

**RANCANG BANGUN MEDIA BELAJAR ALTERNATIF
PESERTA DIDIK “Z GENERATION” PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MADRASAH
TSANAWIYAH DAARUT TAHFIZH AL IKHLAS**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

CUT NURUL SAPUTRI

NIM. 200212061

Bidang Peminatan: Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

2024 M / 1445H

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MEDIA BELAJAR ALTERNATIF
PESERTA DIDIK “Z GENERATION” PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MADRASAH
TSANAWIYAH DAARUT TAHFIZH AL IKHLAS**

Oleh:

CUT NURUL SAPUTRI

NIM. 200212061

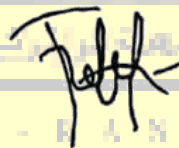
Bidang Peminatan: Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Proposal



(**Fathiah, M.Eng.**)

NIP/NIDN: 1015068604

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG
RANCANG BANGUN MEDIA BELAJAR ALTERNATIF
PESERTA DIDIK “Z GENERATION” PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI MADRASAH
TSANAWIYAH DAARUT TAHFIZH AL IKHLAS
SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi
Informasi

Pada:

Kamis, 17 Januari 2025

17 Rajab 1446 H

Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua



Fathiah, M.Eng

NIP/NIDN : 198606152019032010

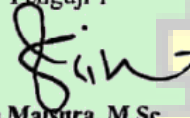
Sekretaris



Fathiah, M.Eng

NIP/NIDN : 198606152019032010

Penguji 1



Mira Malsura, M.Sc.

NIP. 198605272019032011

Penguji 2



Baihaqi, M.T.

NIP: 198802212022031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Mujib, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D.

NIP: 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cut Nurul Saputri
Nim : 200212061
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta Didik "Z generation" Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak Menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan karya.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 25 Oktober 2024

Yang menyatakan

Cut Nurul Saputri
NIM. 200212061



ABSTRAK

Nama : Cut Nurul Saputri
NIM : 200212061
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Rancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta Didik
"Z generation" Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di
Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 62
Pembimbing : Fathiah, M.Eng.
Kata Kunci : Media Belajar, Pelajaran Bahasa Inggris, ADDIE

Pada zaman dahulu, mungkin media belajar alternatif terbaik untuk belajar adalah buku. Peserta didik yang ingin mencari ilmu harus datang ke banyak perpustakaan hanya untuk mencari satu materi. Era saat ini sangat erat kaitannya dengan anak generasi Z. Perkembangan teknologi *canva* pada media belajar alternatif peserta didik "Z generation" pada mata pelajaran bahasa inggris mendorong perpaduan teknologi cetak dan teknologi *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar. Penyajian teknologi *canva* pada media belajar alternatif peserta didik "Z generation" dapat digunakan untuk melengkapi media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang dapat membantu peserta didik mempelajari materi pelajaran secara mandiri dan secara mendalam. Media belajar alternatif ini dapat di gunakan untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran serta menerapkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik di butuhkan bahan ajar yang lain yaitu media belajar berbasis *canva* yang merupakan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media Elektronik. Untuk pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif. Berdasarkan perolehan data dari hasil kuesioner pada Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas. Berdasarkan hasil observasi pada Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas pada saat proses belajar dan mengajar pada materi *English lesson* Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terlihat dari peserta didik yaitu: rendahnya minat belajar ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan rendahnya respon peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru khususnya pada materi *English lesson*. Maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana jika peneliti Membuat media belajar alternatif Z *generation* basis *canva*. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media belajar alternatif Z *generation* pada materi *english lesson* di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas menggunakan *Canva*. Dengan hasil kelayakan 86% ahli materi, 87% ahli media dan 87% respon responden.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat Nya sehingga skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada: Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.

1. Skripsi ini saya persembahkan kepada Ayahanda T. Zulkiram dan Ibunda Raziah yang selalu menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam hidup saya. Saya mengucapkan terima kasih yang tak terhingga atas kasih sayang, doa, dukungan moral, dan materi yang tanpa henti mereka berikan sepanjang perjalanan saya menyelesaikan pendidikan ini.
2. Ibu Mira Maisura M.sc selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Ibu Fathiah, M.Eng. sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Pada kesempatan ini, saya juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada saudara-saudara kandung saya tercinta. atas dukungan, semangat, dan kebersamaan yang selalu kalian berikan. Kehadiran kalian menjadi sumber motivasi dan penghibur di saat saya menghadapi tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Keluarga Besar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi angkatan 2020 (PTI20) atas kebersamaan, kekeluargaan, dukungan dan canda tawa

yang sering kali muncul sehingga mewarnai hari-hari penulis selama duduk di bangku kuliah.

7. Terima Kasih kepada kawan saya Amira dan Nisa yang telah menemani proses penyelesaian skripsi ini dan selalu mendukung saya.
8. Terima kasih kepada sepupu saya Maisin Afifah telah menemani keseharian-harian saya untuk melanjutkan skripsi ini.
9. Terima kasih kepada seorang yang spesial “Serda Munazar”. atas kesabaran, dukungan, doa dan semangat yang kamu berikan selama proses penyusunan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 25 Oktober 2024

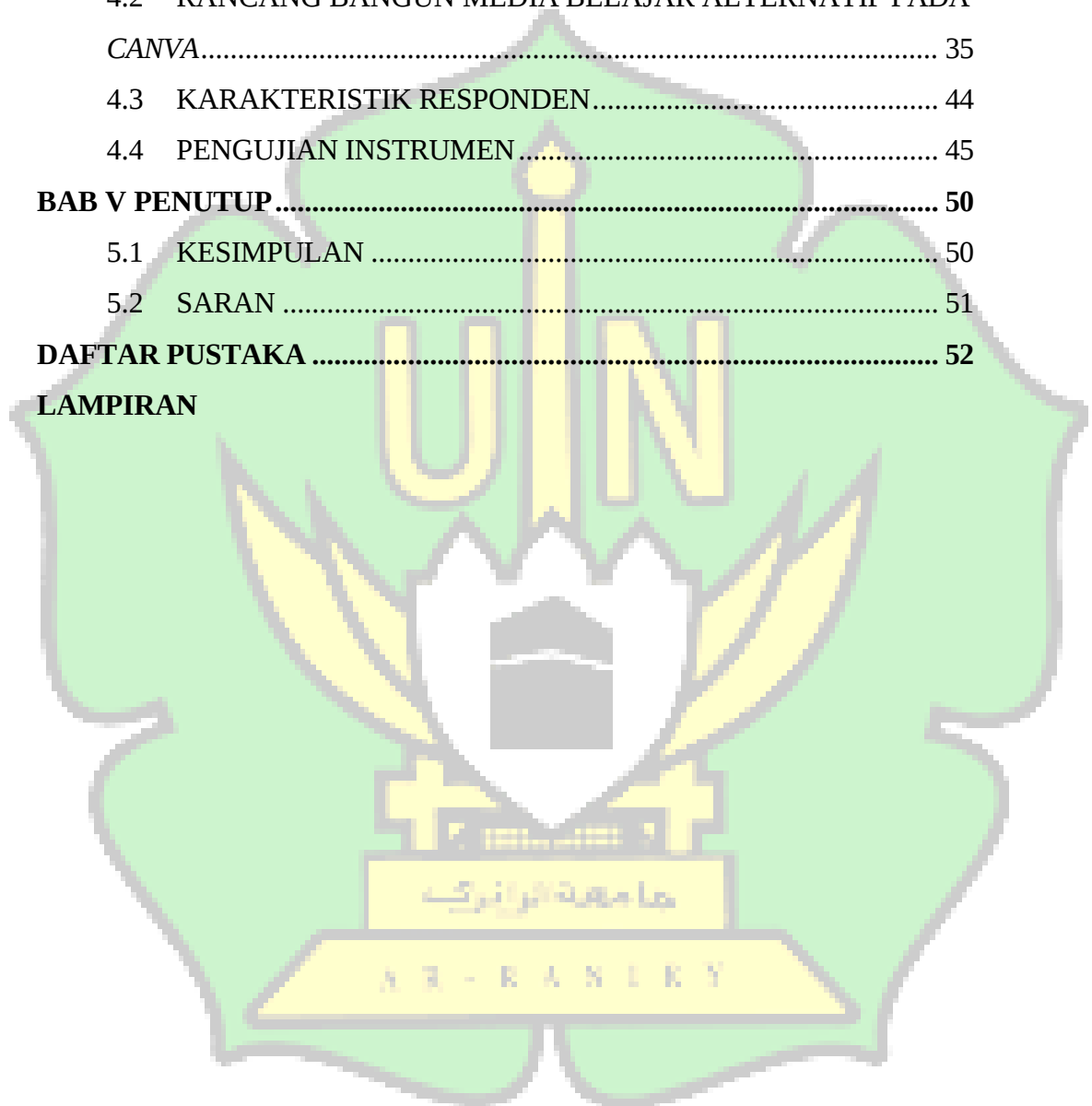
Penulis

Cut Nurul Saputri

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN	3
1.4 BATASAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 RELEVANSI PENELITIAN TERDAHULU	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
2.1 MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
2.2 CANVA	13
2.3 PELAJARAN BAHASA INGGRIS.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 RANCANGAN PENELITIAN	20
3.2 ANALISIS KEBUTUHAN	25
3.3 METODE PENELITIAN	25
3.4 SUBJEK PENELITIAN	26
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA	26
3.6 TEKNIK ANALISIS DATA	27
3.7 INSTRUMEN PENELITIAN.....	28
3.8 UJI VALIDITAS INSTRUMEN.....	30

3.9	UJI RELIABILITAS	31
3.10	ALUR PENELITIAN	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	HASIL	34
4.2	RANCANG BANGUN MEDIA BELAJAR ALTERNATIF PADA CANVA.....	35
4.3	KARAKTERISTIK RESPONDEN.....	44
4.4	PENGUJIAN INSTRUMEN.....	45
BAB V PENUTUP		50
5.1	KESIMPULAN	50
5.2	SARAN	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Relevansi Penelitian Terdahulu	4
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	25
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi.....	27
Tabel 3.3 Penilaian Kelayakan Media Belajar Alternatif Ahli Materi	28
Tabel 3.4 Penilaian Kelayakan Media Belajar Alternatif Ahli Media.....	29
Tabel 3.5 Penilaian Kelayakan Media Belajar Alternatif Responden	30
Tabel 3.6 Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas	31
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Variabel Penelitian.....	44
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian.....	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Materi	45
Tabel 4.4 Hasil Uji Instrumen Penilaian Kelayakan Ahli Media.....	46
Tabel 4.5 Hasil Uji Instrumen Penilaian Kelayakan Responden.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Canva</i>	14
Gambar 2.2 Konsep Dasar Bahasa Inggris	15
Gambar 2.3 Strategi Praktis <i>Listening</i>	16
Gambar 2.4 Alfabet Dalam Bahasa Inggris	17
Gambar 2.5 Bacaan Dalam Bahasa Inggris	18
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian ADDIE	20
Gambar 3.2 Tampilan Media Belajar Alternatif Bahasa Inggris	24
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan <i>Interface</i>	32
Gambar 3.4 Alur Penelitian	33
Gambar 4.1 Tampilan <i>Home</i>	35
Gambar 4.2 Tampilan Menu	36
Gambar 4.3 Tampilan Materi <i>English Lesson</i>	37
Gambar 4.4 Tampilan Pada Materi <i>Listening</i>	37
Gambar 4.5 Tampilan Pada Materi <i>Speaking</i>	38
Gambar 4.6 Tampilan Pada Materi <i>Reading</i>	39
Gambar 4.7 Tampilan Pada Materi <i>Writing</i>	39
Gambar 4.8 Tampilan Petunjuk Pengerjaan LKPD	40
Gambar 4.9 Tampilan LKPD	41
Gambar 4.10 Tampilan <i>Quiz</i>	41
Gambar 4.11 Tampilan <i>Resume</i>	42
Gambar 4.12 Tampilan Penutupan	43



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada zaman dahulu, mungkin media belajar alternatif terbaik untuk belajar adalah buku. Peserta didik yang ingin mencari ilmu harus datang ke banyak perpustakaan hanya untuk mencari satu materi. Tugas-tugas yang diberikan guru pada masa itu erat kaitannya dengan media cetak, Misalnya mading (majalah dinding) dan kliping, peserta didik diminta mencari koran dan majalah kemudian merekatkannya dan menyatukannya untuk dijadikan kliping. Namun zaman sudah berubah, dimana televisi kini sudah ada di rumah sebagian besar masyarakat. Lambat laun, tugas-tugas yang diberikan di sekolah kepada peserta didik berubah. Era mulai beralih dari era konvensional ke era internet.

Seperti yang diketahui bahwa Gen Z merupakan generasi yang lahir pada kisaran tahun 1995 sampai 2010. Gen Z adalah generasi yang masih muda dan tidak pernah mengenal kehidupan tanpa teknologi sejak lahir. Mereka menjadi generasi pertama yang tumbuh dengan smartphone dan media sosial. “Kalau zaman dulu saat mengerjakan sesuatu, kita menggunakan buku sebagai sumbernya. Bahkan saat sidang skripsi, mahasiswa juga membawa buku. Berbeda dengan sekarang yang semua bisa diakses dari internet, dan anak kecil pun sudah bisa menggunakannya,” tutur Sholihin.

Berhubung generasi Z telah mengenal teknologi sejak lahir, sambungnya, maka dapat timbul juga dampak negatif dari keadaan ini, yakni kecanduan. Oleh karena itu, diperlukan sikap yang bijak dalam menggunakan teknologi dan pengawasan dari orang tua pada gen Z, apalagi game.

Era saat ini sangat erat kaitannya dengan anak generasi Z. Terlepas dari pro dan kontranya, hampir setiap peserta didik generasi Z di Indonesia sudah memiliki akses terhadap internet. Jadi mau tidak mau, guru juga harus beradaptasi dengan perkembangan saat ini karena pola pembelajaran peserta didik, generasi ini berbeda

dengan generasi sebelumnya. Internet menyediakan berbagai macam fasilitas bagi peserta didik untuk berkembang. Bahkan, mereka bisa mempelajari materi tersebut sebelum guru mengajarkannya di kelas. Selain itu melalui internet mereka juga bisa melihat animasi-animasi keren untuk menjelaskan materi tertentu dengan lebih mudah. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus segera bergerak dan mengambil langkah nyata untuk memudahkan pembelajaran bagi peserta didik. Guru harus menjadi fasilitator terbaik, nyaman dan teraman bagi mereka untuk mendukung potensi luar biasa yang mereka miliki. Menjadi guru milenial dan kekinian akan memudahkan guru dalam memahami peserta didik guru lebih dalam. Pemahaman tersebut dapat dijadikan sebagai media evaluasi diri dalam menentukan strategi pembelajaran terbaik bagi peserta didik. [1]

Perkembangan teknologi *canva* pada media belajar alternatif peserta didik “Z generation” pada mata pelajaran bahasa Inggris mendorong perpaduan teknologi cetak dan teknologi *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar. Penyajian teknologi *canva* pada media belajar alternatif peserta didik “Z generation” dapat digunakan untuk melengkapi media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media elektronik yang dapat membantu peserta didik mempelajari materi pelajaran secara mandiri dan secara mendalam. penggunaannya menggunakan teknologi *canva*.

Canva merupakan *Website* yang dapat menampilkan pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan audio, video dan berbagai tema menjadikan *website Canva* sebagai *website* yang sangat cocok digunakan khususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media *Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.[2]

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 24 April 2024 di kelas VII Madrasah tsanawiyah Daruut Tahfidz Al Ikhlas, saat proses pembelajaran mengajar pelajaran bahasa Inggris Peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu rendahnya minat belajar yang disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan

konsentrasi serta rendahnya respon peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan guru khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana peneliti merancang bangun media belajar alternatif peserta didik “*Z generation*” pada mata pelajaran bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana Rancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas?
2. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Rancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk Merancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Rancang Bangun Media Belajar Alternatif Peserta didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas.

1.4 BATASAN PENELITIAN

1. Media Belajar Alternatif Peserta Didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan *Canva*

2. Media Belajar Alternatif Peserta Didik “*Z generation*” Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Hanya di Uji Coba Terhadap Peserta Di Madrasah Tsanawiyah Daarut Tahfizh Al Ikhlas Kelas VII.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Bagi peserta didik

Meningkatkan minat belajar mandiri serta mampu mengasah dan mengukur kemampuan belajar otodidak.

2. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman dan pengembangan skill dalam bidang desain media pembelajaran menggunakan *Canva* serta menambah wawasan dalam pembelajaran bahasa Inggris dasar.

1.6 RELEVANSI PENELITIAN TERDAHULU

Tabel 1.1 Relevansi Penelitian Terdahulu

No	Judul	Obyek penelitian	Hasil Penelitian
1.	Pemanfaatan <i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik SD Negeri Sudimara pada Mata Pelajaran bahasa inggris Bryan Danang kurniawan (2019)	Objek penelitian ini ditujukan kepada SD Negeri Sudimara	Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menarik minat belajar peserta didik untuk memperhatikan penjelasan guru secara baik dan maksimal. Jika kita mencoba akses <i>Canva</i> melalui websitenya langsung maka kita akan disuguhkan berbagai model template-template yang menarik

2.	Analisis Penggunaan Media Pembelajaran <i>Canva</i> Pada Perkuliahan Sanitasi Makanan Dan Minuman Di Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Prima Nusantara Bukittinggi. Erian Fatria (2023)	Objek penelitian ini ditujukan kepada Universitas Prima Nusantara Bukittinggi	Secara keseluruhan media pembelajaran <i>Canva</i> adalah media yang menarik untuk diterapkan pada mata kuliah sanitasi makanan dan minuman, karena dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa didik melalui dengan media pembelajaran yang tidak konvensional dan monoton. <i>Canva</i> bisa menjadi solusi dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga pada saat pelaksanaan proses pembelajaran, dan meningkatkan minat peserta didik baik pada perkuliahan daring atau pun luring.
3	Pemanfaatan website <i>canva</i> dan padlet untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks caption. Siti Nurul Chamidah (2022)	Objek penelitian ini ditujukan kepada SMA Negeri 1 Sukomoro, kelas XII	Hasil penelitian ini bisa dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis website <i>canva</i> dan padlet pada mata pelajaran atau pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi yang berbeda guna meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

1. Bab I: Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Relevansi Penelitian Terdahulu

2. **Bab II: Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori terkait media pembelajaran, *canva* dan pembelajaran bahasa inggris

3. **Bab III: Metodologi Penelitian**

Bab ini menjelaskan tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Subjek Penelitian dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Instrumen Penelitian, dan Rancangan Penelitian yang digunakan.

4. **Bab IV: Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang Hasil penelitian, Penyajian Data, Pengolahan Data, Intrepretasi Data dan Pembahasan dari permasalahan yang diangkat.

5. **Bab V: Penutup**

Bab ini menjelaskan tentang Kesimpulan dari pembahasan yang telah dijelaskan dari bab 1 sampai bab 4 yang merupakan inti dari pembahasan

