materi yang berisi konten pembelajaran, video yang diambil dari tautan channel youtube peneliti, dan *quiz* sebagai bentuk evaluasi dari penggunaan media pembelajaran. Menu ini terhubung dengan slide lain yang berisi sesuai dengan nama menu menggunakan fitur hyperlink yang tersedia pada *Canva Education*. serta pada *Slide* selanjutnya terdapat fitur pada bagian halaman menu. Sehingga fitur yang dibuat tersebut para pengguna dapat mengakses produk tersebut.

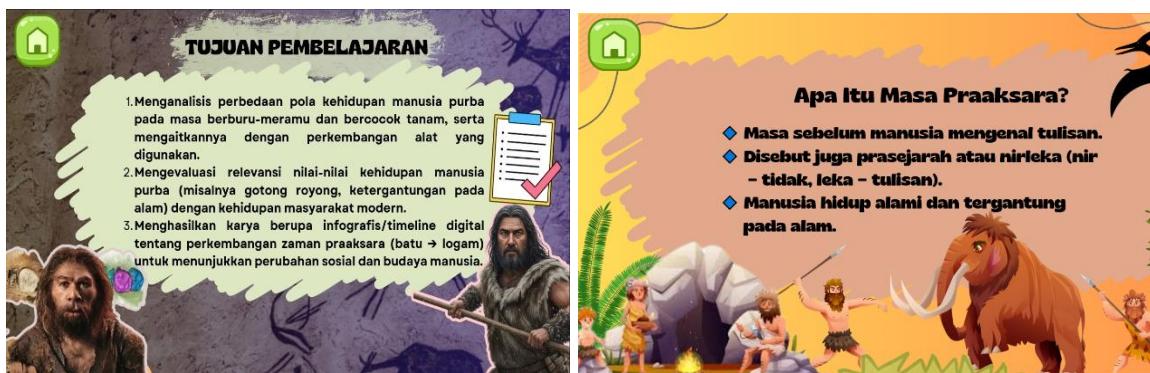
## 3. Penyusunan menu materi

Pada tahap pengembangan, penyusunan materi menjadi langkah penting agar media pembelajaran interaktif yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Materi yang dipilih adalah “Corak Kehidupan dan Hasil-hasil Budaya Manusia pada Masa Praaksara Indonesia”, yang merupakan bagian dari Kompetensi Dasar mata pelajaran Sejarah kelas X (fase E) SMK.

Materi disusun dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran yaitu agar peserta didik mampu menganalisis kehidupan manusia pada masa praaksara, memahami hasil-hasil budaya yang ditinggalkan, serta menumbuhkan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya bangsa sebagai warisan yang patut dilestarikan. Dari capaian pembelajaran tersebut, peneliti merumuskan Tujuan Pembelajaran, yaitu:

1. Menganalisis perbedaan pola kehidupan manusia purba pada masa berburu-meramu dan bercocok tanam, serta mengaitkannya dengan perkembangan alat yang digunakan.
2. Mengevaluasi relevansi nilai-nilai kehidupan manusia purba (misalnya gotong royong, ketergantungan pada alam) dengan kehidupan masyarakat modern.
3. Menghasilkan karya berupa infografis/*timeline* digital tentang perkembangan zaman praaksara untuk menunjukkan perubahan sosial dan budaya manusia.

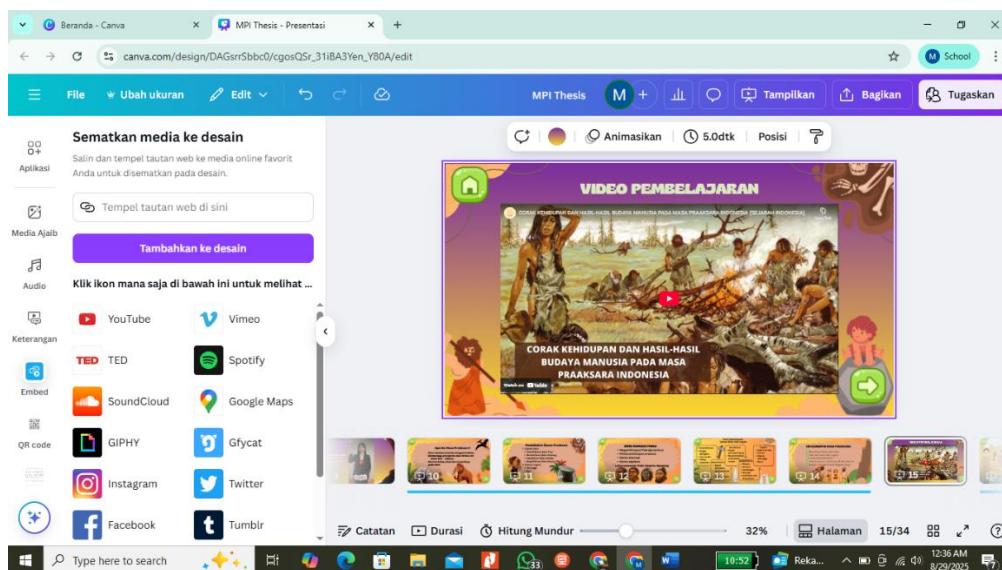
Dalam penyusunannya, peneliti menyesuaikan materi dengan prinsip kejelasan, keterpaduan, dan keterbacaan. Setiap konten dirancang agar mudah dipahami siswa melalui penyajian berbasis teks singkat dan gambar ilustrasi. Penyusunan materi juga memperhatikan alur pembelajaran, dimulai dari pengenalan konsep, penyajian contoh-contoh hasil budaya, hingga latihan dan evaluasi. Dengan demikian, penyusunan materi tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membangun minat, rasa ingin tahu, dan sikap apresiatif siswa terhadap sejarah.



**Gambar 2.6 Penyusunan Tujuan Pembelajaran dan Materi**

#### 4. Integrasi Video Pembelajaran

Peneliti juga menambahkan video pembelajaran hasil karya sendiri yang dirancang untuk mendukung materi sejarah. Video ini diproduksi secara mandiri mulai dari penyusunan naskah, perekaman, hingga proses penyuntingan, kemudian diunggah ke platform YouTube agar dapat diakses dengan lebih mudah. Selanjutnya, video tersebut ditautkan secara langsung ke dalam *Canva* sehingga terintegrasi dengan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.



Gambar 2.7 Penautan Video Pembelajaran *Youtube* Pada Media Interaktif

Video pembelajaran ini berfungsi untuk memberikan penjelasan materi secara visual dan naratif sehingga membantu siswa memahami isi pelajaran secara lebih jelas. Integrasi video karya peneliti ke dalam media interaktif bertujuan tidak hanya untuk memperkaya konten pembelajaran, tetapi juga untuk menghadirkan variasi penyajian yang lebih menarik. Dengan demikian, media ini tidak hanya mengandalkan teks dan gambar, tetapi juga memanfaatkan kekuatan audio-visual untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa.

#### 5. Pembuatan Menu Evaluasi

Evaluasi pada media pembelajaran interaktif ini disajikan dalam bentuk kuis pilihan ganda dengan lima opsi jawaban pada setiap soal. Penyusunan soal

mengacu pada indikator capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sejarah, sehingga mampu mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Kuis diintegrasikan langsung ke *Canva* dengan dilengkapi petunjuk penggerjaan, di mana siswa diminta memilih satu jawaban yang paling tepat. Setelah memilih, sistem memberikan umpan balik langsung dengan menampilkan jawaban yang benar. Hal ini membantu siswa segera mengetahui tingkat penguasaan materi serta bagian yang perlu dipelajari kembali.



**Gambar 2.8 Penyusunan Evaluasi Materi Pada Media Interaktif**

Model evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk menguji pemahaman, tetapi juga mendorong siswa melakukan pembelajaran reflektif. Dengan tampilan yang interaktif, evaluasi terasa lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengukur pencapaian belajarnya secara mandiri.

#### 6. Pembuatan Menu Eksplorasi

Peneliti menambahkan menu eksplorasi sebagai fitur yang dirancang untuk memberikan ruang bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta literasi digital. Pada menu ini, siswa diarahkan untuk mengerjakan proyek berupa pembuatan infografis sejarah dengan memanfaatkan *Canva*. Proyek tersebut tidak hanya menekankan pada pemahaman materi sejarah, tetapi juga menuntut siswa untuk mengolah informasi ke dalam bentuk visual yang menarik,

ringkas, dan komunikatif sehingga lebih mudah dipahami oleh orang lain. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aspek kognitif semata, melainkan bergerak menuju ranah keterampilan dan kreasi.

Model eksplorasi melalui proyek infografis ini memiliki sejumlah kelebihan. Pertama, kegiatan ini mampu meningkatkan kreativitas siswa, sebab proses desain menuntut kemampuan menyusun ide, memilih simbol visual, dan mengombinasikan teks serta gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif. Kedua, kegiatan ini juga menguatkan keterampilan berpikir kritis, karena siswa harus menganalisis materi sejarah, memilah informasi penting, dan menentukan cara penyajian yang tepat. Ketiga, model ini mendorong literasi digital abad 21, sebab penggunaan *Canva* memungkinkan siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga menguasai aplikasi digital yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan era Society 5.0 (Novita, Pujiati & Sugeng 2023).



**Gambar 2.9 Tampilan Proyek Eksplorasi Siswa**

Proyek eksplorasi ini terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, karena siswa merasa lebih antusias saat dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran (Septiana, Sumadi, & Miswar, 2019). Hasil karya berupa infografis juga menumbuhkan rasa bangga serta percaya diri. Lebih jauh, proyek ini dapat dikerjakan secara individu maupun kelompok, sehingga memfasilitasi

pembelajaran kolaboratif melalui diskusi, kerja sama, dan berbagi ide antarsiswa. Dengan adanya menu eksplorasi, media pembelajaran interaktif ini tidak hanya menjadi sarana penyampaian materi, melainkan juga wadah bagi siswa untuk mengkreasi dan mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan bermakna.

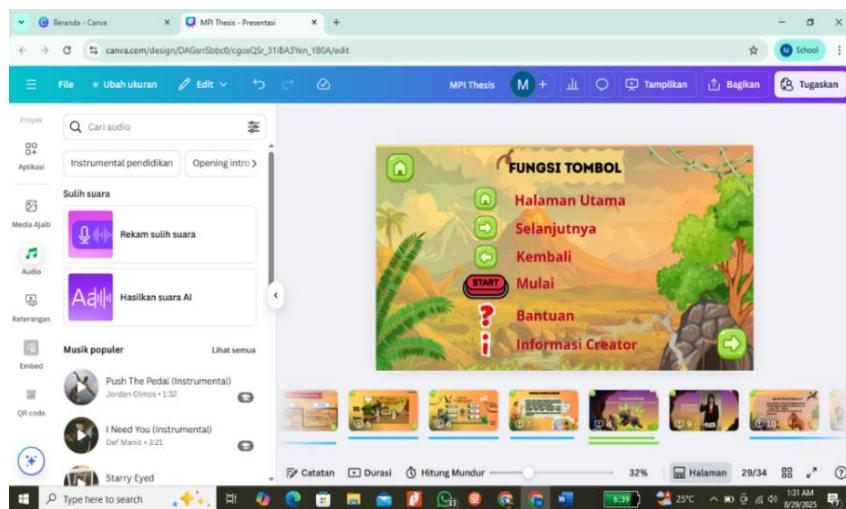
#### 7. Pembuatan info pengembang, daftar Pustaka dan bantuan

Peneliti menyusun Info Pengembang yang berisi identitas kreator media pembelajaran, meliputi nama, latar belakang pendidikan, dan tujuan pengembangan produk. Bagian ini disajikan agar pengguna mengetahui siapa pembuat media serta sebagai bentuk tanggung jawab akademik. Selain itu, peneliti juga menambahkan Daftar Pustaka yang memuat sumber-sumber rujukan dari buku, jurnal, maupun dokumen resmi yang dijadikan landasan materi. Keberadaan daftar pustaka ini menjamin keabsahan isi media sekaligus menanamkan sikap menghargai karya ilmiah.



**Gambar 2.9 Pembuatan info pengembang dan daftar pustaka**

Peneliti juga merancang menu bantuan yang berisi informasi fungsi dari setiap tombol atau fitur dalam media interaktif. Menu ini disajikan secara ringkas dan jelas agar siswa maupun guru dapat dengan mudah menavigasi halaman, membuka materi, mengakses video, maupun mengerjakan evaluasi. Integrasi Info Pengembang, Daftar Pustaka, dan Menu Bantuan ini tidak hanya memperkaya isi media pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan kepercayaan pengguna dalam memanfaatkan produk secara optimal.

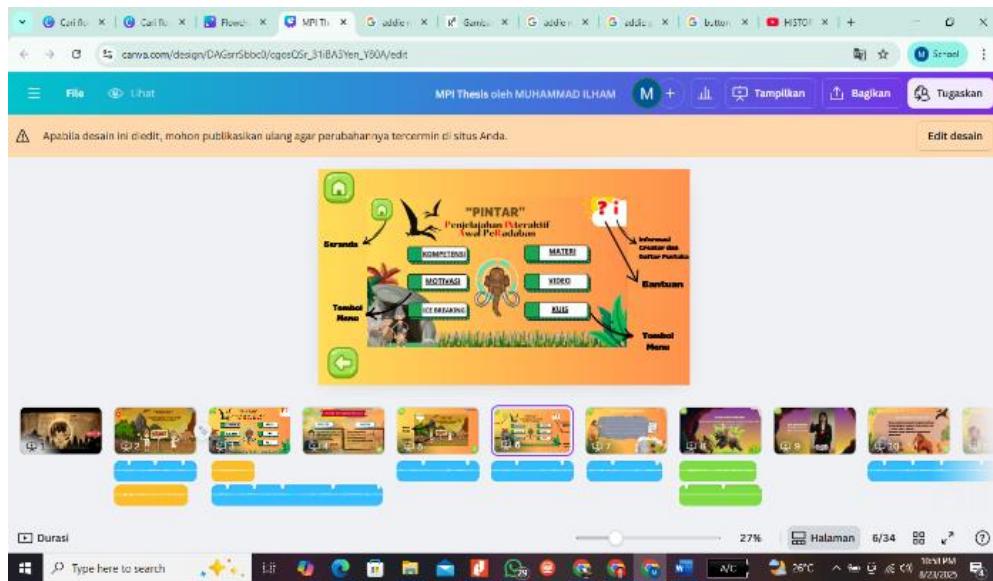


**Gambar 2.10 Pembuatan menu bantuan petunjuk penggunaan**

## 8. Pengaturan Desain Visual

Peneliti menerapkan langkah yang sama dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam *Canva Education*. Tata letak media disusun sesuai dengan kebutuhan materi yang dikembangkan. Pengaturan ini dilakukan agar ukuran dan tampilan media pembelajaran interaktif dapat diakses dengan baik, baik melalui perangkat Android maupun computer.

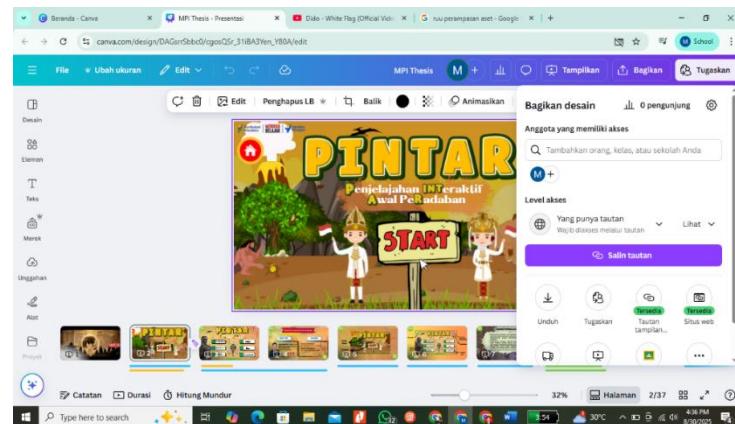
Seluruh tampilan media diatur dengan pemilihan warna, background, dan font yang selaras dengan tema sejarah. Desain yang menarik diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mereka lebih termotivasi mengikuti pembelajaran.



**Gambar 2.11 Desain Visual pada Media Pembelajaran Interaktif**

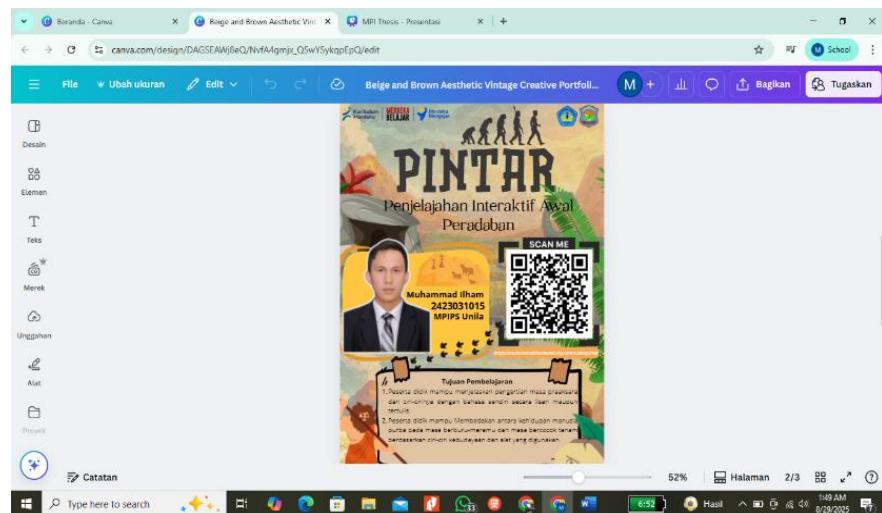
9. Publikasi *website* media interaktif dan pembuatan barcode

Pada tahap pengembangan ini, setelah media pembelajaran interaktif berbasis *web* selesai disusun di *Canva*, peneliti melakukan publikasi produk agar dapat diakses secara luas oleh siswa maupun guru. Proses publikasi dilakukan dengan mengunggah hasil rancangan media ke platform berbasis *web*, sehingga tautan media dapat digunakan melalui berbagai perangkat baik laptop maupun smartphone. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya tersimpan dalam bentuk lokal, tetapi juga dapat digunakan secara daring (online) sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMKN 1 Batu Ketulis.



**Gambar 2.12 Publikasi Website Media Pembelajaran Interaktif**

Sebagai penunjang aksesibilitas, peneliti juga membuat barcode (QR Code) dari tautan media pembelajaran yang telah dipublikasikan. Barcode ini dicetak dan dibagikan kepada siswa agar mereka dapat langsung mengakses media hanya dengan melakukan pemindaian melalui perangkat masing-masing. Strategi ini bertujuan mempermudah penggunaan media interaktif, meningkatkan efisiensi waktu, serta memberikan kesan modern dan praktis dalam pembelajaran sejarah. Dengan adanya publikasi *web* dan barcode, media pembelajaran interaktif lebih mudah dijangkau serta berpotensi meningkatkan minat belajar siswa secara berkelanjutan.



**Gambat 2.13 Pembuatan Barcode Media Pembelajaran Interaktif**

### 2.3.2 Validasi Ahli (Expert Judgment)

Setelah draf awal (*prototype*) media pembelajaran berbasis web selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah validasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen angket penilaian berskala Likert disertai kolom saran perbaikan.

1. Validasi Ahli Materi: Melibatkan dosen atau guru sejarah senior untuk menelaah kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka. Fokus penilaian meliputi kebenaran fakta sejarah, kedalaman materi

- kolonialisme, keruntutan logika penyajian, serta relevansi sumber rujukan yang digunakan.
2. Validasi Ahli Media: Melibatkan pakar teknologi pendidikan atau desain komunikasi visual untuk menilai aspek teknis dan estetika. Indikator penilaian mencakup prinsip desain visual (komposisi warna, tipografi, tata letak) dalam Canva, kemudahan navigasi (*usability*), responsivitas tampilan pada perangkat berbeda (*mobile/desktop*), serta keberfungsian fitur interaktif (tombol, tautan, video).
  3. Validasi Ahli Bahasa: Melibatkan ahli bahasa untuk memastikan keterbacaan teks. Penilaian difokuskan pada penggunaan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar (PUEBI), kejelasan instruksi, serta kesesuaian ragam bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMK.

### 2.3.3 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan secara iteratif berdasarkan data kuantitatif (skor penilaian) dan kualitatif (kritik dan saran) yang diperoleh dari para ahli. Tahap ini bertujuan untuk meminimalisasi kesalahan konsep maupun teknis.

- Revisi Tahap I: Perbaikan dilakukan segera setelah validasi ahli selesai. Jika media dinyatakan "Layak dengan Revisi", pengembang akan memperbaiki bagian yang ditunjukkan (misalnya: memperbaiki *broken link*, mengganti gambar yang buram, atau menyederhanakan kalimat yang ambigu).
- Finalisasi Prototipe: Setelah revisi disetujui oleh para ahli, media dinyatakan valid dan siap untuk melangkah ke tahap uji coba (implementasi).

### 2.4 Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan realisasi penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah valid di lingkungan belajar sesungguhnya, yaitu kelas XI SMKN 1 Batu Ketulis. Tahap ini bertujuan untuk menguji kepraktisan media saat digunakan oleh pengguna akhir (siswa).

- a. Pelaksanaan Pembelajaran (Uji Coba Lapangan)

Implementasi dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka dengan skenario sebagai berikut:

1. Sosialisasi dan Pengenalan Media: Guru memulai sesi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan membagikan tautan (*link*) web pembelajaran. Guru mendemonstrasikan cara navigasi singkat agar siswa memahami fitur-fitur yang tersedia (menu materi, galeri, video, kuis).
2. Eksplorasi Mandiri (Self-Directed Learning): Siswa mengakses media web menggunakan gawai (*smartphone*) atau laptop masing-masing. Siswa diberikan kebebasan mengeksplorasi materi kolonialisme melalui infografis interaktif dan video yang tersemat di web. Fitur interaktif ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar imersif yang memancing rasa ingin tahu (*curiosity*).
3. Diskusi dan Elaborasi: Setelah eksplorasi, guru memfasilitasi diskusi kelas. Siswa diminta mengemukakan temuan menarik yang mereka dapatkan dari media web. Media berfungsi sebagai pemantik diskusi (*trigger*), mengubah pola pembelajaran dari mendengarkan ceramah menjadi berbagi informasi.
4. Gamifikasi (Kuis Interaktif): Sebagai penutup sesi materi, siswa mengerjakan kuis evaluasi yang terintegrasi di dalam web (misalnya menggunakan *embed Quizizz* atau *Google Form*). Skor yang muncul secara *real-time* menciptakan suasana kompetisi sehat yang menyenangkan.

#### b. Observasi Keterlaksanaan

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat (observer) mengisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Fokus observasi meliputi:

- Antusiasme Siswa: Melihat ekspresi dan keterlibatan siswa saat membuka fitur-fitur web.
- Interaksi dengan Media: Memantau apakah siswa mengalami kesulitan teknis saat navigasi atau lancar dalam mengakses konten.
- Fokus Perhatian: Mengamati durasi atensi siswa terhadap materi yang disajikan dibandingkan dengan gangguan eksternal.

## 2.5 Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir untuk menentukan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, yang diukur dari tiga aspek utama: kevalidan (dari tahap development), kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan minat belajar sejarah.

### a. Evaluasi Formatif (Formative Evaluation)

Evaluasi ini berjalan beriringan selama proses pengembangan dan implementasi. Data dikumpulkan dari:

- Catatan lapangan (*field notes*) mengenai kendala teknis yang muncul tiba-tiba (misalnya *loading* lambat pada sinyal lemah).
- Umpulan lisan dari siswa selama pembelajaran ("Pak, tombolnya susah ditekan", "Gambaranya keren").
- Data ini digunakan untuk perbaikan instan jika memungkinkan atau catatan untuk pengembangan lanjut.

### b. Evaluasi Sumatif (Summative Evaluation)

Dilakukan setelah seluruh rangkaian implementasi selesai untuk mengukur dampak akhir media:

1. Angket Respon Siswa (Uji Kepraktisan): Siswa mengisi kuesioner untuk menilai aspek kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan (*user friendly*), dan kebermanfaatan media. Hasil ini menunjukkan tingkat kepraktisan media.
2. Angket Minat Belajar Sejarah (Uji Keefektifan): Siswa mengisi instrumen minat belajar yang diadaptasi dari indikator minat (perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan). Data ini dibandingkan (jika menggunakan *pre-test/post-test design*) atau dianalisis secara deskriptif untuk melihat kategori minat siswa (Tinggi/Sedang/Rendah) setelah menggunakan media.
3. Tes Hasil Belajar: Meskipun fokus utama adalah minat, tes kognitif tetap diberikan untuk memastikan bahwa media juga efektif dalam memahamkan materi sejarah, bukan hanya menghibur.

### c. Analisis Data dan Pengambilan Keputusan

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif.

Indikator Keberhasilan: Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila:

1. Persentase skor respon positif siswa berada pada kategori "Baik" atau "Sangat Baik".
2. Rata-rata skor angket minat belajar siswa menunjukkan kategori "Tinggi".
3. Media terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, mengatasi masalah pasifnya siswa di kelas sejarah SMKN 1 Batu Ketulis.

## **BAB III**

### **UJI COBA PROTOTIPE**

Uji coba prototipe merupakan tahapan fundamental dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk memperoleh data empiris mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Proses ini dilakukan untuk menjamin bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebelum didiseminasikan secara luas. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara sistematis melalui serangkaian prosedur evaluasi formatif yang melibatkan para pakar dan calon pengguna. Berikut adalah rincian pelaksanaan uji coba prototipe:

#### **3.1 Langkah-langkah Uji Coba**

Prosedur uji coba dilaksanakan secara berjenjang, dimulai dari tinjauan ahli hingga uji coba operasional di lapangan. Alur kegiatan tersebut diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Validasi Ahli (*Expert Judgment*)**

Tahap awal pengujian melibatkan penilaian dari para pakar yang kompeten di bidangnya untuk menelaah kelayakan teoretis produk. Prototipe awal media pembelajaran diserahkan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

- Para ahli diminta untuk menelaah produk secara mendalam dan memberikan penilaian kuantitatif menggunakan lembar validasi, serta memberikan catatan kualitatif berupa kritik dan saran pada kolom komentar yang disediakan.

- Data hasil validasi kemudian dianalisis untuk menentukan kategori kelayakan produk. Jika produk belum memenuhi standar minimal, maka proses revisi wajib dilakukan.
2. Revisi Tahap I

Revisi tahap pertama dilakukan dengan mengacu pada masukan validator. Aspek perbaikan mencakup koreksi substansi sejarah yang mungkin kurang akurat, penyesuaian tata letak (*layout*) dan warna pada desain Canva agar lebih estetis, serta perbaikan struktur bahasa agar lebih mudah dipahami. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan prototipe sebelum diujikan kepada subjek manusia (siswa).
  3. Uji Coba Perorangan/Kelompok Kecil (*Small Group Trial*)

Setelah dinyatakan valid secara teoretis, media diujicobakan pada skala terbatas kepada 10 orang siswa.

    - Tujuan utama tahap ini adalah mendeteksi *error* teknis yang mungkin terlewat saat validasi ahli, seperti tautan yang tidak berfungsi (*broken link*), ukuran *font* yang tidak terbaca di layar *smartphone*, atau instruksi navigasi yang membingungkan.
    - Selain itu, tahap ini juga menggali respon awal siswa mengenai kemudahan penggunaan (*usability*) media.
  4. Revisi Tahap II

Temuan kendala teknis dan kesulitan pemahaman dari uji coba kelompok kecil dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan kembali. Revisi ini memastikan produk benar-benar bebas dari kesalahan teknis yang dapat mengganggu proses pembelajaran pada uji coba skala besar.
  5. Uji Coba Lapangan (*Field Trial*)

Tahap akhir adalah implementasi produk pada situasi pembelajaran yang sesungguhnya di kelas. Media diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa. Data yang diambil pada tahap ini merepresentasikan dampak nyata penggunaan media terhadap variabel yang diteliti.

### 3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba

Instrumen penelitian disusun sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data validitas, kepraktisan, dan efektivitas produk. Kisi-kisi instrumen dikembangkan berdasarkan indikator-indikator yang relevan:

1. Lembar Validasi Ahli

Instrumen ini berbentuk kuesioner tertutup dengan skala Likert (skala 1–5) yang dilengkapi kolom saran.

- Instrumen Ahli Materi: Fokus pada kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) Sejarah, kebenaran konsep dan fakta sejarah, keruntutan penyajian, serta relevansi sumber rujukan.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi**

Aspek	Jumlah Butir	Pernyataan
Kesesuaian dengan Kurikulum	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran sejarah di SMK.</li> <li>-Latihan atau evaluasi yang disediakan sesuai dengan indikator pembelajaran.</li> </ul>
Kebenaran dan Keakuratan Materi	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Informasi akurat, tidak mengandung kesalahan fakta, dan sesuai sumber yang kredibel.</li> <li>-Istilah sejarah digunakan secara tepat dan konsisten.</li> <li>-Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang relevan.</li> </ul>
Keluasan dan Kedalaman Materi	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tingkat kedalaman sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK.</li> <li>-Materi memuat informasi terbaru dan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan.</li> <li>-Penyajian materi terstruktur dan sistematis sehingga mudah diikuti siswa.</li> </ul>
Penyajian dan Keterpahaman	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materi terintegrasi dengan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video) secara selaras.</li> <li>-Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa SMK.</li> <li>-Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa.</li> </ul>
Motivasi dan Minat Belajar	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa. (<i>butir duplikat, disarankan digabung/diringkas</i>).</li> </ul>

*Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)*

- Instrumen Ahli Media: Fokus pada prinsip desain komunikasi visual (komposisi warna, konsistensi *font*), aspek teknis (kecepatan akses, responsivitas web), dan interaktivitas fitur (video, kuis, navigasi).

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Butir Pernyataan</b>
Tata Letak dan Desain Visual	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tata letak (layout) menarik, proporsional, dan konsisten di setiap halaman.</li> <li>- Kombinasi warna harmonis, tidak mengganggu kenyamanan mata, dan sesuai dengan tema pembelajaran.</li> <li>- Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna teks mudah dibaca.</li> <li>- Elemen desain konsisten (ikon, warna, tata letak) di seluruh halaman.</li> <li>- Menu dan tombol navigasi jelas, mudah digunakan, dan responsif.</li> <li>- Tersedia fitur interaktif yang melibatkan siswa secara aktif.</li> </ul>
Navigasi dan Interaktivitas	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMK.</li> <li>- Resolusi gambar/video baik, jelas, dan relevan dengan materi.</li> </ul>
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggunaan teks, gambar, audio, dan video terintegrasi secara seimbang.</li> <li>- Media dapat diakses dengan cepat tanpa kendala teknis yang berarti.</li> </ul>
Kualitas Multimedia	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan berbagai browser.</li> <li>- Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan.</li> </ul>
Aksesibilitas dan Keamanan	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan.</li> </ul>

*Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)*

- Instrumen Ahli Bahasa: Fokus pada ketepatan kaidah Bahasa Indonesia (PUEBI), tingkat keterbacaan (*readability*) sesuai usia siswa SMK, dan kejelasan kalimat instruksi.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa**

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

*Sumber: Hasil olah data peneliti (terlampir)*

## 2. Angket Respon Siswa (Uji Kepraktisan)

Instrumen ini digunakan untuk mengukur persepsi siswa terhadap media dari aspek daya tarik tampilan, kemudahan pengoperasian, dan kemanfaatan media dalam membantu pemahaman materi. Hasil angket ini menentukan tingkat kepraktisan media.

## 3. Angket Minat Belajar Sejarah (Uji Efektivitas)

Disusun berdasarkan indikator minat belajar (misalnya: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa). Instrumen ini diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) penggunaan media atau hanya sesudah penggunaan untuk melihat apakah media mampu menstimulasi minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan.

**Tabel 3.4 Indikator Minat Belajar Siswa**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
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 Umpam Balik terhadap Penggunaan Media g. Bekerja sama dalam Menggunakan Media Interaktif

### 3.3 Sampel Uji Coba

Teknik penentuan subjek uji coba menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Rincian subjek adalah sebagai berikut:

1. Subjek Validasi Ahli:
  - Ahli Materi: 1 orang Dosen Pendidikan Sejarah atau Guru Sejarah Senior yang memiliki kualifikasi akademik dan pengalaman mengajar yang mumpuni.
  - Ahli Media: 1 orang Dosen Teknologi Pendidikan atau praktisi desain grafis yang memahami prinsip pengembangan media pembelajaran digital.

- Ahli Bahasa: 1 orang Dosen untuk memverifikasi aspek kebahasaan.
2. Subjek Uji Coba Kelompok Kecil:

Sebanyak 10 orang siswa kelas XI SMKN 1 Batu Ketulis. Sampel ini dipilih secara heterogen mewakili tiga tingkat kemampuan akademik (tinggi, sedang, dan rendah) untuk memastikan media dapat digunakan oleh seluruh spektrum kemampuan siswa.
  3. Subjek Uji Coba Lapangan:

Sebanyak 1 rombongan belajar (kelas) utuh, misalnya kelas X (Semua Jurusan) di SMKN 1 Batu Ketulis dengan jumlah sekitar 35 siswa. Kelas ini dipilih dengan pertimbangan memiliki karakteristik masalah minat belajar yang sesuai dengan latar belakang penelitian.

## **BAB IV**

### **HASIL UJI COBA PROTOTIPE PRODUK DESAIN**

#### **4.1 Validasi Tim Ahli**

Tahap validasi ahli merupakan langkah krusial dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* di SMKN 1 Batu Ketulis, karena memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas akademik, pedagogis, serta kebahasaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk menjamin objektivitas dan ketepatan penilaian, peneliti melibatkan para ahli yang memiliki kualifikasi pendidikan minimal Doktor (Dr.), sehingga kompetensi, wawasan, dan pengalaman mereka di bidangnya masing-masing memberikan dasar evaluasi yang kredibel. Validasi ini tidak hanya menjadi tolok ukur kelayakan produk, tetapi juga sebagai instrumen perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat tiga kategori ahli yang dilibatkan, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

##### **1. Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* di SMKN 1 Batu Ketulis dilakukan oleh Dr. Sumargono, M.Pd, seorang dosen Pendidikan Sejarah yang memiliki kompetensi akademik dalam bidang keilmuan sejarah dan pendidikan. Beliau menilai kesesuaian konten pembelajaran dengan capaian pembelajaran, kompetensi dasar, serta tujuan pembelajaran sejarah yang berlaku di tingkat SMK. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen angket validasi, yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek penting dalam penyusunan materi.

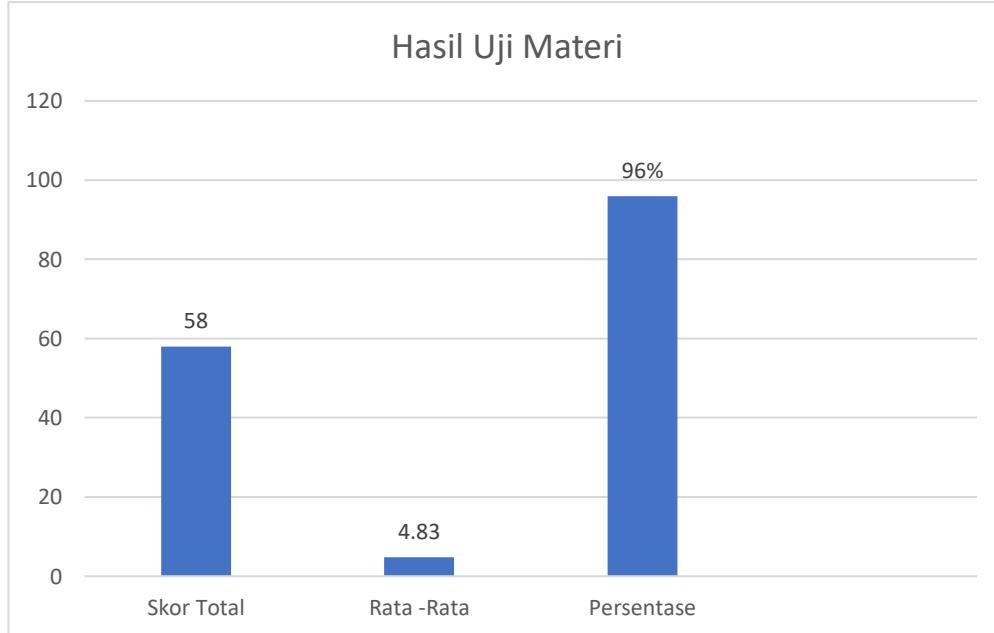
Fokus penilaian mencakup ketepatan konsep sejarah, relevansi materi dengan kurikulum pendidikan SMK, kedalaman dan keluasan pembahasan materi, serta kontekstualisasi materi dengan kehidupan siswa, khususnya di wilayah Lampung Barat. Dengan validasi dari ahli materi ini, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dipastikan memiliki substansi yang akurat, sesuai dengan standar akademik, sekaligus mampu menarik minat belajar siswa. Masukan yang diberikan oleh ahli materi menjadi acuan penting bagi peneliti dalam menyempurnakan konten agar lebih ilmiah, kontekstual, dan mendukung tujuan pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3. Validasi Ahli Materi**

No.	Deskripsi	Skor Penilaian
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran sejarah di SMK	5
2	Informasi akurat, tidak mengandung kesalahan fakta, dan sesuai sumber yang kredibel	5
3	Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang relevan	5
4	Tingkat kedalaman sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK	5
5	Penyajian materi terstruktur dan sistematis sehingga mudah diikuti siswa	5
6	Materi terintegrasi dengan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video) secara selaras	5
7	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa SMK	5
8	Materi memuat informasi terbaru dan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan	5
9	Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa	5

No.	Deskripsi	Skor Penilaian
10	Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa	5
11	Latihan atau evaluasi yang disediakan sesuai dengan indikator pembelajaran	4
12	Istilah sejarah digunakan secara tepat dan konsisten	4
<b>Jumlah Total</b>		58
<b>Rata-Rata</b>		4.83
<b>Persentase</b>		96
<b>Kategori</b>		Sangat Valid

*Sumber: Dokumen uji ahli materi (Terlampir)*



**Gambar 4.14 Grafik Hasil Uji Materi (Sumber: Pengolahan data excel)**

Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.14 menunjukkan bahwa validasi tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{58}{1.12} = 4.83$$

Hasil skor validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebanyak 96 persen termasuk kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan media layak diujicobakan dengan perbaikan.

## 2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* di SMKN 1 Batu Ketulis dilakukan oleh Dr. Niki Tri Sakung, M.Pd, seorang dosen yang memiliki kepakaran di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Peran beliau adalah menilai kualitas desain media yang dikembangkan, mencakup tampilan visual, keterpaduan elemen multimedia, navigasi, serta kemudahan penggunaan. Instrumen angket digunakan untuk menilai aspek kepraktisan, kemenarikan, konsistensi tata letak, pemilihan warna, tipografi, ikon, hingga integrasi video pembelajaran yang ditautkan dari YouTube.

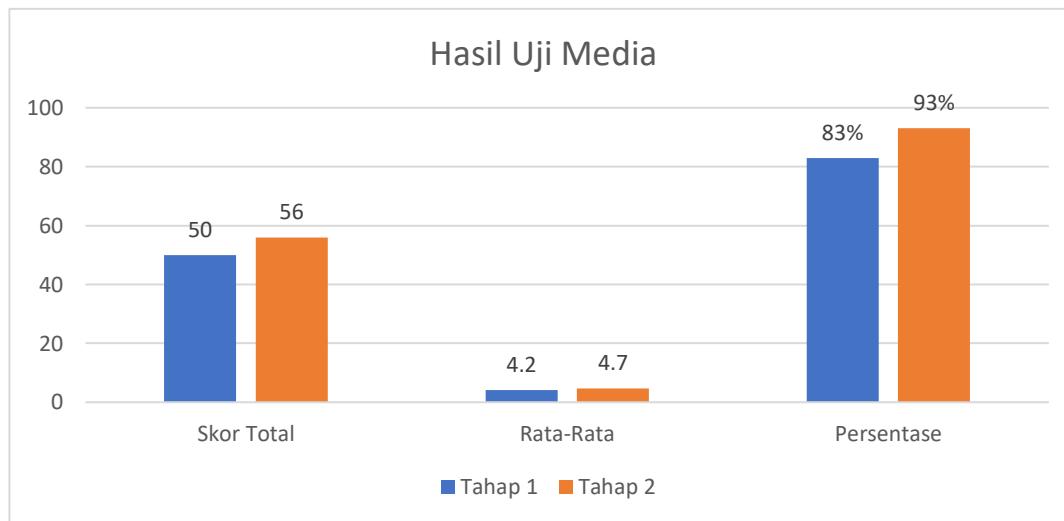
Dr. Niki Tri Sakung, M.Pd juga mengevaluasi sejauh mana struktur menu, tombol navigasi, dan fitur interaktif mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Validasi ini memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memiliki estetika yang menarik, tetapi juga *user friendly*, responsif di berbagai perangkat (Android maupun komputer), serta efektif dalam menyajikan konten pembelajaran sejarah. Masukan beliau menjadi landasan penting dalam penyempurnaan aspek teknis dan desain produk agar media pembelajaran benar-benar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Validasi Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Tata letak ( <i>layout</i> ) menarik, proporsional, dan konsisten di setiap halaman	4	5
2	Kombinasi warna harmonis, tidak mengganggu kenyamanan mata, dan sesuai dengan tema	3	4
3	Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna teks mudah dibaca	4	5
4	Menu dan tombol navigasi jelas, mudah digunakan, dan responsive	5	5
5	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMK	3	4
6	Resolusi gambar/video baik, jelas, dan relevan dengan materi	4	5
7	Tersedia fitur interaktif yang melibatkan siswa secara Aktif	4	4
8	Elemen desain konsisten (ikon, warna, tata letak) di seluruh halaman	4	5
9	Media dapat diakses dengan cepat tanpa kendala teknis yang berarti	5	5
10	Penggunaan teks, gambar, audio, dan video terintegrasi secara seimbang	4	4
11	Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan	5	5
12	Media kompatibel dengan berbagai perangkat ( <i>laptop, smartphone, tablet</i> ) dan berbagai <i>browser</i>	5	5
<b>Jumlah Total</b>		<b>50</b>	<b>56</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4.17</b>	<b>4.67</b>
<b>Persentase</b>		<b>83%</b>	<b>93%</b>

Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid
----------	--------------	--------------

*Sumber: Dokumen uji ahli media (Terlampir)*



**Gambar 4.10 Perbandingan Hasil Uji Media Tahap 1 dan 2 (Sumber: Pengolahan Excel)**

Berdasarkan tabel 4.5 dan gambar 4.10 menunjukkan bahwa validasi tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{50}{1.12} = 4.2$$

Hasil skor validasi tahap pertama yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan masuk kategori sangat valid. Validator media memberikan kesimpulan media layak diujicobakan dengan perbaikan. Adapun saran yang diberikan validator: 1) Untuk lebih menjadikan tulisan PINTAR lebih tampak. 2) Penulisan tulisan pembelajaran menjadi hitam, 3) Memperhatikan pemilihan warna.

Setelah melakukan validasi dan menerima saran dari ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, setelah melakukan

perbaikan tampak perbedaan dari tampilannya sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan validasi materi, berikut perbaikannya:



**Gambar 4.11 Perubahan Tulisan PINTAR**



**Gambar 4.12 Perubahan Warna Tulisan Tujuan Pembelajaran**



**Gambar 4.12 Perubahan Tampilan Warna**

Setelah dilakukan perbaikan, sesuai tabel pada tahap validasi ke dua diperoleh skor rata-rata sebagai berikut:

$$R = \frac{56}{1.12} = 4.67$$

Hasil skor rata-rata validasi tahap kedua menunjukkan validasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan media layak diujicobakan.

### 3. Validasi Ahli Bahasa

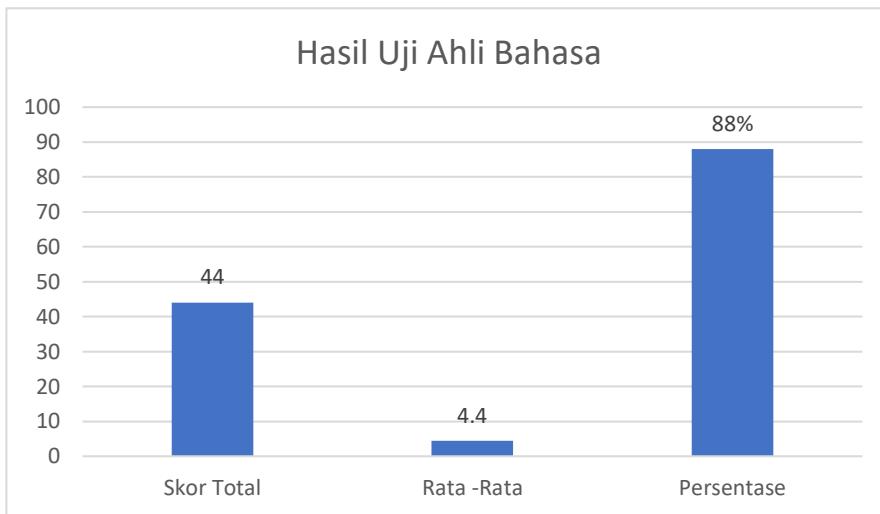
Validasi ahli bahasa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* di SMKN 1 Batu Ketulis dilakukan oleh Dr. Sugeng Widodo, M.Pd, seorang dosen dengan kepakaran di bidang pendidikan bahasa. Peran beliau adalah menilai aspek kebahasaan yang digunakan dalam media, meliputi ketepatan struktur kalimat, kejelasan istilah, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif siswa SMK, serta keterbacaan teks. Penilaian dilakukan melalui instrumen angket yang dirancang untuk mengukur kejelasan narasi materi, konsistensi penggunaan istilah sejarah, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Dr. Sugeng Widodo, M.Pd memberikan masukan terkait gaya bahasa agar lebih komunikatif, tidak terlalu kaku, dan mampu menarik minat siswa dalam mempelajari sejarah. Validasi ini memastikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat menyampaikan informasi secara efektif, mudah dipahami, serta tetap menjaga ketepatan akademik. Dengan adanya validasi bahasa, media ini menjadi lebih layak digunakan karena tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga jelas, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Hasil penilaian oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel. 4.5 Penilaian Ahli Bahasa**

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Penggunaan ejaan sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	5
2	Struktur kalimat jelas, tidak ambigu, dan mudah Dipahami	5
3	Penggunaan tata bahasa sesuai kaidah (subjek, predikat, objek, dan keterangan)	5
4	Istilah yang digunakan konsisten di seluruh media	5
5	Bahasa sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa SMK	4
6	Bahasa ringkas, tidak bertele-tele, namun tetap Komunikatif	4
7	Tingkat keterbacaan tinggi, menggunakan pilihan kata yang umum dikenal siswa	4
8	Bahasa santun, tidak mengandung makna negatif atau Multitafsir	5
9	Pemilihan kata menarik dan memotivasi siswa untuk belajar	4
10	Penulisan huruf kapital, tanda baca, dan format tipografi konsisten di seluruh bagian media.	3
<b>Jumlah Total</b>		<b>44</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4.4</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Valid</b>

*Sumber: Dokumen hasil uji ahli bahasa (terlampir)*



**Gambar 4.11 Hasil Uji Ahli Bahasa** (Sumber: Olah data Peneliti) tahap pertama adalah sebagai berikut:

$$R = \frac{44}{1.10} = 4.4$$

Hasil skor validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sebanyak 88 persen termasuk kategori sangat valid. Validator memberikan kesimpulan media layak diujicobakan.

#### 4. Rekapitulasi Validasi Produk

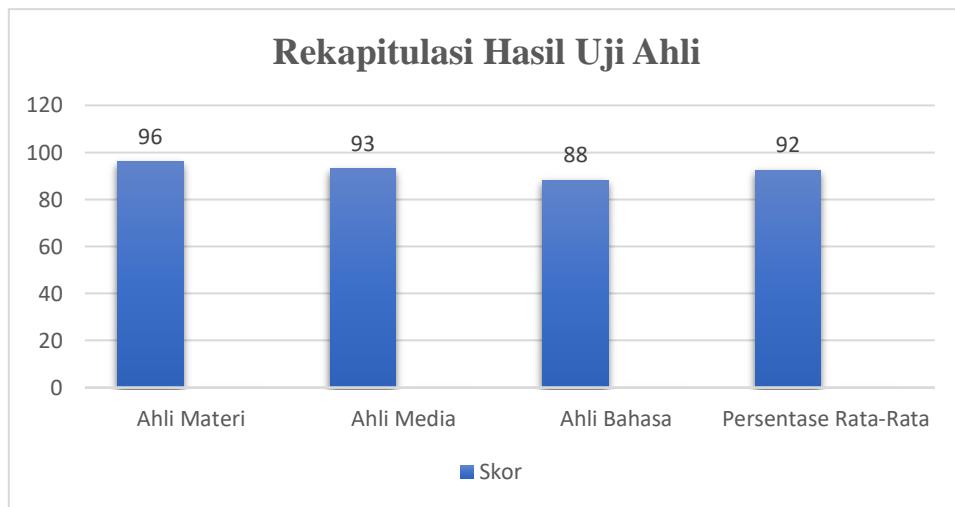
**Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran Interaktif**

No	Uji Validitas	Skor	Kategori
1	Ahli Materi	96	Sangat Valid
2	Ahli Media	93	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	88	Sangat Valid
<b>Total</b>		277	
<b>Persentase Rata-Rata</b>		92	Sangat Valid

*Sumber: Hasil pengolahan data peneliti (2025)*

Berdasarkan penilaian produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa, diperoleh total skor keseluruhan adalah 271 dengan tingkat rata-rata persentase 92 dengan

kategori sangat Valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan dapat di implementasikan



**Gambar 4.12 Persentase Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran Interaktif**

Tahap implementation merupakan proses penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* yang telah divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan para ahli. Pada tahap ini, media diimplementasikan secara langsung pada pembelajaran sejarah di SMKN 1 Batu Ketulis. Penerapan dilakukan di kelas besar sebagai bentuk uji coba nyata, dengan tujuan mengetahui sejauh mana media dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya.

Pelaksanaan implementasi ini dilakukan bersama guru mata pelajaran sejarah yang berperan sebagai fasilitator, sementara peneliti memantau proses penggunaan media. Siswa diminta untuk mengakses media interaktif melalui perangkat masing-masing dengan bantuan tautan *web* dan *barcode* yang telah disediakan. Dalam kegiatan ini, peneliti mengamati tingkat keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan media, serta kendala teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Tahap implementasi juga dilakukan pengumpulan tanggapan dari siswa dan guru mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media. Data tersebut menjadi bahan penting untuk melihat aspek kepraktisan media, serta dasar dalam menentukan langkah evaluasi berikutnya, khususnya dalam mengukur efektivitas media terhadap

peningkatan minat belajar sejarah. Dengan demikian, tahap *implementation* tidak hanya berfungsi sebagai uji coba pemakaian, tetapi juga sebagai jembatan menuju tahap evaluation.

## **4.2 Evaluasi Kelompok Kecil (Kepraktisan)**

Setelah melalui tahap validasi ahli, media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* perlu diuji tingkat kepraktisannya. Uji kepraktisan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah, praktis, dan mendukung proses pembelajaran sejarah (Sofiasyari, Amanaturrakhmah,& Yuliyanto, 2023).

Uji kepraktisan diperoleh melalui dua pendekatan. Pertama, respon guru yang memberikan penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, ketersediaan fitur, serta kesesuaian media dengan kebutuhan pembelajaran. Kedua, uji coba kelompok kecil yang melibatkan sejumlah siswa untuk menilai daya tarik, kemudahan navigasi, serta sejauh mana media membantu mereka memahami materi.

### **4.2.1 Uji Respon Guru**

Uji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *web* dilaksanakan melalui pengambilan data respon guru. Namun, karena di SMKN 1 Batu Ketulis hanya terdapat satu guru mata pelajaran Sejarah yang sekaligus berperan sebagai peneliti, maka untuk menjaga objektivitas data, respon guru diambil dari sekolah lain. Pemilihan guru responden tetap mempertimbangkan relevansi bidang keahlian serta kedekatan karakteristik lingkungan belajar. Dua orang guru berasal dari sekolah di wilayah Lampung Barat, yaitu Monica Candra S.P. Boru Harahap, S.Pd., Gr., guru Sejarah di SMAN 1 Batu Ketulis, dan Yunaris, S.Pd., Gr., guru Sejarah di SMKN 1 Pagar Dewa. Keduanya dipilih karena memiliki kesamaan konteks geografis dan karakteristik siswa dengan lokasi penelitian. Selain itu, satu orang guru dari SMAN 1 Pasir Sakti, Lampung Timur, juga dilibatkan meskipun kondisi geografis berbeda, namun dinilai

dapat memberikan perspektif tambahan yang memperkaya hasil uji kepraktisan. Hasil penilaian respon guru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.7 Angket Respon Kepraktisan Guru**

No	Aspek Penilaian	Hasil Penilaian		
		Guru 1	Guru 2	Guru 3
1	Materi yang disajikan dalam <i>website</i> jelas, runut, dan mudah dipahami.	5	4	5
2	Konten sesuai dengan indikator serta tujuan pembelajaran.	5	5	5
3	Gambar, animasi, dan video relevan dengan materi yang dibahas.	5	4	4
4	Tampilan visual, teks, audio, dan animasi mampu menarik minat belajar siswa.	5	5	5
5	Kuis yang diberikan selaras dengan materi pembelajaran.	5	5	4
6	Media dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri.	5	5	5
7	Ilustrasi dan gambar menambah ketertarikan siswa untuk mempelajari materi.	5	5	4
8	Penggunaan bahasa mudah dimengerti oleh siswa.	5	4	5
9	Kuis dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa.	4	4	5
10	Pemilihan warna, tata letak, dan tipografi sudah tepat dan menarik.	4	4	5
<b>Jumlah Total</b>		<b>48</b>	<b>47</b>	<b>47</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,73</b>		
<b>Persentase</b>		<b>94</b>		
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Praktis</b>		

*Sumber: Hasil Pengolahan data peneliti (2025)*

Berdasarkan hasil analisis data pada Tabel 4.6 mengenai respon guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,63 dari skala maksimum 5. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase,

capaian tersebut setara dengan 94%. Menurut kriteria kepraktisan media pembelajaran (Riduwan, 2013), persentase dengan rentang 81%–100% termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* yang dikembangkan tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Temuan ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya mudah dipahami dan dioperasikan oleh guru, tetapi juga dinilai relevan serta mendukung efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik.

#### 4.2 Uji Respon Siswa Kelas Kecil

Setelah tahap validasi ahli materi, media, dan bahasa selesai dilakukan untuk memastikan kevalidan serta kelayakan media, langkah berikutnya adalah menguji kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva*. Uji kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah, dipahami, serta menarik minat pengguna langsung, yaitu siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan enam orang siswa dari SMKN 1 Batu Ketulis sebagai subjek penelitian. Respon siswa melalui angket kepraktisan ini menjadi data penting untuk menilai tingkat keterpahaman, kemudahan navigasi, serta daya tarik media sebelum diimplementasikan pada uji kelas besar untuk mengukur efektivitasnya.

**Tabel 4.8 Angket Respon Kepraktisan Siswa**

NO	RESPONDEN												SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4.4
2	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4.7
3	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4.5
4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4.7
5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4.7
6	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4.5
7	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	4.3
8	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4.7
9	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4.5
10	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4.7
SKOR	4.9	4.9	4.5	4.4	4.9	4.6	4.1	4.3	4.4	4.8	4.3	4.5	4.6
RATA RATA													

PERSENTASE KATEGORI	91 SANGAT PRAKTIS
------------------------	----------------------

*Sumber: Hasil olah data peneliti (2025)*

Berdasarkan hasil angket uji kepraktisan siswa yang disajikan pada Tabel 4.8, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase capaian sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini berarti media mudah digunakan oleh siswa, tampilan serta navigasi dapat dipahami dengan baik, dan fitur-fitur yang tersedia mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

#### 4.1.4.1.1 Rekapitulasi Uji Kepraktisan

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Respon Guru dan Kelompok Kecil**

No	Uji Kepraktisan	Skor	Kategori
1	Guru	94	<b>Sangat Praktis</b>
2	Kelompok Kecil	91	<b>Sangat Praktis</b>
<b>Total</b>		<b>184</b>	
<b>Persentase</b>		<b>92.5</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber: Hasil olah data peneliti (2025)*

Berdasarkan hasil pengolahan data angket respon guru dan kelompok kecil siswa, diperoleh jumlah total skor sebesar 184 dengan persentase capaian 92%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis. Artinya, baik dari perspektif guru maupun siswa, media ini dinilai mudah digunakan, praktis dalam penerapannya, serta mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, hasil ini memperkuat temuan bahwa media layak untuk diimplementasikan lebih luas pada tahap pembelajaran di kelas besar.

### 4.3 Uji Lapangan (Kelompok Besar)

Media pembelajaran interaktif berbasis *web* melalui *Canva* yang telah dikembangkan dan diuji pada kelompok kecil, tahap selanjutnya adalah uji coba kelompok besar. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Subjek penelitian pada tahap ini adalah

seluruh siswa kelas X (Fase E) SMKN 1 Batu Ketulis yang berjumlah 35 orang, tersebar pada empat jurusan. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan seluruh populasi kelas X sekaligus sebagai sampel (total sampling).

Penggunaan total sampling dipilih karena jumlah populasi relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Selain itu, dengan melibatkan seluruh populasi, data yang diperoleh menjadi lebih representatif, mengurangi potensi bias sampel, serta memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Uji coba kelompok besar ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran ( $2 \times 45$  menit) setiap minggu. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dilaksanakan secara konvensional sebagai pembanding, kemudian dilanjutkan dengan pemberian angket pretest serta pengenalan produk media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva*. Pada pertemuan kedua, peneliti mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media interaktif tersebut. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga dilakukan evaluasi pembelajaran bersama peserta didik sekaligus pemberian angket posttest untuk melihat efektivitas media terhadap peningkatan minat belajar sejarah.

**Tabel 4.10 Pelaksanaan uji kelas besar (efektifitas produk)**

No	Pertemuan	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran
1	Pertemuan 1	2 JP (90 menit)	Pembelajaran konvensional, pemberian angket minat pretest, dan pengenalan produk media interaktif
2	Pertemuan 2	2 JP (90 menit)	Penerapan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis <i>web</i> melalui <i>Canva</i>

No	Pertemuan	Alokasi Waktu	Kegiatan Pembelajaran
3	Pertemuan 3	2 JP (90 menit)	Evaluasi pembelajaran bersama peserta didik, dan Pemberian angket minat posttest

*Sumber: Rencana pelaksanaan uji lapangan peneliti*

Berdasarkan rancangan kegiatan uji coba kelompok besar yang telah dilaksanakan selama tiga kali pertemuan, selanjutnya diperoleh data mengenai respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *web* melalui *Canva* dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut mencakup hasil pengisian angket pretest dan posttest yang diberikan kepada seluruh siswa kelas X SMKN 1 Batu Ketulis sebagai subjek penelitian. Adapun hasil uji coba kelompok besar disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.12 Hasil angket minat belajar sejarah**

No.	Deskripsi	Skor	N-Gain	Penilaian		Skor Penilaian
				Deskripsi	Skor Penilaian	
Responden 1	41	60	0.56	Sedang	Cukup Efektif	
Responden 2	48	72	0.89	Tinggi	Efektif	
Responden 3	43	67	0.75	Tinggi	Cukup Efektif	
Responden 4	43	73	0.94	Tinggi	Efektif	
Responden 5	54	66	0.57	Sedang	Cukup Efektif	
Responden 6	57	71	0.78	Tinggi	Efektif	
Responden 7	49	68	0.73	Tinggi	Cukup Efektif	
Responden 8	50	72	0.88	Tinggi	Efektif	
Responden 9	52	71	0.83	Tinggi	Efektif	

No.	Deskripsi	Skor Penilaian	N-Gain	Deskripsi	Skor Penilaian
Responden 10	56	71	0.79	Tinggi	Efektif
Responden 11	48	70	0.81	Tinggi	Efektif
Responden 12	45	72	0.90	Tinggi	Efektif
Responden 13	46	66	0.69	Sedang	Cukup Efektif
Responden 14	53	70	0.77	Tinggi	Efektif
Responden 15	35	63	0.70	Tinggi	Cukup Efektif
Responden 16	58	71	0.76	Tinggi	Efektif
Responden 17	50	73	0.92	Tinggi	Efektif
Responden 18	41	63	0.65	Sedang	Cukup Efektif
Responden 19	46	61	0.52	Sedang	Cukup Efektif
Responden 20	48	56	0.30	Rendah	Kurang Efektif
Responden 21	46	74	0.97	Tinggi	Efektif
Responden 22	45	66	0.70	Tinggi	Cukup Efektif
Responden 23	44	57	0.42	Sedang	Cukup Efektif
Responden 24	36	73	0.95	Tinggi	Efektif
Responden 25	45	60	0.50	Sedang	Cukup Efektif
Responden 26	40	68	0.80	Tinggi	Efektif
Responden 27	47	74	0.96	Tinggi	Efektif
Responden 28	36	72	0.92	Tinggi	Efektif

Responden 29	38	74	0.97	Tinggi	Efektif
Responden 30	34	73	0.95	Tinggi	Efektif
Responden 31	61	74	0.93	Tinggi	Efektif
Responden 32	50	62	0.48	Sedang	Cukup Efektif
Responden 33	49	71	0.85	Sedang	Efektif
Responden 34	42	67	0.76	Tinggi	Efektif
Responden 35	69	74	0.83	Tinggi	Efektif

---

*Sumber: Olahan data peneliti dengan SPSS IBM 23 (terlampir)*

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva* dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Efektivitas dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain. Kriteria yang digunakan adalah: N-Gain  $> 0,76$  termasuk kategori efektif, N-Gain  $0,30-0,75$  termasuk kategori cukup efektif, dan N-Gain  $< 0,30$  termasuk kategori kurang efektif.

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 4.12, diperoleh bahwa dari 35 responden terdapat 22 siswa (62,9%) yang berada pada kategori efektif dengan skor N-Gain di atas 0,76. Selanjutnya, terdapat 12 siswa (34,3%) yang berada pada kategori cukup efektif, dan hanya 1 siswa (2,9%) yang berada pada kategori kurang efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan minat belajar yang tinggi setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Canva*. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, dan menumbuhkan minat belajar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil 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.
4. 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

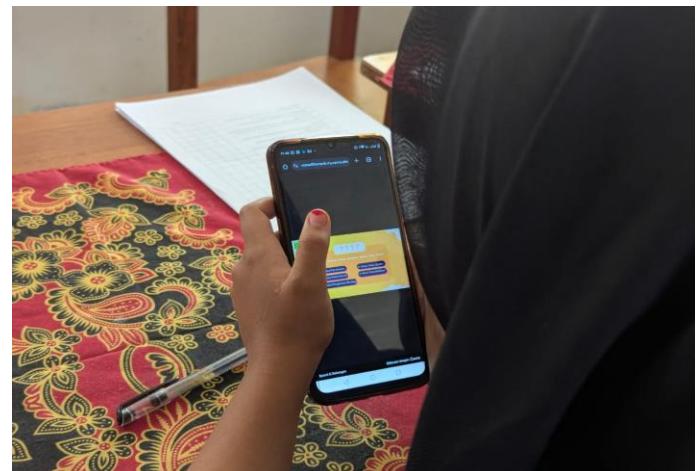
Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diajukan sebagai berikut:

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.

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.

# LAMPIRAN

### Foto Kegiatan



## LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Penyusun :Muhammad Ilham

Judul Tesis :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN I Batu Ketulis Lampung Barat.

Materi Pokok :Asal-Usul Nenek Moyang Indonesia

### Ahli Materi

---

Yth.Bapak/Ibu Validator,

Sebagai bagian dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah kami kembangkan. Penilaian ini sangat penting guna memastikan kelayakan,kualitas,serta efektivitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Kami berharap Bapak/Ibu dapat memberikan saran, kritik, dan rekomendasi perbaikan secara objektif demi penyempurnaan media ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

### A.Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang  pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan standar penilaian:

5=Sangat Baik 4=Baik 3=Cukup 2=Kurang 1=Sangat Kurang

### B. Aspek Penilaian

No.	Butir	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran sejarah di SMK	✓				
2	Informasi akurat, tidak mengandung kesalahan fakta,dan sesuai sumber yang kredibel	✓				
3	Materi mencakup seluruh pokok bahasan yang relevan	✓				
4	Tingkat kedalaman sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMK	✓				
5	Penyajian materi terstruktur dan sistematis sehingga mudah diikuti siswa	✓				
6	Materi terintegrasi dengan elemen multimedia (teks,gambar, audio, video) secara selaras	✓				

7	Bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa SMK	✓				
8	Materi memuat informasi terbaru dan sesuai perkembangan ilmu pengetahuan		✓			
9	Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa	✓				
10	Materi dapat menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa	✓				
11	Latihan atau evaluasi yang disediakan sesuai dengan indikator pembelajaran		✓			
12	Istilah sejarah digunakan secara tepat dan konsisten	✓				

### C. Komponen yang Perlu Direvisi

No.	Komponen yang direvisi
	Materi yang disajikan sudah bagus namun perlu ditambahkan lagi teknologi makalah periode sejarah zaman pre-algebra/pre-sejarah bisa meliputi nasairan, sistem sosial ekonomi, tata kelola, hasil tanaman dan teknologi zaman negaralistik

### D. Kesimpulan

Berilah tanda centang  pada kolom sesuai dengan kesimpulan

1. Media layak diujicobakan
2. Media layak diujicobakan dengan perbaikan
3. Media tidak layak diujicobakan

Bandar Lampung  
1 September

Ahli Materi

Dr. Sumarsono, S.Pd. M.Pd.

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Penyusun :Muhammad Ilham

Judul Tesis :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat.

Materi Pokok :Asal-Usul Nenek Moyang Indonesia (SMK Fase E)

Ahli Media

---

Yth. Bapak/Ibu Validator,

Sebagai bagian dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah kami kembangkan. Penilaian ini sangat penting guna memastikan kelayakan, kualitas, serta efektivitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Kami berharap Bapak/Ibu dapat memberikan saran, kritik, dan rekomendasi perbaikan secara objektif demi penyempurnaan media ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

### A.Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang  pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan standar penilaian:

5=Sangat Baik 4=Baik 3=Cukup 2=Kurang 1=Sangat Kurang

### B. Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tata letak (layout) menarik, proporsional, dan konsisten di setiap halaman	✓				
2	Kombinasi warna harmonis, tidak mengganggu kenyamanan mata, dan sesuai dengan tema		✓			
3	Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna teks mudah dibaca	✓				
4	Menu dan tombol navigasi jelas, mudah digunakan, dan responsive	✓				
5	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMK		✓			
6	Resolusi gambar/video baik, jelas, dan relevan dengan materi	✓				

7	Tersedia fitur interaktif yang melibatkan siswa secara Aktif					
8	Elemen desain konsisten (ikon, warna, tata letak) di seluruh halaman	✓				
9	Media dapat diakses dengan cepat tanpa kendala teknis yang berarti	✓				
10	Penggunaan teks, gambar, audio, dan video terintegrasi secara seimbang		✓			
11	Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan	✓				
12	Media kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan berbagai browser	✓				

#### C. Komponen yang Perlu Direvisi

No.	Komponen yang direvisi
	frdah sepu

#### D.Kesimpulan

Berilah tanda centang  pada kolom sesuai dengan kesimpulan

1. Media layak diujicobakan
2. Media layak diujicobakan dengan perbaikan
3. Media tidak layak diujicobakan

✓

2025

Ahli Media

  
Dr. Niki TR SAKUN6, M.pd

## LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Penyusun :Muhammad Ilham

Judul Tesis :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat.

Materi Pokok : Asal-Usul Nenek Moyang Indonesia (SMK Fase E)

### Ahli Media

Yth. Bapak/Ibu Validator,

Sebagai bagian dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah kami kembangkan. Penilaian ini sangat penting guna memastikan kelayakan, kualitas, serta efektivitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Kami berharap Bapak/Ibu dapat memberikan saran, kritik, dan rekomendasi perbaikan secara objektif demi penyempurnaan media ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu,kami ucapan terima kasih.

### A.Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang  pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan standar penilaian:5=Sangat Baik      4=Baik      3=Cukup      2=Kurang      1=Sangat Kurang

### B.Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Tata letak (layout) menarik, proporsional,dan konsisten di setiap halaman		✓			
2	Kombinasi warna harmonis,tidak mengganggu kenyamanan mata, dan sesuai dengan tema			✓		
3	Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan warna teks mudah dibaca		✓			
4	Menu dan tombol navigasi jelas, mudah digunakan,dan responsive	✓				
5	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa SMK			✓		
6	Resolusi gambar/video baik,jelas,dan relevan dengan materi		✓			

7	Tersedia fitur interaktif yang melibatkan siswa secara Aktif		✓			
8	Elemen desain konsisten (ikon, warna, tata letak) di seluruh halaman		✓			
9	Media dapat diakses dengan cepat tanpa kendala teknis yang berarti	✓				
10	Penggunaan teks, gambar, audio, dan video terintegrasi secara seimbang		✓			
11	Media bebas dari konten negatif atau tautan yang tidak relevan	✓				
12	Media kompatibel dengan berbagai perangkat (laptop, smartphone, tablet) dan berbagai browser	✓				

### C. Komponen yang Perlu Direvisi

No.	Komponen yang direvisi
1.	Untuk tulisan PRNTAR tulang & benih & perhatikan
2.	Untuk pemilihan warna tulisan pd Mtsn pembelajaran kognitif & perhatikan
3.	perhatikan & pemilihan warna

### D. Kesimpulan

Berilah tanda centang  pada kolom sesuai dengan kesimpulan

1. Media layak diujicobakan
2. Media layak diujicobakan dengan perbaikan
3. Media tidak layak diujicobakan


29 Agustus 2025

Ahli Media



## LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA

Penyusun :Muhammad Ilham

Judul Tesis :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa di SMKN 1 Batu Ketulis Lampung Barat.

Materi Pokok :Asal-Usul Nenek Moyang Indonesia (SMK Fase E)

Ahli Bahasa:

---

Yth.Bapak/Ibu Validator,

Sebagai bagian dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa di SMKN 1 Batu Ketulis, Lampung Barat, kami memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media yang telah kami kembangkan. Penilaian ini sangat penting guna memastikan kelayakan, kualitas, serta efektivitas media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Kami berharap Bapak/Ibu dapat memberikan saran, kritik, dan rekomendasi perbaikan secara objektif demi penyempurnaan media ini. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami ucapan terima kasih.

### A.Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang  pada kolom di bawah ini! Dengan ketentuan standar penilaian:

5=Sangat Baik 4=Baik 3=Cukup 2=Kurang 1=Sangat Kurang

### B.Aspek Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan ejaan sesuai PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia)	✓				
2	Struktur kalimat jelas, tidak ambigu, dan mudah Dipahami	✓				
3	Penggunaan tata bahasa sesuai kaidah (subjek, predikat,objek,dan keterangan)	✓				
4	Istilah yang digunakan konsisten di seluruh media	✓				
5	Bahasa sesuai tingkat perkembangan kognitif siswa SMK		✓			

6	Bahasa ringkas, tidak bertele-tele, namun tetap Komunikatif					
7	Tingkat keterbacaan tinggi, menggunakan pilihan kata yang umum dikenal siswa					
8	Bahasa santun, tidak mengandung makna negatif atau Multitafsir					
9	Pemilihan kata menarik dan memotivasi siswa untuk belajar					
10	Penulisan huruf kapital, tanda baca, dan format tipografi konsisten di seluruh bagian media.					

#### C. Komponen yang Perlu Direvisi

No.	Komponen yang direvisi
	layak untuk layak sehingga

#### D. Kesimpulan

Berilah tanda centang  pada kolom sesuai dengan kesimpulan

1. Media layak diujicobakan
2. Media layak diujicobakan dengan perbaikan
3. Media tidak layak diujicobakan

2025

Ahli Bahasa

Sugih Wibowo