Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 03, September 2025

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF "ABAYA" AYO BELAJAR BUDAYA BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS SISWA SDN 2 PADOKAN BANTUL

Nadia Endah Widianingrum[1], Urip Muhayat Wiji Wahyudi[2]
[1,2]PGSD STKIP Universitas PGRI Yogyakarta
[1]Nadiaendah00@gmail.com
(email 2)

ABSTRACT

This research aims to develop ABAYA (Ayo Belajar Budaya), an interactive learning media based on Canva to improve fourth-grade students' interest in IPAS learning at SDN 2 Padokan. The development used the ADDIE model through five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media was validated by experts and tested in both limited and field trials. Student and teacher responses showed high practicality (89% and 97% respectively). The effectiveness was measured through pre- and post-interest questionnaires, showing an increase from 68.4% to 86%. A paired sample t-test indicated a significant improvement (Sig. 0.000 < 0.05). The results suggest that ABAYA is feasible and effective to support IPAS learning in elementary schools.

Keywords: interactive media, Canva, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV di SDN 2 Padokan. Model *ADDIE* digunakan dalam pengembangan. Media divalidasi oleh ahli dan diuji secara terbatas serta lapangan. Hasil respon siswa dan guru menunjukkan kepraktisan tinggi (89% dan 97%). Keefektifan diukur melalui angket minat belajar sebelum dan sesudah, dengan peningkatan dari 68,4% menjadi 86%. Uji paired sample t-test menunjukkan hasil signifikan (Sig. 0,000 < 0,05). Media ABAYA terbukti layak dan efektif untuk mendukung pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: media interaktif, Canva, minat belajar

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Pendidikan dasar memegang peranan penting dalam membentuk fondasi karakter dan kemampuan berpikir siswa. Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar menuntut guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agar peserta didik dapat memahami materi secara

bermakna (Hidayat dan Abdillah, 2019: 24). Pada Kurikulum Merdeka, guru diberikan keleluasaan untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik melalui penyusunan perangkat ajar yang kontekstual dan relevan (Inayati, 2022:296). Namun, pembelajaran di lapangan masih banyak yang belum sejalan dengan stimulus tersebut.

Fenomena ini terbukti dari hasil observasi awal di SDN 2 Padokan, pada pembelajaran IPAS di kelas IV. Salah satu materi yang diajarkan yaitu Kekayaan Budaya Indonesia, masih disampaikan dengan metode konvensional, yakni menggunakan media *PowerPoint* yang kurang interaktif karena hanya berisi paparan materi dalam bentuk teks, serta penggunaan bahan ajar berupa buku. Guru kelas IV menyampaikan bahwa media yang digunakan belum mampu menarik minat siswa secara optimal. Banyak siswa yang tidak fokus, kurang aktif bertanya, dan menunjukkan sikap pasif seperti berbicara sendiri, melamun, atau bahkan berjalan di dalam kelas. Sementara itu, fasilitas laboratorium komputer di sekolah tersebut belum dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran IPAS, padahal potensi digitalisasi pembelajaran sangat terbuka luas. Kondisi ini mengindikasikan rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya media yang mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan kondisi tersebut, penting untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang dapat menjembatani antara karakteristik siswa abad ke-21 dengan materi ajar yang bersifat kontekstual. Canva sebagai platform desain grafis daring, dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif yang menggabungkan unsur teks, gambar, warna, dan audio yang menarik. Canva mudah diakses melalui perangkat komputer, laptop, hingga ponsel pintar, sehingga memungkinkan guru dan siswa menggunakannya dengan fleksibel di berbagai situasi pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022: 110).

Menanggapi permasalahan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang bernama “ABAYA” (Ayo Belajar Budaya). Media ini dirancang untuk menyampaikan materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan

pendekatan visual-audio interaktif yang menarik dan mudah dioperasikan oleh siswa. Produk ini dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik yang terhubung internet, dan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPAS secara kreatif. Spesifikasi produk mencakup konten visual yang komunikatif, audio pendukung materi, dan navigasi sederhana yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.

Pengembangan media ABAYA ini dilatarbelakangi oleh asumsi bahwa (1) media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif akan membantu siswa memahami materi lebih baik, (2) siswa kelas IV SDN 2 Padokan memiliki kemampuan dasar untuk mengoperasikan media digital sederhana, dan (3) guru membutuhkan alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa.

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal inovasi media ajar berbasis teknologi. Secara praktis, bagi siswa media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan; bagi guru, sebagai referensi baru dalam memilih perangkat ajar yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka; serta bagi sekolah, sebagai bentuk kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis digital yang relevan dengan kebutuhan saat ini.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ABAYA ini tidak hanya menjadi solusi atas permasalahan rendahnya minat belajar siswa, tetapi juga bagian dari upaya implementasi Kurikulum Merdeka secara nyata melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan adaptif.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *(Research and Development).* Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*.

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metode: angket, observasi, dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media oleh ahli, respon siswa, serta minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (Sugiyono dalam Neyfa & Tamara, 2016). Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran perilaku siswa selama proses pembelajaran (Sugiyono, 2019). Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap bukti kegiatan selama penelitian berlangsung.

Instrumen pengumpulan data menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian, dari “sangat baik” hingga “sangat kurang” (Selly Rahmawati, 2014:52). Validasi ahli materi mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian (Depdiknas, 2008 dalam Rudy Rachida, 2017), sedangkan validasi ahli media mencakup aspek visual, audio, dan kualitas isi (Asnawati, & Sutiah, 2023)

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif. Hasil angket kelayakan dari ahli media dan materi dianalisis dalam bentuk persentase, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan *uji paired sample t-test* untuk mengetahui signifikansi perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Adapun data respon siswa dan guru dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan kepraktisan media interaktif yang dikembangkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media ABAYA (Ayo Belajar Budaya) berbasis Canva ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE*, melalui tahapan sistematis yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta menyesuaikan pengembangan media dengan kurikulum yang berlaku. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di SDN 2 Padokan, yang mengungkapkan rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang pasif, kurang memperhatikan guru, serta kesulitan memahami materi bacaan yang panjang. Guru kelas menyatakan bahwa siswa cenderung kesulitan dalam menghafal materi pengetahuan sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan

alternatif media yang lebih menarik dan interaktif.

Dari sisi kurikulum, pembelajaran di kelas IV SDN 2 Padokan telah menerapkan Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembelajaran aktif, mandiri, dan kontekstual. Media yang dikembangkan difokuskan pada topik Kekayaan Budaya Indonesia. Capaian Pembelajaran (CP) yang ditargetkan adalah kemampuan siswa dalam mendeskripsikan keragaman budaya, memahami manfaatnya, serta memberikan contoh-contoh bentuk kekayaan budaya Indonesia. Tujuan Pembelajaran (TP) disusun agar peserta didik mampu: (a) mengidentifikasi keragaman budaya Indonesia; (b) memahami faktor penyebab keragaman; dan (c) menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap desain, pengembangan media dilakukan melalui tiga langkah utama: (1) pemilihan media; (2) penyusunan storyboard; dan (3) penyusunan instrumen validasi. Media dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan, yakni kebutuhan akan variasi media interaktif dalam pembelajaran IPAS. Storyboard disusun untuk menggambarkan alur media secara visual sebelum direalisasikan, mencakup elemen-elemen seperti menu, materi, kuis, video, dan refleksi. Instrumen penilaian disusun untuk menilai kualitas media melalui angket yang nantinya divalidasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini mencakup pembuatan dan validasi media. Media ABAYA dikembangkan menggunakan Canva, terdiri atas berbagai bagian berikut:

a. Bagian Pembuka



Gambar 1. Tampilan Awal

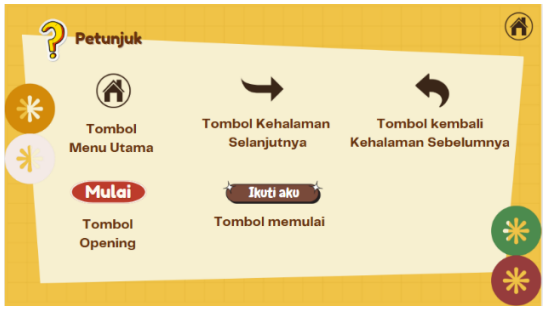


Gambar 2. Tampilan Judul

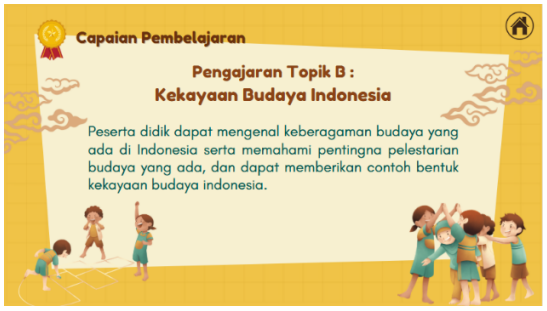


Gambar 3. Menu Utama

b. Bagian Isi



Gambar 4. Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Capaian Pembelajaran



Gambar 6. Apersepsi Pembelajaran



Gambar 7. Video Pembelajaran



Gambar 8. Materi



Gambar 9. Materi Keberagaman Budaya Indonesia



Gambar 10. Suku Budaya Indonesia



Gambar 11. Contoh Suku Budaya Indonesia



Gambar 12. Materi Faktor Keberagaman Indonesia



Gambar 13. Materi Sikap Menghargai dan Melestarikan



Gambar 14. Materi Cara Melestarikan Budaya



Gambar 15. Soal Latihan

c. Bagian Penutup



Gambar 16. Refleksi Pembelajaran



Gambar 17. Profil Pengembang

Bagian-bagian Media ABAYA terdiri dari pembuka (judul dan menu utama), bagian isi (materi, video pembelajaran, kuis), dan bagian penutup (refleksi dan profil pengembang). Materi disusun dalam tiga topik utama: (1) keberagaman budaya Indonesia; (2) faktor-faktor penyebab keragaman budaya; dan (3) sikap menghargai dan melestarikan budaya.

Validasi dilakukan terhadap tiga komponen: instrumen, media, dan materi.

Tabel 1.Penilaian Validasi Instrumen

No	Aspek	Skor	Presentase	Kriteria
1	Format Instrumen	20	100%	Sangat Baik
2	Ketepatan bahasa	19	95%	Sangat baik
3	Isi instrumen	10	100%	Sangat baik
Total Skor		**49**	**98%**	**Sangat Valid**

Validasi instrumen dilakukan oleh Rian Nurizka, M.Pd., menghasilkan skor 49 dari total 50 (98%), dengan kriteria sangat valid.

Tabel 2.Penilaian Validasi Media

No	Aspek Pertanyaan	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
1	Visual	54	98%	Sangat Baik
2	Audio	10	100%	Sangat Baik
3	Kualitas	32	91%	Sangat Baik
Total Skor		**96**	**96%**	**Sangat layak**

Selanjutnya, Validasi media oleh Heru Purnomo, M.Pd., menghasilkan skor 96 (96%), juga dengan kriteria sangat layak.

Tabel 3.Penilaian Validasi Materi

No	Aspek Pertanyaan	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
1	Kelayakan materi/isi	24	96%	Sangat baik
2	Aspek sajian pembelajaran	50	100%	Sangat baik
3	Aspek kebahasaan	25	96%	Sangat baik
Skor Perolehan		**98**	**98%**	**Sangat Layak**

Validasi materi oleh Dewi Wahyuni, S.Pd., menunjukkan hasil yang sangat baik pada semua aspek, dengan skor total 98 (98%).

Hasil validasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ABAYA memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar dalam mendukung peningkatan minat belajar terhadap materi budaya Indonesia.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi difokuskan pada pengujian kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif ABAYA. Kepraktisan diukur melalui angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan dinilai melalui angket minat belajar siswa terhadap penggunaan media. Uji coba lapangan ini dilaksanakan di kelas IV C SDN 2 Padokan dengan melibatkan 25 siswa, yang berlangsung pada tanggal 22 hingga 23 Mei 2025.

Sebelum pelaksanaan uji coba lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba awal terhadap 5 siswa dengan menggunakan angket berisi pertanyaan berbasis skala Likert (skor 1–5). Angket ini digunakan untuk menggali pendapat, saran, dan tanggapan siswa terkait media ABAYA. Uji coba terbatas ini dilakukan secara langsung dalam pertemuan tatap muka pada tanggal 22 Mei 2025, di mana siswa diperkenalkan dengan media dan diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

Selanjutnya, pada uji coba lapangan, siswa mengikuti pembelajaran IPAS dengan topik Kekayaan Budaya Indonesia menggunakan media ABAYA. Dalam kegiatan ini, siswa menggunakan media secara mandiri maupun berkelompok. Peneliti mengamati respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mencatat berbagai kendala atau kelebihan yang muncul selama implementasi.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif:

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi ini dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi media. Pertama, Validasi oleh ahli media dan ahli materi, yang memberikan masukan mengenai tampilan, navigasi, dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan hasil revisi dari masing-masing ahli:

Tabel 4. Revisi Produk Ahli Media

Saran Sebelum Revisi	Perbaikan Setelah Revisi
Hapus loading bar karena tidak perlu.	Menghapus 1 slide loading bar agar langsung menuju tampilan opening.
Ganti audio dengan musik gamelan sesuai tema budaya.	Mengganti audio dengan musik gamelan dari YouTube bertema budaya Indonesia.
Tambahkan suara dubbing pada slide isi materi.	Menambahkan suara dubbing sesuai dengan teks materi.
Ganti warna font materi menjadi hitam dan ringkas isi materi.	Mengganti warna font menjadi hitam dan menyederhanakan kalimat materi.
Tambahkan background yang sesuai dengan isi tema.	Menambahkan background visual sesuai topik budaya pada setiap slide.
Tambahkan animasi berjalan pada background materi.	Menambahkan animasi berjalan yang relevan dengan materi.

Tambahkan soal evaluasi di akhir materi.	Menambahkan 5 soal evaluasi di akhir materi.

Tabel 5. Revisi Produk Ahli Materi

Komentar dan Saran Sebelum Revisi	Perbaikan Setelah Revisi
Perbaiki gambar animasi joglo dan penamaan karena joglo tidak bertingkat.	Mengganti gambar joglo dan memperjelas asalnya dari Jawa Tengah dan DIY.
Tambahkan kesimpulan di akhir materi.	Menambahkan bagian kesimpulan pada akhir penyampaian materi di media ABAYA.

Kedua, uji coba terbatas yang dilakukan terhadap 5 orang siswa kelas IV SDN 2 Padokan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ABAYA. Berdasarkan hasil tanggapan siswa melalui angket dan analisis statistik, dapat diperoleh beberapa poin penting dalam pembahasan ini.

1) Kepraktisan Media ABAYA

Tabel 5. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
1	AHS	66	88%	Sangat baik
2	MNM	75	100%	Sangat baik
3	RTH	59	70%	Baik
4	AKF	63	84%	Sangat baik
5	BAP	67	89%	Sangat baik
Total		**330**	**88%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan hasil respon siswa yang telah dijabarkan pada Tabel 19, diketahui bahwa seluruh siswa memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran interaktif ABAYA. Nilai rata-rata persentase yang diperoleh adalah 88% dengan kriteria Sangat Praktis.

2) Peningkatan Minat Belajar Siswa

Tabel 6. Minat Belajar Siswa

No	Nama siswa	Minat sebelum menggunakan media	Minat sesudah menggunakan media
1	AHS	66	85
2	MNM	72	96
3	RTH	54	100
4	AKF	50	95
5	BAP	49	93
Skor Perolehan		**291**	**469**

Hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media ABAYA meningkatkan minat siswa. Sebelumnya, minat siswa berada pada kategori Cukup Berminat

(58,2%), sementara setelah penggunaan media, meningkat menjadi Sangat Berminat (93,8%).

3) Distribusi Normal Data Minat Belajar

Tabel 7. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas Uji Terbatas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Uji Terbatas	Minat Sebelum	.259	5	.200*	.871	5	.272
	Minat Sesudah	.243	5	.200*	.931	5	.605

Berdasarkan uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data minat siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 0,272 dan 0,605. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal.

4) Efektivitas Media Berdasarkan Uji Paired Sample T-Test

Tabel 8. Uji Paired Terbatas

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Minat Sebelum - Minat Sesudah	-35.600	13.012	5.819	-51.756	-19.444	-6.118	4	.004

Berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,004, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh, media ABAYA menunjukkan potensi besar untuk diterapkan dalam skala lebih luas. Uji coba terbatas telah memberikan gambaran awal bahwa media ini diterima baik oleh siswa, mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan, serta memenuhi kriteria kepraktisan dan efektivitas.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah produk siap digunakan secara lebih luas, melalui uji coba lapangan yang melibatkan 25 siswa kelas IV C SDN 2 Padokan. Evaluasi ini mencakup:

1) Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons siswa dan guru yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, visualisasi, interaktivitas, dan keterpahaman materi.

Sebanyak 25 siswa mengisi angket kepraktisan media. Berdasarkan data yang diperoleh, total skor perolehan mencapai 1670 dari skor maksimal 1875 atau sebesar 89%, yang dikategorikan “Sangat Praktis”. Hal ini dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 9. Rangkuman Hasil Respon Siswa

No	Perlakuan	Nilai Presentase	Keterangan
1.	Uji Coba Terbatas	88%	Sangat Praktis

	(Kelompok Kecil)		
2.	Uji Coba Lapangan/ Luas	89%	Sangat Praktis

Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa media ini mudah digunakan, menarik, dan dapat mendukung pembelajaran dengan baik.

Guru kelas IV C juga memberikan tanggapan melalui angket yang terdiri dari dua aspek utama: media dan materi/bahasa. Skor total yang diperoleh adalah 97 dari total skor maksimal, dengan presentase 97%.

Tabel 10. Penilaian Repon Guru

No	Aspek	Skor Perolehan	Presentase	Kriteria
1	Media	70	100%	Sangat Baik
2	Materi dan bahasa	27	90%	Sangat Baik
Total Skor		**97**	**97%**	**Sangat Praktis**

2) Keefektifan Media (Minat Belajar Siswa)

Keefektifan media diukur dengan membandingkan hasil angket minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif ABAYA.

Sebelum penerapan media, rata-rata skor minat siswa adalah 68,4% (kategori Cukup Berminat). Setelah menggunakan media, rata-rata skor meningkat menjadi 86% (kategori Sangat Berminat), yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Tabel 11. Hasil Minat Belajar Siswa

Soal	Skor tertinggi	Skor terendah	Rata-rata	Presentase	Kriteria
Minat sebelum	81	58	68,4	68,4%	Cukup Berminat
Minat sesudah	100	71	86%	86%	Sangat Berminat

Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang melebihi angka 0,05.

Tabel 12. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas Uji Luas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Uji Luas	Minat Sebelum	.189	25	.022	.930	25	.085
	Minat Sesudah	.130	25	.200*	.963	25	.481

Untuk mengetahui efektivitas secara signifikan, dilakukan uji Paired Sample T-Test

Tabel 13. uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Minat Sebelum - Minat Sesudah	-17.600	9.806	1.961	-21.648	-13.552	-8.974	24	.000

Berdasarkan hasil uji diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar

siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran interaktif ABAYA (Ayo Belajar Budaya) berbasis Canva layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi Kekayaan Budaya Indonesia melalui model *ADDIE* dan telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil kategori “sangat layak”.

Siswa memberikan respon positif pada uji coba terbatas (88%) maupun uji coba lapangan (89%) dengan tingkat kepraktisan yang tergolong “sangat praktis”. Respon guru juga memperkuat hasil ini dengan skor kepraktisan sebesar 97%.

Dari segi efektivitas, terjadi peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa setelah penerapan media ABAYA, yaitu dari rata-rata 68,4% (kategori cukup berminat) menjadi 86% (kategori sangat berminat). Hasil analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang mengindikasikan bahwa penggunaan media ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan pada penelitian selanjutnya agar dapat dilakukan pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas. Selain itu, dianjurkan pula untuk mengkaji dampak media ini terhadap hasil belajar siswa, tidak hanya dari aspek minat, tetapi juga pemahaman dan pencapaian kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (n.d.). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.

Rahmawati, S. & S. (2014). PENILAIAN DALAM KURIKULUM 2013. In *Yogyakarta: Andi Offset* (Vol. 2, Nomor 2).

Rudy Rachida, D. B. H. (2017). *Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Dasar Dan Pengukuran Listrik*. *7*(3), 213–220.

Sugiyono. (2018). Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan. In *Revista de Química* (Vol. 9, Nomor 1, hal. 1–14).

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. In *Alfabeta Bandung*.

Artikel in Press :

Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, *9*(1), 64–72. https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809

Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, *2*(4), 108–113.

Risal Zef, Rachman. H, A. R. . (2022). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R &D) Konsep, Teori-teori, dan Desain Penelitian. In Z. R. Bahar (Ed.), *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* (hal. 50–55). https://doi.org/10.21831/socia.v10i1.5343

Jurnal :

Bella Chintya Neyfa, D. T. (1976). PERANCANGAN APLIKASI E-CANTEEN BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE OBJECT ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD). *Bmj*, *1*(6001), 107–109. https://doi.org/10.1136/bmj.1.6001.107

Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, *2*(8.5.2017), 2003–2005.