

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 6 ABANG

## ABSTRAK

**Suteja, I Kade (2024)**, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Abang, Pendidikan IPS, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. Drs. I Wayan Kertih, M.Pd dan Pembimbing II: Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, *Canva*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis canva, (2) Mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis canva untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 6 Abang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu: analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kuesioner untuk data validitas ahli materi dan ahli media serta data kepraktisan guru. Hasil penelitian ini adalah 1) prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajran berbasis canva adalah model *ADDIE* (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*). 2) Produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong efektif, dilihat dari hasil validitas materi dan media diperoleh nilai CV sebesar 1, selanjutnya produk media pembelajaran video animasi yang dikembangkan tergolong praktis, secara umum nilai kepraktisan aspek ketertarikan sebesar 24,8 yang terkategori sangat baik, nilai aspek penyajian materi sebesar 24,4 yang terkategori sangat baik, nilai aspek bahasa diperoleh nilai sebesar 24,5 yang terkategori sangat baik. Secara umum rata-rata skor kepraktisan sebesar 24,5 dengan kategori sangat praktis, dengan demikian media pembelajaran video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, sehingga didapat hasil efektifitas media pembelajaran melalui analisis angket motivasi siswa sebelum diterapkan dan sesudah diterapkan media pembelajaran video animasi ke dalam proses pembelajaran mengamali peningkatan dari persentase 60% menjadi 90% sangat memotivasi siswa untuk belajar. Selanjutnya melihat hasil belajar siswa menggunakan analisis rumus N-Gain mendapatkan skor 0,71 yang terkategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

# **DEVELOPMENT OF CANVA-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL SUBJECTS AT SMP NEGERI 6 ABANG**

## **ABSTRACT**

*Suteja, I Kade (2024), Development of Canva-Based Learning Media to Increase Motivation and Learning Outcomes in Social Sciences Subjects at SMP Negeri 6 Abang, Social Sciences Education, Postgraduate Program, Ganessa Education University.*

*This thesis has been approved and checked by the supervisor I: Prof. Dr. Drs. I Wayan Kertih, M.Pd and supervisor II: Prof. Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.*

*Key words: Learning Media, Canva, Learning Motivation, Learning Results*

*The objectives of this research are to: (1) Describe the procedures for developing Canva-based learning media, (2) Find out the effectiveness of developing Canva-based learning media to increase the motivation and learning outcomes of class VIIIA students at SMP Negeri 6 Abang. This development research uses the ADDIE model, namely: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The data collection method used is a questionnaire method for data on the validity of material experts and media experts as well as teacher practicality data. The results of this research are 1) the development procedure used in developing Canva-based learning media is the ADDIE model (1) analysis stage, (2) design stage, (3) development stage, (4) development stage implementation, and (5) evaluation stage. 2) The animated video learning media product developed is classified as effective, seen from the results of the validity of the material and media, a CV value of 1 is obtained, then the animated video learning media product developed is classified as practical, in general the practicality value for the interest aspect is 24.8 which is categorized as very good, the value of the material presentation aspect is 24.4 which is categorized as very good, the value of the language aspect is 24.5 which is categorized as very good. In general, the average practicality score is 24.5 in the very practical category, thus this animated video learning media can be used in classroom learning, so that the results of the effectiveness of the learning media can be obtained through analysis of student motivation questionnaires before it is applied and after the animated video learning media is applied. In the learning process, the percentage increased from 60% to 90%, which really motivates students to learn. Next, looking at student learning outcomes using N-Gain formula analysis, we got a score of 0.71, which is categorized as very effective for use in learning, so that student learning outcomes increase.*