

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : _____

NPM : _____
: Irnidayanti Sagala
: 20100010

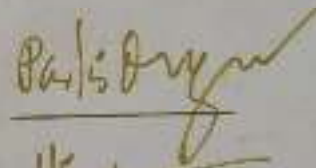
Program studi : Pendidikan Fisika
Judul : Pengembangan bahan ajar komik berbasis aplikasi canva pada materi hukum newton untuk meningkatkan minat belajar peserta didik

telah dipertahankan dihadapan dewan penguji pada tanggal 17 September 2024 dan memperoleh nilai A

Dewan Penguji

1. Pembimbing I

Pariindungan Sitopus, S.Si., M.Si



2. Pembimbing II

Erni Kusriani Sitinjak, S.Pd., M.Pd




3. Penguji I

Drs. Juliper Nainggolan, M.Si



4. Penguji II

Mariana Surbakti, S.Si., M.Si



Mengesahkan

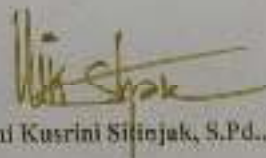
Mengetahui,

Dekan FKIP,

Ketua Prodi Pendidikan Fisika



Drs. Dedi Sigiro, M.Si., Ph.D



Erni Kusriani Sitinjak, S.Pd., M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan dapat mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya yang ada pada dirinya. Pengembangan potensi itu mensyaratkan bahwa Pendidikan harus berorientasi kepada peserta didik. Artinya, peserta didik harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan mempunyai potensi, tugas Pendidikan inilah yang mengembangkan potensi itu. Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia seutuhnya, yaitu masyarakat yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (Nommensen 2024)

Tujuan Pendidikan nasional adalah berupaya untuk memperluas dan melakukan pemerataan Pendidikan yang bermutu tinggi bagi seluruh warga negara Indonesia secara optimal. Melalui Pendidikan diharapkan tumbuh kembangnya putra-putri Indonesia yang memiliki kepribadian yang tangguh dalam mendukung dan melaksanakan pembangunan nasional sesuai dengan tujuan pendidikan. Selain itu Pendidikan juga diharapkan untuk dapat mengembangkan sikap, moral, nilai, dan keterampilan hidup bermasyarakat dalam rangka mempersiapkan warga negara yang berkualitas.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan proses mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai kumpulan pengetahuan berupa fakta,

konsep, prinsip, proses penemuan dan memiliki sikap ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya sekedar pengetahuan bersifat ilmiah saja, melainkan terdapat keterampilan proses dan aspek yang terfokus pada karakteristik sikap dan watak ilmiah. Salah satu bagian dari pembelajaran IPA, yaitu pembelajaran fisika.

Pembelajaran fisika merupakan pelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir peserta didik yang berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran fisika menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar peserta didik dapat lebih memahami alam sekitar secara ilmiah. Penguasaan konsep dalam fisika penting untuk memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa. Perlu pembuktian teori supaya peserta didik dapat mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam proses pembuktian dan pemahaman suatu teori, membutuhkan gambaran yang jelas mengenai kasus yang dikaji (Priyono et al., 2018) Namun kerap kali ditemui para siswa yang merasa kesulitan untuk memahami pelajaran fisika di sekolah. Bukan hanya siswa, anggapan mengenai sulitnya pelajaran fisika juga telah beredar di tengah masyarakat. Bahkan sebagian peserta didik menjadikan fisika sebagai pelajaran yang kurang menarik saat duduk dibangku sekolah. Konsep fisika yang abstrak sering kali menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik belum optimal dalam memahami konsep yang dijelaskan guru (Harahap & Abidin, 2021).

Fisika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang merupakan tulang punggung dan memiliki peranan yang sangat penting dalam bidang teknologi, terutama teknologi modern seperti, teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi yang memerlukan penguasaan fisika yang cukup mendalam. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran fisika harus terus ditingkatkan agar dapat menjadilandakan yang kuat bagi peranan tersebut. Salah satu upaya yang dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas pembelajaran fisika adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif,

efektif, dan menyenangkan. Fisika pada hakikatnya belajar konsep yang sebagian besar bersifat abstrak dan tiap konsep memiliki keterkaitan antara konsep satu dengan konsep lainnya. Proses pembelajaran fisika masih dihadapkan pada beberapa kesulitan khususnya penggunaan media pembelajaran. (Gondo dan Mbaiwa 2022)

Menurut (Mukti et al., 2020) Nasri dalam Atsani (2020), media salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses kegiatan belajar mengajar. Pada umumnya dalam pendidikan terjadi interaksi belajar mengajar. Pendidikan dipandang sebagai usaha untuk melahirkan anak-anak yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif, dan berbudi pekerti luhur. Hakikat pendidikan adalah belajar (learning). Pendidikan bertumpu pada 4 pilar, yaitu: (1) learning to know, (2) learning to do, (3) learning to live together learning to live with others, dan (4) learning to be. Kurang berhasilnya suatu Pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor misalnya minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik serta sarana dan prasarana yang kurang memadai. Oleh karena seorang pendidik harus kreatif dan imajinatif maka untuk meningkatkan prestasi belajar siswa merupakan tantangan yang perlu dihadapi dan dijawab oleh guru. (Sitinjak, Marbun2, dan 3 2024)

Menurut Kristiawan dalam (Mukti et al., 2020) guru atau pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada setiap satuan pendidikan. Penguasaan konsep fisika peserta didik yang kurang baik ini mengakibatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu dilakukan perbaikan, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di zaman yang modern. Era globalisasi sekarang ini dapat diketahui bahwasannya seluruh bidang mengalami perkembangan yang cukup signifikan tanpa terkecuali pada ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Maka dari itulah dengan perkembangan yang terjadi tersebut, pemerintah berupaya dalam peningkatan kualitas serta pengefisienan terhadap sistem sistem pendidikan yang diterapkan bangsa ini. Salah satu materi pembelajaran yang tak luput dari perkembangan pemerintah ialah mengenai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) (Iqliya & Kustijono, 2019) Fisika merupakan cabang ilmu pengetahuan alam, yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Fisika merupakan ilmu dasar yang mendukung terlaksananya pendidikan yang lebih terarah (Ali et al., 2023) Kemajuan teknologi menawarkan berbagai kemudahan bagi manusia untuk memperoleh informasi dalam waktu singkat. Pemenuhan kebutuhan manusia akan informasi menjadi lebih cepat dengan hadirnya internet. Salah satu manfaat internet bagi pendidikan adalah sebagai media pembelajaran. Terdapat tiga fungsi internet sebagai media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai komplemen (pelengkap), suplemen (tambahan), dan substitusi (pengganti). Internet sebagai media pembelajaran menjadi salah satu pilihan yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam usaha menciptakan pembelajaran yang interaktif dan kreatif maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Menurut (Lestari et al., 2021)), guru atau pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada setiap satuan pendidikan.

belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respon, hubungan ini merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik. Karena dengan permasalahan yang nyata jika diselesaikan dengan nyata pula, memungkinkan siswa

memahami konsep dan bukan hanya sekedar menghafal konsep. Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang bagi guru untuk memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Pembelajaran berdasarkan masalah ini dibuat untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah dan meningkatkan keterampilan intelektual.(Pardede dan Nainggolan 2024)

Bahan ajar yang efektif harus mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari serta informasi yang terkandung di dalamnya, bahan ajar harus mengandung konten yang berisi informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan menyerap informasi. Tampilan dan informasi yang disajikan dalam bahan ajar perlu dirancang menarik agar peserta didik tertarik untuk belajar, salah satunya dengan mengemas bahan ajar dalam bentuk komik.

Media komik termasuk dalam kategori media grafis. Komik merupakan gambar yang mencerminkan karakter, memerankan suatu cerita yang dihubungkan dengan balon kata, dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik menarik perhatian pembaca melalui penggunaan warna yang membuat aksi tokoh lebih hidup dan gambar terlihat jelas. Cerita dalam komik juga sangat imajinatif. Membaca bacaan bergambar seperti komik tidak hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga oleh orang dewasa karena komik menghibur seperti bermain sambil tetap mengandung keseriusan dalam memperoleh isi bacaan. Komik dapat digunakan oleh guru sebagai alat untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Penggunaan komik yang berupa gambar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, sehingga membantu mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Swasta Bakti Paropo kelas VIII menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi bahwa topik tersebut kurang menarik. Hal ini disebabkan

oleh metode pembelajaran yang bersifat monoton. Peserta didik berpendapat bahwa pembelajaran yang monoton sehingga mengurangi minat mereka untuk belajar.

Salah satu permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kesulitan dalam menerima, merespon, dan mengembangkan materi yang disampaikan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kesulitan ini mencakup pemahaman terhadap konsep fisika, hal-hal abstrak dalam materi yang membutuhkan kemampuan gambaran mental. Selain itu, pembelajaran IPA yang merupakan gabungan dari beberapa disiplin ilmu seperti Kimia, Biologi, dan Fisika, sering kali disampaikan melalui metode ceramah, di mana guru berperan aktif dan siswa menjadi pasif.

Pembelajaran IPA tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran seperti bahan ajar yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun, bahan ajar yang tersedia sering kali dikemas kurang menarik. Hal ini terlihat dari hasil observasi peneliti, penyajian materi pembelajaran yang terlalu banyak dan kurang sistematis. Selain itu, bahan ajar cenderung berisi teks tanpa disertai tampilan gambar yang menarik, yang membuat peserta didik bosan membaca dan menurunkan minat belajar mereka.

Hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran IPA dan kepala sekolah di SMP Swasta Bakti Paropo mengindikasikan bahwa keterbatasan alat-alat eksperimen menjadi salah satu faktor yang menghambat minat belajar peserta didik. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran belum optimal karena siswa belum diizinkan menggunakan handphone dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran hanya bergantung pada buku panduan dari sekolah. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru dimana guru menjelaskan materi dengan menggunakan teks book.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih efektif dengan memanfaatkan aplikasi canva, khususnya dalam pembelajaran materi hukum II Newton, guna meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VIII SMP Swasta

Bakti Paropo. Dengan memperhatikan persepsi peserta didik terhadap bahan ajar dengan materi yang diajarkan serta kemajuan teknologi belum optimal dimanfaatkan, penggunaan platform seperti canva diharapkan dapat menjadi Solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul penelitian “**Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Hukum Newton Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis tersebut, permasalahan-permasalahan yang diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kesulitan pemahaman konsep fisika oleh siswa yang berpotensi menghambat minat belajar peserta didik .
- b. Keterbatasan alat dan bahan eksperimen yang menghambat siswa untuk melakukan praktikum fisika secara optimal.
- c. Kekurangan inovasi dalam pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran fisika menjadi monoton dan kurang menarik.
- d. Pemanfaatan teknologi yang belum optimal yang menyebabkan pembelajaran fisika menjadi kurang efektif.
- e. Kekurangan bahan ajar yang mendukung sebagai penghambat dalam implementasi pembelajaran fisika inovatif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bahan ajar komik IPA disusun dengan menggunakan aplikasi canva
2. Materi yang dibahas pada penelitian ini hukum II Newton

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah bahan ajar komik Fisika yang berbasis canva efektif meningkatkan minat belajar Fisika pada peserta didik SMP Kelas VIII?
2. Bagaimana pengaruh penerapan bahan ajar komik berbasis canva terhadap hasil belajar fisika peserta didik SMP kelas VIII?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur efektivitas penggunaan bahan ajar komik berbasis canva dalam meningkatkan minat belajar peserta didik SMP Kelas VIII.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan bahan ajar komik berbasis canva terhadap hasil belajar peserta didik SMP kelas VIII.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik:
 - a. Memberikan alternatif metode pengajaran fisika yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
 - b. Mempermudah guru dalam menyampaikan konsep fisika secara praktis melalui bahan ajar komik berbasis aplikasi canva
 - c. Meningkatkan kualitas bahan ajar yang dirancang dan dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis komik.
2. Bagi peserta didik:
 - a. Meningkatkan pemahaman konsep fisika melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan praktis dengan menggunakan bahan ajar komik

- b. Memperoleh peningkatan minat belajar peserta didik fisika melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan bahan ajar komik .
- c. Mengembangkan keterampilan praktis dalam melakukan pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih memahami penerapan konsep fisika dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi pihak sekolah:

- a. Menyediakan solusi untuk mengatasi keterbatasan fasilitas dan peralatan penelitian dengan menggunakan teknologi smartphone yang mudah diakses dan terjangkau.
- b. Mendukung reputasi sekolah dalam inovasi pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

4. Bagi penulis:

- a. Berkontribusi pada pengembangan cara belajar fisika yang baru dan lebih baik.
- b. Menyediakan data dan temuan yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya dalam pengembangan bahan ajar berbasis komik.

5. Bagi pengembangan Kurikulum:

- a. Memberikan masukan untuk pengembangan kurikulum fisika yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa.
- b. Mendorong integrasi teknologi dalam kurikulum sebagai bagian dari strategi pembelajaran abad ke-21.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar akan terlaksana jika terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Pengirim informasi adalah peran guru dan penerima informasi adalah peran peserta didik. Jalannya proses belajar mengajar ini akan berjalan dengan baik jika guru dan peserta didik dapat bekerja sama. Guru memiliki tugas untuk menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik memiliki kemampuan untuk menerima informasi ini dengan baik. Komunikasi antara pemberi dan penerima informasi menjadi lebih efektif, oleh karena itu diperlukan suatu sarana atau sarana komunikasi (Lupiyoadi, 2014) Media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Lupiyoadi, 2014).

(*Proses Belajar Mengajar*, 211 C.E.) mengatakan bahwa sebuah fasilitas, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengefisienkan proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Kemudian Suprpto dkk, juga mengatakan bahwa media pembelajaran itu suatu fasilitas pembantu yang efektif digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sapti et al., 2019)).

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Annisa, 2019). Media menjadi sarana penghubung dan komunikasi yang baik antara dua belah pihak dan digunakan semua kalangan masyarakat. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan

pembelajaran. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media adalah alat perantara dalam berbagai jenis kegiatan komunikasi. Menurut (Arsyad A, 2019), media yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Salah satu alat komunikasi yang sudah dimiliki oleh peserta didik yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu handphone dengan sistem operasi android. Menurut Safaat dalam (Dianti, 2017) android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan *aplikasi*, *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umumnya digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC.

Dalam buku *Physics Learning by E-module* (2020) oleh (Fatikhatus Nikmatus Sholihah, 2020), berikut pengertian media pembelajaran menurut Schramm: "Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran." Dan dikutip dari buku *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (2018) oleh (Nurhidayah, 2020)Guslinda dan Rita Kurnia, berikut definisi media pembelajaran menurut Dadan Djuanda: "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa." Ketika pikiran, perasaan, dan perhatian siswa terangsang, proses pembelajaran dapat terjadi dengan baik.

Menurut (Lupiyoadi, 2014) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat

merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fres, 2022) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai alat perantara yang memuat informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat perantara yang memuat informasi berupa maksud dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan dalam mengembangkan kompetensi dan keterampilan peserta didik. (Yusri, 2020)(Hasan et al., 2021). Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang berguna untuk memudahkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media menjadi penting karena kedudukan media strategis untuk keberhasilan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik serta dapat membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, misalnya gambar, slide, foto, film, grafik serta pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal yang telah diperoleh. Sebagai alat bantu pembelajaran, media juga diharapkan dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak, mempertinggi daya serap dan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik.

2. Penggunaan Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media tidak dimaksudkan untuk mengubah cara Pendidikan dalam menyampaikan materi pada peserta didik. tetapi untuk melengkapi dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi media sangatlah dibutuhkan. Tidak terlalu berkaitan dengan kapan suatu media pembelajaran harus digunakan tetapi pendidik harus dapat memilih dan menggunakan media pembelajar dengan tepat dan efektif.

Menurut Rahadi, penggunaan media pembelajaran adalah untuk membakukan penyediaan materi, membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi efisien, waktu dan tenaga efektif, dapat meningkatkan hasil belajar, memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Dilakukan dimana saja dan kapan saja, mendorong sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran serta mampu mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. (Hasan et al., 2021).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional mengidentifikasi delapan manfaat media dalam penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran, yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya (*Agus Susanto, 2015 Pengaruh Penerapan Media Interaktif Tipe Tutorial Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Kepedulian Lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu, 2015*))

4. Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Media memiliki karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan dengan tepat guna. Menurut (Dita, 2022) dalam segi sejarah terdapat dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran) yaitu sebagai berikut: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. Pada dasarnya bahasa bersifat abstrak, maka guru perlu menggunakan alat bantu berupa gambar, model, benda konkrit dalam menyajikan suatu pelajaran tertentu, sehingga peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Inilah fungsi pertama media, yaitu sebagai alat bantu agar dapat memperjelas apa yang disampaikan oleh guru, karena kalau tidak menggunakan media, maka penjelasan guru akan bersifat sangat abstrak. Kedua, Fungsi Komunikasi. Fungsi ini berada di antara dua hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat, mendengar). Orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi disebut audience. Sedangkan media yang dibuat (ditulis dalam bentuk modul, film, slide, dan

yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam komunikasi tatap muka, pembicara langsung berhadapan dalam menyampaikan pesannya kepada penerima tanpa adanya perantara yang digunakan.

Levie dan Lentz (dalam Azhar Arsyad, 2018) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

1. Fungsi Atensi; Fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya Kembali.

2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses, cara, perbuatan mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada untuk diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran menurut Sardiman A.M dalam (Sodiq, 2018: 3) dibagi menjadi beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan,
- 3) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan,
- 4) Menulis naskah bahan ajar,
- 5) Mengadakan tes dan revisi

2.1.3 Bahan Ajar Berbasis Komik

1. Pengertian Komik/buku Gambar

Hyuni, dkk (2019: 22) menyatakan bahwa komik merupakan kumpulan kata-kata dan gambar-gambar yang saling berdekatan. Gambar digunakan untuk memperkaya dan memperjelas isi teks serta mengkonkretkan karakter dan imajinasi anak terhadap narasi teks yang masih terbatas. Pendapat serupa juga diungkapkan oleh Bonnef dalam jurnal humaniora Soedarso (2019 : 497) mengatakan bahwa komik merupakan sebuah susunan gambar yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada sipembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar

gambar membentuk cerita, yang dituangkan kedalam bentuk tanda, komik juga termasuk kedalam sebuah karya yaitu karya sastra.

Dapat disimpulkan bahwa komik adalah bentuk karya seni yang tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik biasanya disusun dalam kertas dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan baik dalam strip koran/majalah atau bahkan berbentuk buku.

2. Manfaat Komik

Suparmi (dalam Ilham, 2019:205) menyatakan komik juga memiliki manfaat yaitu mengurangi kebosanan pada saat proses pembelajaran, karena dalam kegiatan proses belajar dan mengajar guru selalu menggunakan metode ceramah. Sedangkan menurut Erie (2018: 123) manfaat komik adalah pada dasarnya komik merupakan bacaan yangn ringan sehingga siswa yang membacanya akan lebih *excited* ketika mengetahui ada materi kelautan dalam komik, sehingga akan menimbulkan ketertarikan terhadap bacaannya dan lautnya.

Berdasarkan Pandangan teori di atas disimpulkan bahwa manfaat komik yang paling utama adalah menimbulkan rasa ketertarikan anak/ siswa terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya. Dan juga menuntut guru untuk menggunakan metode terbaru dalam pross belajar mengajarnya.

3. Karakteristik Komik

Danaswari (2023) menyatakan bahwasanya komik memiliki karakteristik tersendiri yaitu :

1. Cara yang digunakan untuk menggambar karakter dalam pembuatan komik diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik adalah hal utama, sebagai pendeskripsi dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.

2. Ekspresi wajah karakter di sini adalah saat di mana kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat.

Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, atau kaget. Penentuan ekspresi wajah sang karakter penting, karena itu dapat membantu menegaskan apa yang disampaikan oleh karakter.

1. Balon kata Dalam setiap komik gambar dan kata menjadi unsur utamanya. Di mana keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Di dalam kata inilah materi yang akan kita sampaikan akan diletakkan sesuai dengan karakter yang berbicara, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
2. Garis gerak Di sinilah karakter yang kita gambar akan dapat terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
3. Latar Menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik. Panel-Panel dalam komik dapat dikatakan sebagai urutan dari setiap gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

Arsyad (2018) juga menyatakan bahwa karakteristik komik juga meliputi :

1. Bersifat proposional, yaitu dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
2. Humor yang kasar yaitu penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.
3. Bahasa percakapan (bahasa pasaran) yaitu dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca.

4. Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka.
5. Bersifat kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya.

Selain keenam unsur tersebut, terdapat unsur lain yaitu unsur bahasa verbal. Di mana bahasa verbal di sini mungkin saja tidak digunakan dalam setiap komik, namun fungsi bahasa verbal dapat membantu pembaca dalam memahami tema atau bahasan yang sedang dijelaskan dalam komik tersebut. Dalam komik pembelajaran, keseluruhan unsur tersebut sangatlah penting guna menciptakan sebuah komik pembelajaran yang baik juga mampu menyampaikan pesan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengingat materi yang sedang diajarkan.

4. Kelebihan Komik

Daryanto (2023: 128) menyatakan komik memiliki kelebihan yaitu cara penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu Angkowo dan Kosasih dalam Tri (2022) juga menyatakan kelebihan komik adalah:

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik;
- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik;

- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik;
- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Berdasarkan kedua teori diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat unsur visual yang kuat dalam cara penyajiannya yang menimbulkan ekspresi bagi pembaca. Komik juga menggunakan bahasa sehari-hari dan pemilihan gambar yang disajikan juga telah mewakili dari isi dan tujuannya.

5. Kekurangan komik

Danaswari (2013:6) menyatakan bahwa kekurangan komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar. Dengan kata lain media belajar itu harus menyesuaikan gaya belajar masing-masing peserta didik. Di sisi lain komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan, dimana isi dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Trimo (dalam Riwanto, 2018 : 15) kekurangan atau kelemahan dari media komik ini yaitu :

1. Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolak-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.
2. Ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor maupun kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan

3. Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*preverted*).
4. Banyak adegan percintaan yang menonjol, sehingga nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasanya komik ini tidak dapat digunakan pada semua peserta didik, karena semua itu tergantung pada karakteristik masing-masing peserta didik. Ada peserta didik tersebut yang tidak bisa belajar secara visual maupun grafis dan ada juga yang bisa. Selanjutnya, komik pada saat ini lebih mengedepankan hiburan dari pada edukasinya. Terkadang bahasa yang digunakan kotor, aksi – aksi yang tampilan kekerasan dan lain sebagainya. Apabila anak setiap pembelajaran disuguhkan dengan buku bergambar maka. Mereka tidak akan mau lagi membaca buku-buku yang tidak bergambar.

2.2. Aplikasi Canva

Menurut Resmini dkk., (2021) Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat bahan ajar . Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain bahan ajar. Sebagaimana Triningsih, (2021) mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik,

Pada zaman sekarang ini, guru dituntut untuk bisa memanfaatkan hasil teknologi dan menyebarkan keterampilan dalam menghasilkan bahan ajar. Tidak menutup kemungkinan jika pada proses pembelajaran guru memanfaatkan media yang serba teknologi. Dengan tersedianya alat-alat yang berbasis teknologi di sekolah, secara tidak langsung guru wajib untuk memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi tersebut sebagai bahan ajar (Arsyad, 2019). Dengan memperhatikan efek gambaran yang menarik, maka bahan ajar bisa digunakan untuk memberikan pesan kepada peserta didik (Mila dkk., 2021). Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya ialah bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva. Canva yaitu aplikasi editor yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan bahan ajar (Melinda & Saputra, 2021). Canva artinya salah satu aplikasi desain online yang menyediakan aneka macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membentuk bahan ajar (Rahmatullah dkk., 2020). Templates atau tools design yang tersedia seperti presentasi, pamflet, resume, sosial media, brosur, poster, dan lainnya. Dengan memakai media pembelajaran canva, peserta didik dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran sebab tampilannya yang lebih menarik (Rahmayanti & Jaya, 2020). Jadi, bahan ajar canva merupakan media pembelajaran yang bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat di desain sendiri oleh guru maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi canva mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

Contoh Soal & Latihan soal

Sekarang kita akan membahas soal tentang hukum Newton II.

Sebuah kreta didorong dengan gaya 200 N. Jika massa kubus 40 kg, hitunglah percepatannya?

diketahui..
 $F = 200 \text{ N}$
 $m = 40 \text{ kg}$
 ditanya..
 $\Sigma F = ?$

Jawaban
 $\Sigma F = m \cdot a$
 $200 = 40 \cdot a$
 $a = 200/40$
 $a = 5 \text{ m/s}^2$

Apakah kalian bisa memahami contoh yang itu jelaskan?

Contoh Soal & Latihan soal

Sekarang kita akan membahas soal tentang hukum Newton II.

Sebuah kreta didorong dengan gaya 200 N. Jika massa kubus 40 kg, hitunglah percepatannya?

diketahui..
 $F = 200 \text{ N}$
 $m = 40 \text{ kg}$
 ditanya..
 $\Sigma F = ?$

Jawaban
 $\Sigma F = m \cdot a$
 $200 = 40 \cdot a$
 $a = 200/40$
 $a = 5 \text{ m/s}^2$

Apakah kalian bisa memahami contoh yang itu jelaskan?

Gambar 2. 1 Rancangan Bahan Ajar

1. Rancangan Bahan Ajar Berbasis Canva

Rancangan untuk bahan ajar komik berbasis canva digunakan pada bagian cover sampai dengan lembar menjawab soal. Berikut rancangan bahan ajar komik berbasis canva :

1. Cover
2. Daftar isi
3. Kompetensi dasar dan kompetensi inti
4. Petunjuk belajar
5. Materi, Bunyi, dan rumus Hukum II Newton
6. Pembahasan materi
7. Contoh soal dan soal Latihan
8. Lembar menjawab soal

2. Materi Hukum II Newton

Hukum II Newton ini memberitahu kita bahwa benda dapat mengalami perubahan kelajuan karena gaya. Hukum kedua Newton mendefinisikan gaya sama dengan perubahan momentumnya (massa dikali kecepatan) per perubahan waktu. Perubahan momentum menghasilkan gaya eksternal dan menimbulkan percepatan pada benda. Tidak hanya menimbulkan gaya eksternal, perubahan momentum juga terkadang menghasilkan perubahan arah. Mengingat momentum dan percepatan adalah besaran vektor.

Hukum II Newton menyatakan bahwa percepatan suatu benda berbanding lurus dengan gaya total yang bekerja padanya dan berbanding terbalik dengan massanya. Hukum II Newton dirumuskan secara matematis.

$$\sum F = m \cdot a$$

Dengan keterangan

$\sum F =$ jumlah gaya (N)

$m =$ massa (KG)

$$a = \text{percepatan } m/s^2$$

Dalam hal perubahan keadaan gerak suatu benda, hukum II Newton menyatakan bahwa ketika sebuah gaya bekerja pada suatu benda, gaya tersebut dapat mengubah keadaan gerak benda tersebut. Besarnya perubahan keadaan gerak sama dengan gaya yang diberikan pada benda tersebut. Secara matematis, hukum kedua Newton dapat ditulis sebagai:

$$\bar{F} = \frac{d\bar{p}}{dt}$$

atau

$$\bar{p} = m\bar{v}$$

Menurut Hukum II Newton, gaya total yang bekerja pada suatu benda sama dengan perubahan momentum persatuan waktu (laju perubahan momentum). Mempertimbangkan Hukum II Newton, yang didasarkan pada kerangka acuan inersia, Hukum II Newton dapat disimpulkan sebagai percepatan suatu benda yang berbanding lurus dengan gaya total yang bekerja padanya, dan berbanding terbalik dengan massanya $\Sigma F = m \cdot a$.

3. Minat Belajar

Menurut Guilford (Lestari dan Mokhammad, 2017 ; 93), minat belajar adalah dorongan dorongan dari dalam diri siswa dalam mempelajari sesuatu dengan kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinann yang tidak memadai sehingga individu dibiarkan merasa aktif dan bersemangat untuk menerapkannya. Hal yang diperlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut hidayat dan djamilah (2018 ;66) keinginan untuk belajar dapat digambarkan sebagai suatu sifat dalam diri siswa yang dapat membantu mereka mengembangkan sikap positif dan memberdayakan mereka untuk melaksanakan tugas apa pun yang dapat diselesaikan dengan tetap merasa termotivasi, bersemangat, dan selaras dengan proses pembelajaran.

Sehingga dalam pembelajaran siswa mampu menyerap materi yang disampaikan maupun informasi yang diperoleh. Dan Suparmanan (2010;63) mendefinisikan minat

belajar sebagai kombinasi dari bagaimanapun seseorang menyerap kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar.

Penelitian menyimpulkan bahwa minat belajar adalah cara seseorang memproses informasi, menyerap, memahami, mengelola serta menangkap informasi dan pengetahuan sehingga dapat diterapkan melalui sikap dan ketrampilan dalam proses belajar mengajar dalam kelas.

a. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Menurut Rifa'I dan Anni (2022:137-143), terdapat sejumlah teori psikologi dan kajian penelitian terkait yang berdampak pada motivasi belajar siswa. Faktor utama yang berkontribusi adalah sebagai berikut:

1. Sikap adalah Kumpulan keyakinan, informasi, dan emosi yang dimiliki seseorang dalam dirinya untuk tujuan menginspirasi atau menekankan orang lain, kelompok orang, atau objek tertentu.
2. Kebutuhan adalah suatu keadaan yang dialami setiap individu sebagai suatu kebutuhan internal tertentu yang mendorong seorang siswa untuk mencapai suatu tujuan.
3. Rangsangan adalah modifikasi pandangan di dalam suatu persepsi atau hubungan dengan lingkungan yang menyebabkan seseorang terlibat secara aktif.
4. Afeksi adalah gejolak emosi yang dialami individu atau kelompok saat belajar. Ini meliputi kecemasan, kepedulian, dan pemilikan.
5. Kompetensi menunjukkan bahwa seorang memiliki apa yang diperlukan untuk berinteraksi dengan lingkungan secara efektif dengan cara yang lugas.

6. Penguatan adalah kebijakan yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperkuat kemungkinan tanggapan, serta nilai tes tinggi, ujian, ekspektasi sosial, dan persepsi.

b. Macam-Macam Minat Belajar

Djamarah (2021: 149-152) membagi minat belajar menjadi dua macam yaitu:

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

Menurut Sardiman (2018: 86-91) empat macam minat diantaranya:

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

c. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar berfungsi sebagai petunjuk atau indicator untuk menentukan Tingkat minat seseorang. Marx dan Tombuch menyebut lima Perempuan yang memiliki kemampuan belajar dalam ridwan (2023: 31-32)

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

Selain itu, Sudirman (2019: 83-84) menambahkan bahwa setiap orang memiliki ciri-ciri di dalam tubuhnya, dan berikut adalah contoh jenis-jenis minat yang dapat dilihat melalui ciri-ciri:

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

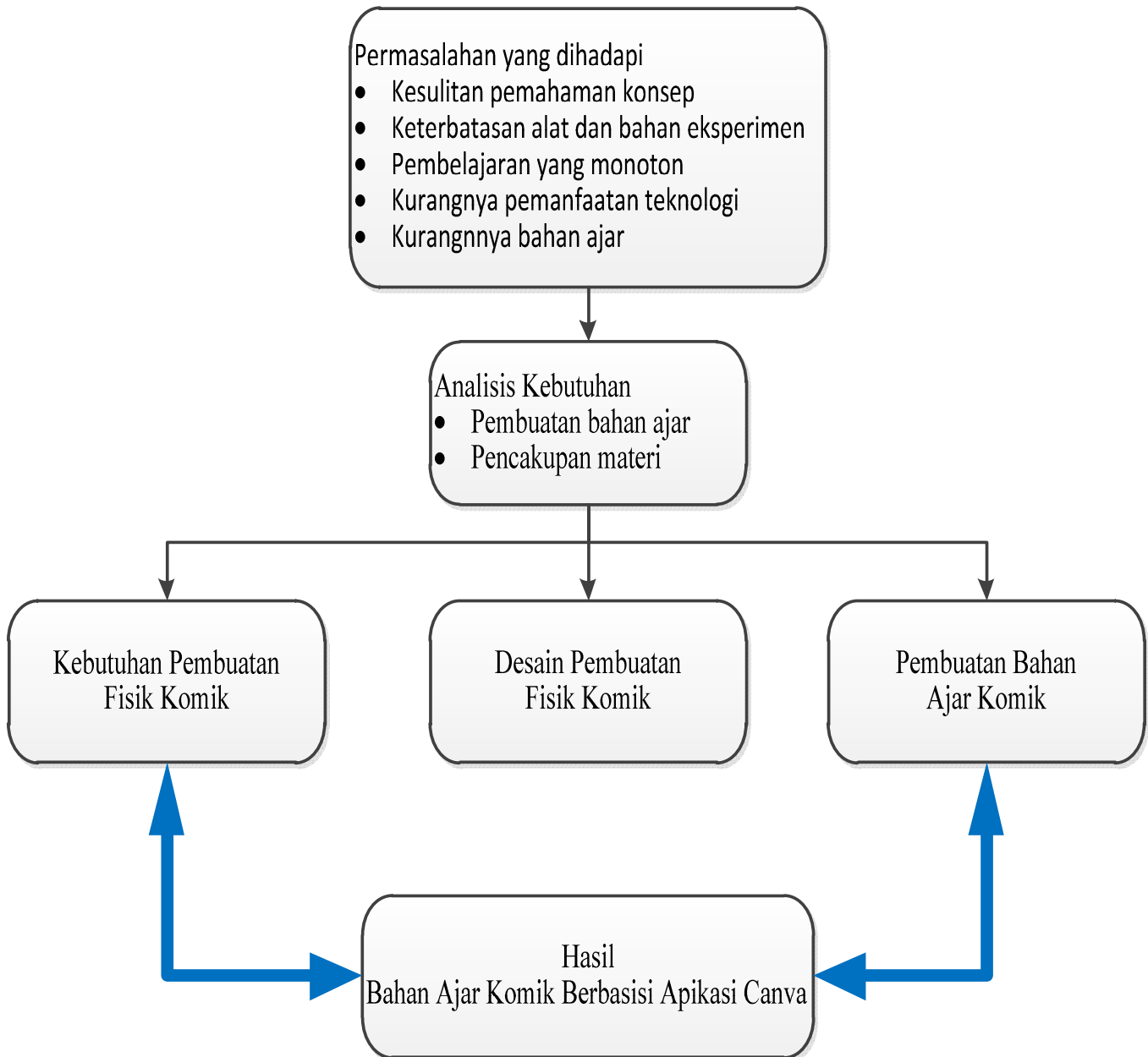
2.3 Penelitian Yang Relecan

Adapun kajian pustaka yang digunakan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Stevie (2020): Dalam skripsinya yang berjudul pengembangan media pembelajaran fisika dengan aplikasi canva pada materi Hukum II Newton untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VIII SMP swasta bakti paropo “Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti yaitu:

1. Sama-sama menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik;
2. Menggunakan teknik pengumpulan data obsevasi, angket dan dokumentasi;

3. Pembelajaran IPA. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti:
4. Penelitian yang akan diteliti menggunakan aplikasi canva untuk mengembangkan media;
5. Penelitian ini subjek peneleitian kelas VIII di SMP Swata Bakti Paropo;
6. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara;
7. Jenis penelitian menggunakan kualitatif dan kuantatif;

2.4 Kerangka Berpikir



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (dalam Imron, 2019:23) disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Menurut Siregar (dalam Imron, 2019:23) prosedur pemecahan masalah pada metode penelitian deskriptif adalah dengan cara menggambarkan objek penelitian pada saat keadaan sekarang berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Bakti Paropo. Lokasi penelitian di Jalan Tugu Silalahi, Paropo, Kecamatan Silahisabungan, Kab, Dairi, Sumatera Utara Kode pos 22284.

3.2.2 Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

3.3. Subjek Dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek penelitian

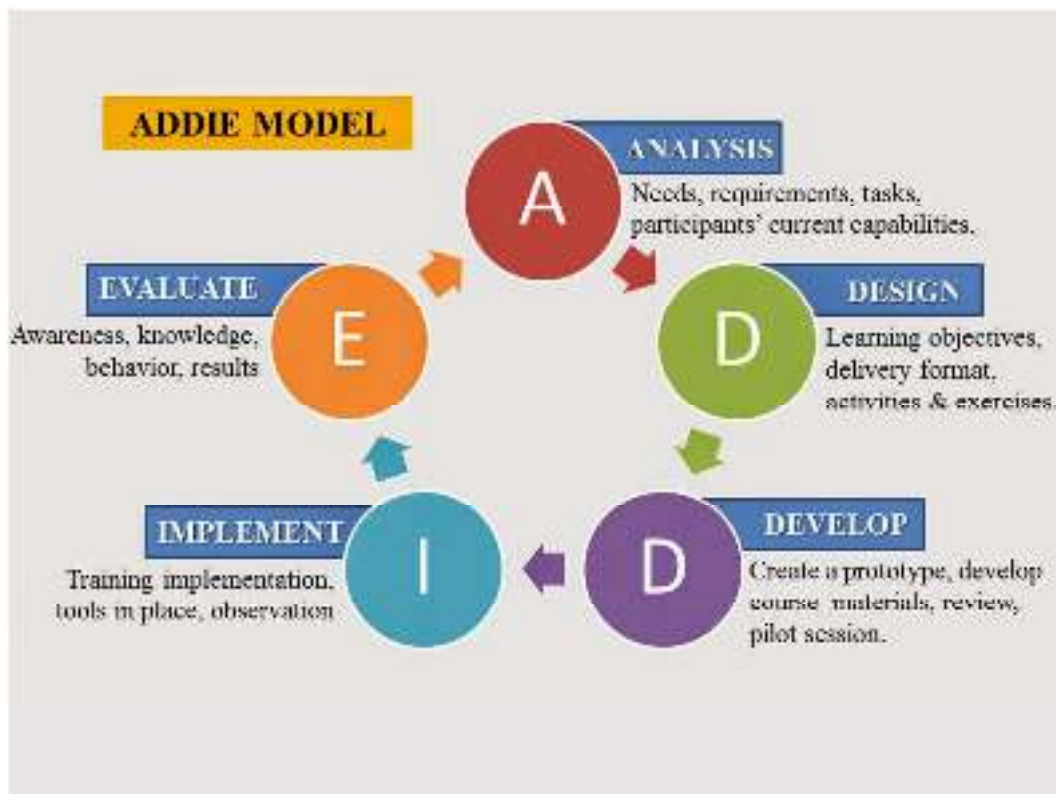
Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP tahun ajaran 2023/2024.

3.3.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah kualitas bahan ajar komik fisika berbasis aplikasi canva yang akan diuji kelayakannya yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media, dan aspek komunikasi visual serta pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

3.4 Prosedur Penelitian

Prosedur pengembangan dalam pengembangan media pembelajaran ini diadaptasi dari penggunaan model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan pertama dalam proses pengembangan ADDIE ini adalah analisis atau analysis. Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat kegiatan pembelajaran fisika pada materi Hukum II Newton dan wawancara dengan guru pengajar fisika di kelas di SMP swasta bakti Pparopo. Tahapan analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kurikulum dan bahan ajar yang digunakan oleh SMP. Kemudian dilakukan analisis terhadap perangkat untuk menentukan perangkat mana yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran berdasarkan materi Hukum II Newton .

2. Tahap *Design* (perancangan)

Pada tahapan design atau perancangan yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan kebutuhan serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Pada perancangan ini melibatkan serangkaian langkah praktis, termasuk dalam mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran fisika di kelas, perancangan ini juga mempertimbangkan beberapa faktor, seperti pemilihan materi pembelajaran sesuai standar kurikulum, pembuatan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik, serta integrasi fitur canva yang mendukung pembelajaran dan pengalaman yang menyenangkan. Selain itu, perancangan ini juga mempertimbangkan teknologi yang terjangkau dan bermanfaat bagi peserta didik dan guru. Berdasarkan seluruh faktor tersebut, diharapkan bahwa perancangan media pembelajaran menggunakan canva dapat meningkatkan efektifitas pengajaran fisika kelas VIII SMP dan berkontribusi pada pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan adaptif.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap ketiga atau tahap pengembangan dalam model pengembangan ADDIE ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran menggunakan canva. Hal ini berfokus pada penerapan konsep desain pada produk yang konkret. Proses ini meliputi langkah-langkah praktik seperti membuat gambar berdasarkan materi pembelajaran fisika pilihan, mengembangkan interaksi gambar dengan aplikasi canva, menguji dan mengevaluasi prototipe media. Dalam tahap pengembangan ini mencakup penilaian dari ahli media dan ahli materi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan standar kualitas yang diinginkan dan:

a. Penilaian ahli media

Penilaian ahli media dilakukan setelah media selesai dikerjakan. Penilaian ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan saran atau masukan dalam mengetahui perbaikan dan kesempurnaan media.

b. Penilaian ahli materi

Penilaian ahli materi ini dilakukan untuk melihat keakurasi, kesesuaian serta relevansi konten materi yang disajikan dalam media, penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi atau masukan terhadap kesesuaian standar kurikulum dan pemahaman konsep peserta didik.

Penilaian dari kedua ahli tersebut diharapkan hasil media menggunakan canva dapat menjadi alat yang efektif dalam menunjang pembelajaran aktivitas fisik dan rekreasi siswa SMP kelas VIII.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi pada model pengembangan ADDIE dilakukan setelah media pembelajaran canva tersebut menjadi sebuah produk yang telah dinyatakan layak digunakan dalam penelitian oleh ahli materi dan ahli media, yang nantinya akan dilakukan tahap uji coba kepada guru dan peserta didik kelas VIII SMP Swata Bakti Paropo.

a. Angket Penilaian Guru

Angket penilaian guru ini merupakan uji coba produk yang bertujuan untuk mengetahui respon guru dalam menggunakan media pembelajaran canva dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Berdasarkan penilaian ini akan diperoleh data yang kemudian dapat diujikan untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat.

b. Angket Penilaian peserta didik

Angket penilaian siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran canva sehingga dari hasil angket ini diperoleh data untuk melihat berbagai aspek dari pengalaman belajar peserta didik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi pada model pengembangan ADDIE ini adalah melakukan uji kelompok besar atau evaluasi melalui eksperimen dikelas. Uji kelompok besar ini dilakukan setelah diperoleh data hasil penilaian Guru dan peserta didik yang kemudian dianalisis menggunakan data kualitatif dan kuantitatif sehingga berdasarkan perolehan dari data tersebut dapat disimpulkan apakah media pembelajaran menggunakan canva tersebut sesuai atau tidak sesuai digunakan pada saat proses pembelajaran. Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok besar yang terdiri dari pretest dan posttest serta lembar observasi.

a. Pretest

Pelaksanaan pretest yaitu untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, kemudian hasil terbaiknya akan di perhitungkan untuk bahan /perbandingan pada tes berikutnya. Tujuan dari evaluasi awal ini penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkan kemampuan awal dari peserta didik SMP Swata Bakti Paropo.

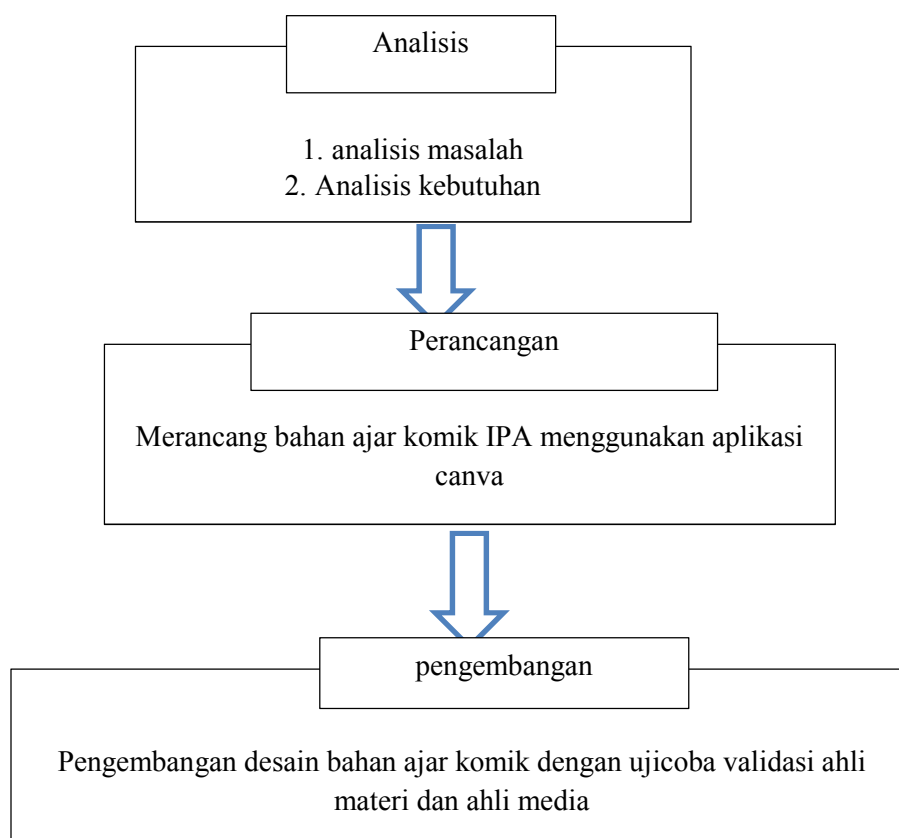
b. posttest

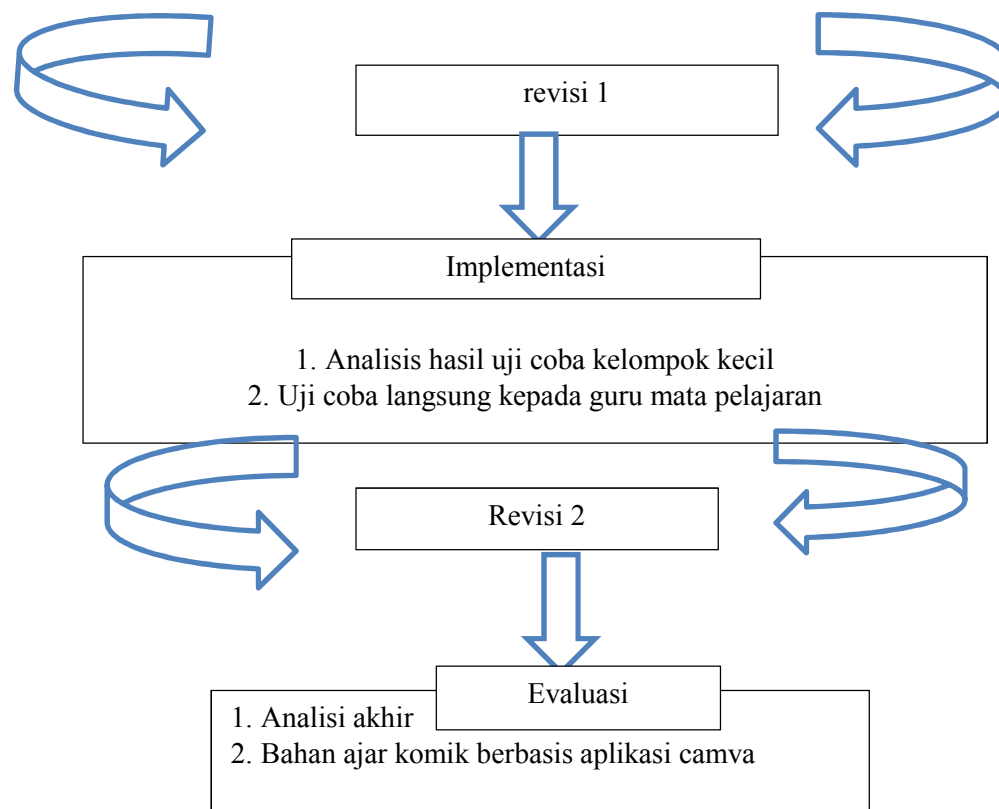
Pelaksanaan posttest dilakukan pada akhir setelah diberi perlakuan menggunakan bahan ajar komik. Hal ini dapat dilakukan untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Sasarannya yakni peserta didik kelas VIII SMP Swata Bakti Paropo setelah di terapkan penggunaan bahan ajar komik, dalam posttest ini akan diperoleh data dari hasil kemampuan peserta didik apakah mengalami peningkatan atau tidak.

c. Lembar Observasi

Lembar evaluasi dalam tahap penelitian ini memiliki peran dalam memantau dan mengevaluasi implementasi bahan ajar komik menggunakan aplikasi canva dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya yaitu memantau implementasi penggunaan canva , evaluasi keterlibatan siswa, keefektivitas pembelajaran dan juga tanggapan yang didapatkan secara langsung serta melihat kelemahan dan kekurangan.

BAGAN PENELITIAN





Gambar 3. 2 Bagan Penelitian

3.5 Desain Uji Coba Produk

Dalam desain uji coba produk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang menjadi dasar dalam menetapkan kelayakan, kegunaan dan kesesuaian produk yang sedang dikembangkan.

1. Uji respon Guru

Uji respon Guru ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi tentang kualitas, kesesuaian dengan Kurikulum, serta kemungkinan implementasi media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran dikelas. Dari hasil tanggapan

yang didapatkan berdasarkan lembar observasi kemudian di analisis sebagai masukan untuk memperbaharui dan menyempurnakan media aplikasi canva .

2. Uji respon peserta didik

Pelaksanaan uji respon siswa ini dilakukan dalam kelompok kecil, yang bertujuan untuk memperoleh informasi, saran dan persepsi dari peserta didik secara langsung tentang kualitas, daya tarik dan efektivitas media Fisika berbasis aplikasi *canva* pada materi hukum II Newton. Uji coba ini dilakukan secara kelompok kecil untuk mengetahui permasalahan awal saat media digunakan.

Pada percobaan ini mengambil 8 orang peserta didik kelas VIII SMP Swasta Bakti Paropo sebagai sampel dalam uji coba kelompok kecil. Peserta didik diminta untuk melihat untuk melihat produk yang telah dibuat dan mengomentari perkembangan produk yang mereka lihat dengan menggunakan kuesioner.

3. Revisi produk

Setelah melakukan pengujian kepraktisan produk melalui penerapan produk kelas uji coba skala kecil, peneliti memperoleh informasi tentang kelemahan dan kekurangan dari produk berdasarkan dari hasil angket tanggapan peserta didik. Dari hasil angket tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan produk yang direvisi berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk skala kecil, yang kemudian nantinya di uji keefektifan pada uji pemakaian.

4. Uji coba pemakaian

Setelah melakukan uji coba produk dan mengimplementasikan revisi, langkah selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas VIII SMP Swata Bakti Paropo. Uji coba pemakaian media pembelajaran menggunakan canva pada materi hukum II Newton dan dampaknya dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media terhadap hasil belajar

belajar. Desain penelitian yang digunakan adalah preexperimental dengan model one-group pretest-posttest design. Pretest dilakukan sebelum penelitian, sementara posttest dilakukan setelah penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh hasil perlakuan yang lebih akurat dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2018: 110-111).

Berikut merupakan *one-group pretest-posttest design*:

$$O_1 \times O_2$$

Pola one-group pretest-posttest design

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest*

O_2 = Nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O_1) didapat dari hasil belajar sebelum menggunakan media yang dikembangkan dan nilai *posttest* (O_2) didapat dari hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan canva .

3.6 Jenis Data

Dalam proses validasi dan pengujian data, ada dua jenis data yang diterima yaitu kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif Data kualitatif adalah data non-numerik atau angka. Data ini biasanya berisi analisa kondisi saat ini pada organisasi sehingga membantu peneliti dalam menentukan permasalahan. Contoh data kualitatif seperti data wawancara, data observasi, catatan-catatan dari permasalahan yang pernah dihadapi, dan lain-lain.
2. Data Kuantitatif Data yang berupa bilangan atau angka yang dapat berubah-ubah nilainya dan variatif. Dalam objek penelitian data kuantitatif dapat diperoleh dari pengolahan hasil yang berberupa angkat dan digunakan untuk menganalisis.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah

1. Memberikan angket validasi kepada ahli media dan ahli materi
2. Angket penilaian guru fisika dan peserta didik
3. Evaluasi soal *pretest-posttest* dan lembar observasi

3.8 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari beberapa sumber yang nantinya digunakan dalam pengumpulan data, diantaranya yaitu:

3.8.1 Instrumen Pengumpulan Data

- a. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi diberikan kepada satu guru ahli materi dalam bagian fisika. Hasil dari lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kevalidan media yang dirancang dan dikembangkan dalam mencapai kesesuaian dengan Kompetensi dasar dan Indikator yang berdasarkan kurikulum.

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Intrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Kualitas	Relevansi konsep dengan materi pelajaran fisika	1,2
		Kesesuaian konsep fisika yang disajikan dalam komik	3
		Keakuratan materi yang disajikan dalam bahan ajar komik	4
2.	Kegrafikan	Kualitas gambar atau diagram mudah dipahami	5,6
		Kesesuaian gambar atau diagram dengan teks dalam komik	7
3.	Penyajian	Keteraturan dan kejelasan materi dalam komik	8

	Kejelasan instruksi penggunaan komik berbasis canva	9
--	---	---

b. Lembar Validasi Media

Validasi media diberikan kepada salah satu dosen yang profesional dalam media. Lembaran ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa saran, masukan, dan kritikan untuk menilai desain.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Kualitas	Kesesuaian konsep materi dengan standar kurikulum dan Kompetensi Dasar	1
		Kesesuaian materi yang disampaikan dalam bahan ajar komik berbasis canva	2
		Kejelasan instruksi dan kerapian gambar dalam materi	3,4,5
2.	Penyajian	Keterbacaan teks dan kesesuaian ukuran font	6
		Kerapian penyusunan dalam setiap halaman pada komik	7
3.	Kegrafikan	Desain yang menarik dan mudah untuk dipahami	8
		Konsistensi gaya visual	9

3.8.2 Angket Respon Guru dan Peserta Didik

Angket respon guru dan peserta didik digunakan untuk menilai kepraktisan media yang dikembangkan. Angket penilaian ini diberikan pada tahap implementasi (angket penilaian Guru dan angket penilaian peserta didik). Kisi-kisi angket ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 3 kisi-kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Indikator Pertanyaan	Nomor pertanyaan
1.	Ketertarikan	Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
		Relevansi konsep komik dengan kurikulum	2
		Kreativitas dalam penyajian materi	3
		Kebaruan konsep fisika yang didapat siswa	4
2.	Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan bahan ajar komik dalam pembelajaran	5
3.	Kegunaan	Relevansi bahan ajar komik dalam meningkatkan pemahaman konsep fisika kepada siswa	6
		Kontribusi media dalam mendukung eksperimen fisika di kelas	7
		Kesesuaian komik berbasis dengan perkembangan teknologi	8

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Ketertarikan	Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran	1
		Relevansi konsep komik dengan kurikulum	2
		Kreativitas dalam penyajian materi	3
		Kebaruan konsep fisika yang didapat peserta didik	4
	Kemudahan	Kemudahan dalam penggunaan komik dalam pembelajaran	5
	Kegunaan	Kontribusi media dalam	6

		mendukung eksperimen fisika di kelas	
		Tanggapan tentang kegunaan komik dalam melakukan eksperimen fisika	7
		Kesesuaian media berbasis canva dengan perkembangan teknologi	8

3.8.3 Uji Instrumen Pengaruh Media Berbasis Canva

a) Uji instrument Tes Hasil belajar

Untuk dapat mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik, perlu diadakannya tes yaitu pretest dan posttest yang di buat dalam bentuk pilihan ganda guna mengetahui keefektivitas media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik atau tidak.

b) Lembar Observasi

Lembar observasi ini berupa pertanyaan yang akan diajukan kepada guru fisika dalam mengetahui permasalahan terkait produk yang dikembangkan dan mengumpulkan data tentang kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dibuat.

3.9 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif terdiri dari data berupa uraian yang dikaji ulang dan saran makna dari para ahli di berbagai media dan materi. Koreksi dan saran dilakukan sebagai dasar untuk menyempurnakan materi pembelajaran yang sedang dikembangkan.

2. Analisis data kuantitatif

Teknik analisis data kuantitatif digunakan peneliti untuk mengukur efektivitas dan kegunaan :

a. Validitas

Efektivitas materi bergantung pada jumlah poin yang diberikan oleh pemeriksa. Skor tersebut merupakan skor mentah yang diperoleh pada kriteria evaluasi instrumen. Dalam setiap butir pertanyaan pada lembar validasi, akan diberikan skor berdasarkan alternatif yang di sediakan.

Tabel 3. 5 Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sumber: Donna, et., Al, 2021)

Setelah data terkumpul, jumlah skor dihitung berdasarkan perolehan dari hasil validasi angket. Dalam menghitung persentase angka berdasarkan analisis data dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$ = jumlah skor mutlak

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

100% = konstanta

Hasil perhitungan penyajian menentukan kesesuaian produk multimedia pembelajaran yang digunakan. Menghitung nilai rata-rata berdasarkan penilaian dari angket respon peserta didik..

Tabel 3. 6 Kriteria penilaian untuk lembar validasi

Persentase hasil penskoran	Tingkat kelayakan
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
0-20	Tidak layak

Sumber: (Akurinto dalam Suci et., Al 2018)

Kemudian hasil tes dianalisis secara deskriptif, guna melihat pada sejauh mana peserta didik termotivasi belajar fisika setelah menggunakan mediaa berbasis canva . peserta didik termotivasi ketika mereka mencapai tingkat rata-rata 60 hingga 80.

Setiap pertanyaan Survei di nilai oleh siswa berdasarkan alternatif jawaban.

Tabel 3. 7 Pedoman Pemberian Skor Lembar Penilaian

Skor	Kriteria
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

(Sumber: Donna, et., Al, 2021)

Setelah itu, dari data dianalisis untuk menghitung persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100 \%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$ = jumlah skor mutlak

$\sum xi$ = jumlah skor maksimal

100% = konstanta

Untuk mengetahui kriteria dari hasil skor rata-rata penilaian angket respon siswa dengan memerhatikan kesesuaian dengan kriteria berikut:

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Untuk Lembar Validasi

Persentase hasil penskoran	Tingkat kelayakan
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup layak
21-40	Kurang layak
0-20	Tidak layak

Sumber: (Akurinto dalam Suci et., Al 2018)

3. Analisis Tes hasil belajar peserta didik

Keefektifan pembelajaran didasarkan pada peningkatan yang kuat pada peserta didik saat menggunakan dukungan didukung fisik media berbasis canva parabolic motion dalam pengujian penerapan produk. Peningkatan tersebut dapat dianalisis pada menggunakan test gain dengan kegiatan pre-test dan post-test.

Rumus Normalisasi Gain:

$$g = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{max} - S_{pretes}}$$

(sumber: kurniawan & hidayah, 2021)

Poin *gain* yang diperoleh kemudian dianalisis sesuai kriteria tabel berikut:

Tabel 3. 9 kriteria test hasil peserta didik

Kriteria	Skor N-gain (g)
Tinggi	$g > 0,7$
Sedang	$0,3 < g \leq 0,7$
Kurang	$g \leq 0,3$

(kurniawan & hidayah, 2021)

Berdasarkan batas kriteria tersebut, media media pembelajaran berbasis canva dapat dikatakan efektif jika hasil belajar peserta didik memperoleh nilai skor gain $> 0,3$ dengan kriteria sedang atau tinggi.

4. Analisis Data lembar observasi

Dalam perhitungan skor lembar observasi keterlaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{\text{jumlah skor pencapaian per indikator}}{\text{jumlah skor maksimal perindikator}} \times 100\%$$

Presentase skor observasi ini dapat di sesuaikan dengan tabel persentase berikut:

Tabel 3. 10 Interval Presentasi Lembar Observasi

Interval Persentase (%)	Kriteria
$80 \leq p \leq 100$	Sangat Tinggi
$60 \leq p < 80$	Tinggi
$40 \leq p < 60$	Sedang
$20 \leq p < 40$	Rendah
$0 \leq p < 20$	Sangat Rendah