

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA TANGGUNG JAWAB SISWA
DI SMP NEGERI 2 MATANG KULI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

RIZKA MUSLIMA

NIM. 200213030

Mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M/1445 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
CANVA PADA TANGGUNG JAWAB SISWA
DI SMP NEGERI 2 MATANG KULI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan Dan Konseling

Diajukan Oleh:

**RIZKA MUSLIMA
NIM. 200213030**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi
Bimbingan dan Konseling

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

جامعة الرانيري

AR-RANIRY

**Musfima, S.Ag., M.Ed
NIP. 197202122014112001**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA PADA TANGGUNG JAWAB SISWA
DI SMP NEGERI 2 MATANG KULI**

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Pada hari/ Tanggal

Jum'at, 3 Januari 2025
3 Rajab 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,



Mustina, S.Ag., M.Ed.
NIP. 197202122014112001



Maulida Hidayati, M.Pd.
NIP. -

Penguji I



Usfar Rizka, S.Psi., M.Psi.
NIDN.2006078301

Penguji II,



Nuzliah, M.Pd.
NIP.199004132023212051

AR Mengetahui, IRY
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam Banda Aceh



Prof. Saiful Majid, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Muslima
NIM : 200213030
Prodi : Bimbingan Konseling
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*
Pada Tanggung Jawab Siswa Di SMP Negeri 2 Matang Kuli

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan 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 dan tanpa paksaan dari Pihak manapun.

AR - RANIRY

Banda Aceh, 5 Januari 2024

Yang menyatakan,




Rizka Muslima
NIM. 200213030

ABSTRAK

Nama : Rizka Muslima
NIM : 200213030
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Bimbingan Konsling
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli
Pembimbing : Muslima, S.Ag., M.Ed
Kata Kunci : Pengembangan, *Canva*, Tanggung Jawab siswa, ADDIE,

Siswa yang sering melanggar peraturan, seperti terlambat datang ke sekolah, tidak mengenakan seragam yang sesuai, atau berperilaku tidak sopan, menunjukkan adanya masalah yang lebih dalam. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Pentingnya memanfaatkan teknologi pada era globalisasi merupakan tuntunan untuk pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dapat meningkatkan tanggung jawab siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli. Metode dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan pengembangan model *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate* (ADDIE). Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Matang Kuli yang berjumlah 40 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 siswa melalui *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, validasi ahli, angket respon peserta didik, skala likert. Hasil *pre-test* peneliti mendapatkan 10 dari 40 siswa dengan kategori nilai rendah, kemudian dilakukan pemberian *treatment* terhadap 10 siswa tersebut, sehingga 10 siswa tersebut mendapatkan nilai tinggi setelah *post-test* dilaksanakan. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* memperoleh 100% dengan kategori “Sangat Layak” dan hasil validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* memperoleh 84% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan hasil respon peserta didik memperoleh 98% dengan kategori “Sangat Setuju”. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada materi tanggung jawab siswa valid digunakan di SMP Negeri 2 Matang Kuli.

Kata Kunci : Pengembangan, *Canva*, Tanggung Jawab siswa, ADDIE,

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbi ‘Alamin Wasshalatu Wasshalamu ‘Ala Asyrafil Anbiyai Wall Mursalin Wa’ala Alihi Washah Bihi Ajmai’n. Puji beserta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia serta hidayah-Nya maka skripsi ini dapat selesai dengan baik. Shalawat beserta salam semoga sellau tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli”**

Dengan penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan hambatan, namun berkat bimbingan, nasihat, bantuan dan Kerjasama dari berbagai pihak yang telah berkenan memberikan bimbingan serta arahan dalam penulisan skripsi ini sehingga segala hambatan dan kesulitan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik. Dengan itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H Mujiburrahman, M.Ag Rektor Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh Yang Bertanggung Jawab Terhadap Penyelenggaraan Pendidikan Di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Bapak Prof Safrul Muluk, SAg. MA. M.Ed. Ph.D. Selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberi izin peneliti melakukan peneliti.

3. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed, selaku ketua Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Ibu Muslima, S.Ag., M.Ed, selaku dosen pembimbing, yang telah banyak meluangkan banyak waktu, tenaga, saran, motivasi dan pikiran untuk membimbing peneliti selama penyusunan skripsi berlangsung.
5. Seluruh dosen dan asisten serta karyawan/karyawati Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar Raniry Banda Aceh yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi peneliti.
6. Muslem, S.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Matang Kuli yang telah memberikan izin untuk pengumpulan data. Serta guru dan siswa yang ikut membantu peneliti dalam mengumpulkan data.
7. Ridwan, S.Pd. selaku guru Bimbingan Konseling di SMP Negeri 2 Matang Kuli yang telah memberi izin peneliti untuk memperoleh data di lokasi penelitian.

Banda Aceh, 17 Desember 2024

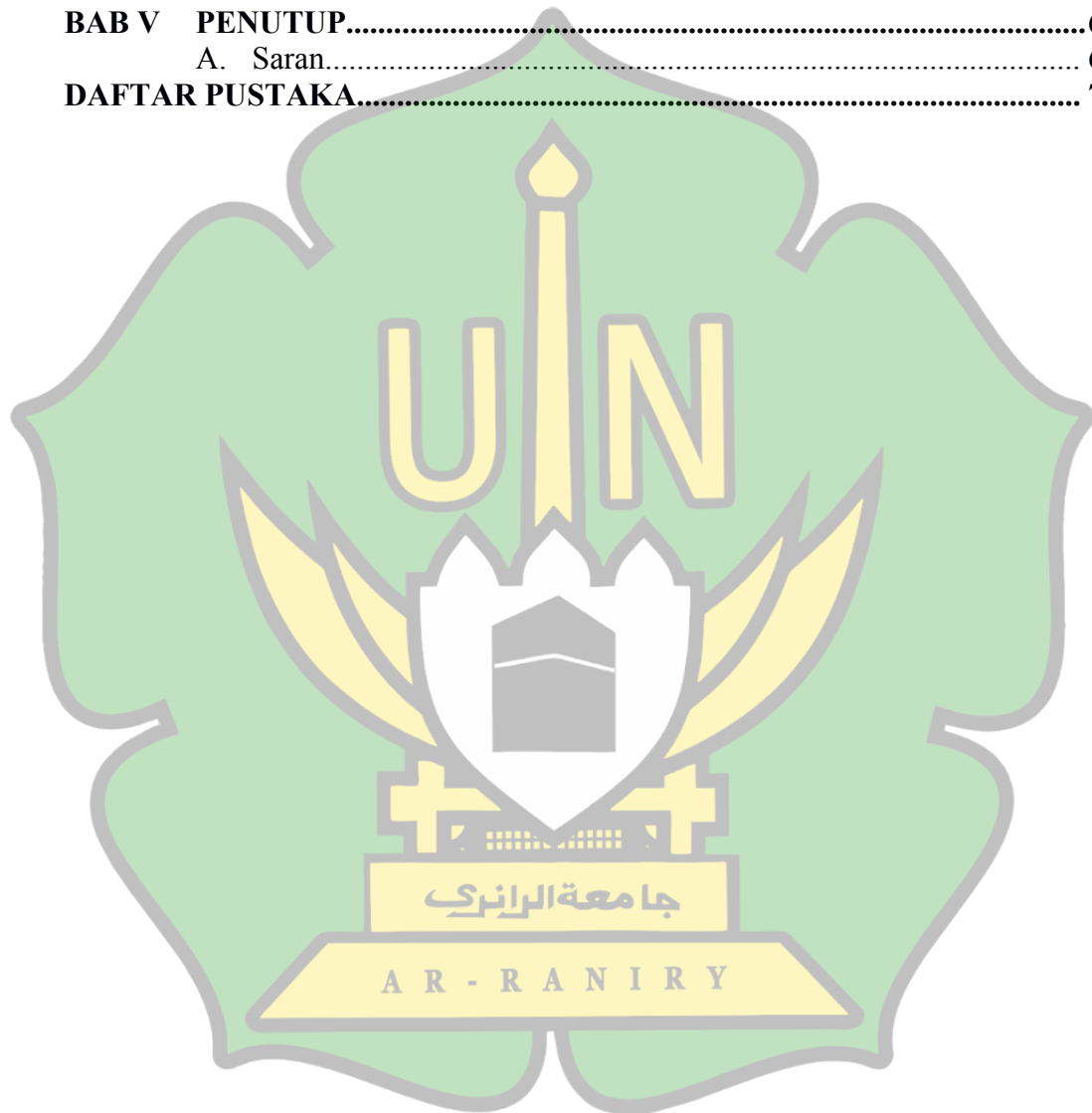
Peneliti,

Rizka Muslima
NIM. 200213030

DAFTAR ISI

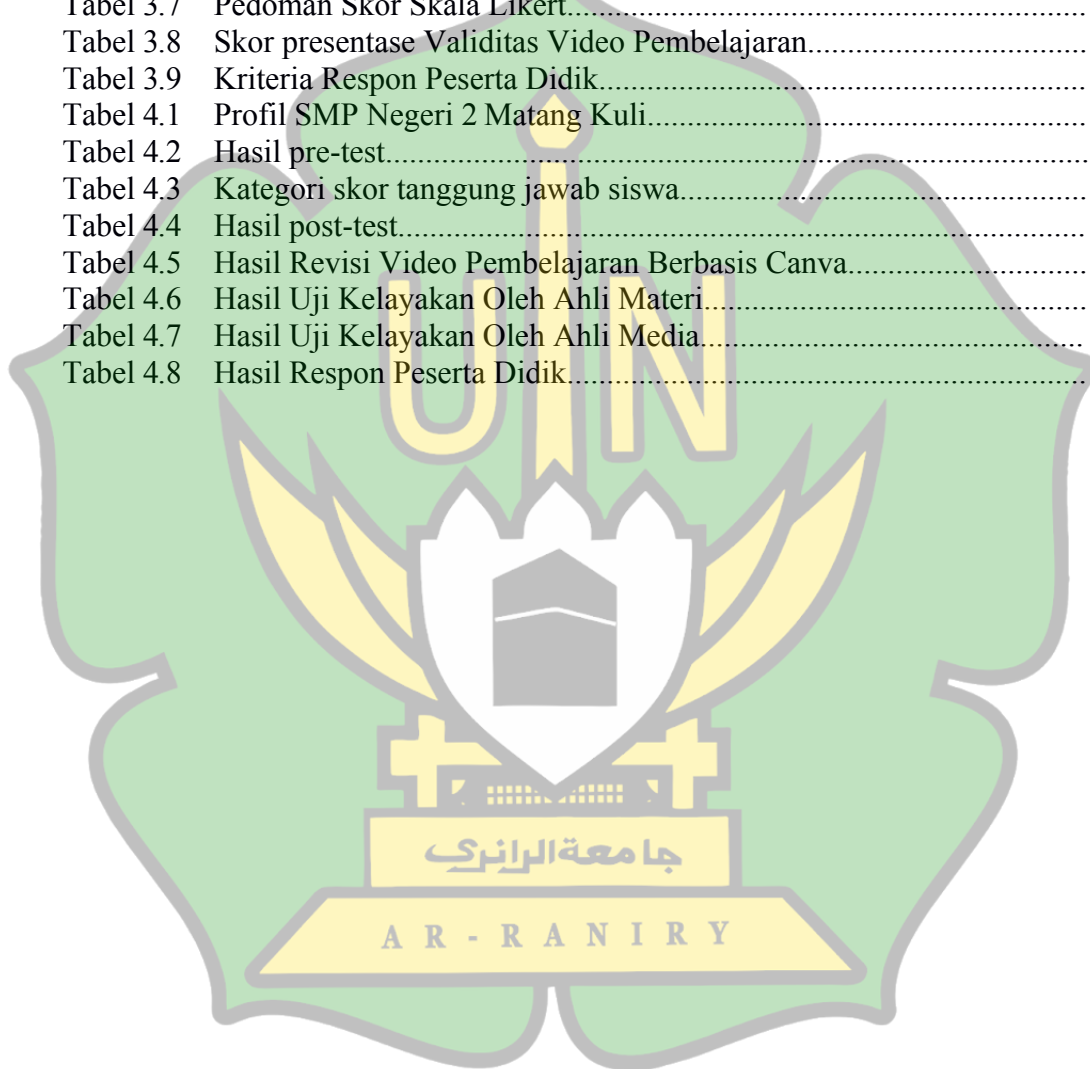
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
1.Pengembangan.....	8
2.Video Pembelajaran Intreraktif.....	7
3.Media Canva.....	8
4.Tanggung Jawab.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	8
A. Pengembangan Media Interaktif.....	8
1.Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.Fungsi Media Pembelajaran Interaktif.....	9
3.Manfaat Media Pembelajaran Interaktif.....	10
B. Media <i>Canva</i>	11
1.Pengertian <i>Canva</i>	11
2.Kelebihan Media <i>Canva</i>	17
3. Kekurangan Media <i>Canva</i>	18
C. Tanggung Jawab Siswa.....	18
1.Pengertian Tanggung Jawab Siswa.....	18
2.Macam – macam Tanggung Jawab Siswa.....	19
3.Ciri-ciri Tanggung Jawab Siswa.....	21
4. Indikator Tanggung Jawab Siswa.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Rancangan Penelitian.....	24
1.Analisis (analysis).....	25
2.Perancangan (<i>Design</i>).....	26
3.Pengembangan (<i>Development</i>).....	26
4.Impelmentasi (<i>Implement</i>).....	27
5.Evaluasi (<i>evaluate</i>).....	27
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	29
1.Penyusunan Instrumen.....	29
2.Validitas Instrumen.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	48
	1. Visi, Misi SMP Negeri 2 Matang Kuli.....	49
B.	Hasil Penelitian.....	50
	1. Hasil Penyajian Data.....	50
	2. Hasil Pengembangan Produk Media.....	53
C.	Pembahasan.....	65
BAB V	PENUTUP.....	69
A.	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....		71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Nama, Profesi dan Bidang Validator.....	35
Tabel 3.2	kisi-kisi Intrumen Tanggung Jawab Siswa.....	30
Tabel 3.3	Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban.....	32
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	36
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	39
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Penilaian Pengguna.....	42
Tabel 3.7	Pedoman Skor Skala Likert.....	44
Tabel 3.8	Skor presentase Validitas Video Pembelajaran.....	45
Tabel 3.9	Kriteria Respon Peserta Didik.....	46
Tabel 4.1	Profil SMP Negeri 2 Matang Kuli.....	48
Tabel 4.2	Hasil pre-test.....	50
Tabel 4.3	Kategori skor tanggung jawab siswa.....	51
Tabel 4.4	Hasil post-test.....	52
Tabel 4.5	Hasil Revisi Video Pembelajaran Berbasis Canva.....	60
Tabel 4.6	Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi.....	61
Tabel 4.7	Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media.....	62
Tabel 4.8	Hasil Respon Peserta Didik.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	76
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Kampus	77
Lampiran 3 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian	78
Lampiran 4 Surat Izin Kedinasan.....	79
Lampiran 5 Validasi Angket.....	80
Lampiran 6 Validasi Angket	81
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi	82
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	84
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	86
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	88
Lampiran 11 Kisi-kisi Instrumen Tanggung Jawab Siswa.....	90
Lampiran 12 Lembar Angket Tanggung Jawab Siswa.....	94
Lampiran 13 Surat Izin Mengadopsi Angket.....	98
Lampiran 14 Data Hasil Validasi Ahli materi.....	99
Lampiran 15 Data Hasil Validasi Ahli Media	99
Lampiran 16 Data Hasil Validasi Respon Peserta Didik.....	100
Lampiran 17 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 18 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	102
Lampiran 19 Data Hasil <i>Pre-Test</i> Siswa.....	103
Lampiran 20 Data Hasil <i>Pos-Test</i> Siswa.....	104
Lampiran 21 Foto Kegiatan.....	105



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal Canva Login.....	12
Gambar 2.2	Tampilan Pilihan Template Pada Canva.....	13
Gambar 2.3	Tampilan Menu pada Template.....	13
Gambar 2.4	Tampilan Menu pada Template.....	14
Gambar 2.5	Tampilan Menu Tulisan pada Template.....	15
Gambar 2.6	Tampilan Menu pilihan untuk warna pada Template.....	15
Gambar 2.7	Tampilan Menu pilihan untuk Animate pada Template.....	16
Gambar 2.8	Tampilan Menu untuk menu Link pada Template.....	17
Gambar 3.1	Alur Pengembangan Model ADDIE.....	25
Gambar 4.1	Flowchart Produk.....	55
Gambar 4.2	Tampilan opening.....	55
Gambar 4.3	Tampilan awal.....	56
Gambar 4.4	Halaman kompetensi dasar.....	56
Gambar 4.5	Tampilan Kompetensi dasar.....	57
Gambar 4.6	Tujuan pembelajaran.....	57
Gambar 4.7	Tampilan tentang tanggung jawab siswa.....	58
Gambar 4.8	Tampilan tanggung jawab siswa.....	58
Gambar 4.9	Tampilan halaman closing.....	59



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di lingkungan sekolah, peraturan dibuat untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan aman bagi seluruh siswa. Namun, dalam praktiknya, sering kali ditemukan pelanggaran terhadap peraturan yang telah ditetapkan. Fenomena ini menjadi perhatian serius bagi para pendidik, orang tua, dan pihak sekolah, karena dapat berdampak negatif terhadap proses pembelajaran dan perkembangan karakter siswa.

Siswa yang sering melanggar peraturan, seperti terlambat datang ke sekolah, tidak mengenakan seragam yang sesuai, atau berperilaku tidak sopan, menunjukkan adanya masalah yang lebih dalam. Pelanggaran ini tidak hanya mencerminkan kurangnya disiplin, tetapi juga dapat mengindikasikan adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku siswa. Misalnya, tekanan dari teman sebaya, kurangnya pemahaman tentang pentingnya peraturan, atau bahkan masalah di lingkungan rumah yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka di sekolah.

Selain itu, pelanggaran peraturan dapat mengganggu proses belajar mengajar dan menciptakan suasana yang tidak nyaman bagi siswa lainnya. Ketika satu siswa melanggar peraturan, hal ini dapat memicu perilaku serupa dari siswa lain, sehingga menciptakan budaya yang tidak menghargai disiplin dan tata tertib. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi penyebab dan

faktor-faktor yang mendorong siswa untuk melanggar peraturan, serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini.

Dengan memahami latar belakang dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku siswa, diharapkan pihak sekolah dapat merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya mematuhi peraturan, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan lebih produktif.

Pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu kunci untuk menciptakan generasi yang bertanggung jawab dan berkarakter. Di SMP Negeri 2 Matang Kuli, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama yang berkaitan dengan tanggung jawab sebagai siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan kurangnya kesadaran mereka terhadap pentingnya tanggung jawab dalam menjalankan tugas-tugas akademik dan non-akademik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Canva* merupakan aplikasi atau *web situs* yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi secara *online*. *Canva* sendiri dapat diakses melalui *website*, *aplikasi PC* dan *playstore* yang terdapat pada *handphone*. Dengan

kemudahan akses kedalam aplikasi *canva* tak heran jika aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi desain yang paling banyak diminati.¹ Dengan menggunakan Canva, materi pelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Namun, meskipun potensi Canva sebagai media pembelajaran interaktif sangat besar, belum banyak penelitian yang mengkaji pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di SMP, khususnya dalam konteks tanggung jawab siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang tanggung jawab siswa di sekolah.

Dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli dapat lebih memahami konsep tanggung jawab siswa, baik dalam konteks akademik maupun sosial. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan, serta memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih baik dan lebih bermakna bagi siswa. Tujuan dari penelitian pengembangan yaitu

¹ Adrian.J.Q.dkk.2020 “ *Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan*”, *Jurnal Of Teknologi Social For Community Service (JTSCS)*, tahun 2020, Vol. 3. No. 2

untuk menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan yang terjadi dalam waktu tertentu akibat dari produk tersebut.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan keefektifan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian peserta didik pada materi yang akan dipelajari dengan bantuan media diharapkan mampu meningkatkan konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan. Pentingnya memanfaatkan teknologi pada era globalisasi merupakan tuntunan untuk pendidik dalam proses pembelajaran salah satunya mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva*. Media pembelajaran interaktif adalah suatu proses sistem penyampain materi yang abstrak kedalam bentuk vidio dan suara namun tetap memberikan respon yang aktif.²

Dengan *Canva*, kita juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah *background* video pada saat di tampilkan. Begitu juga dengan *poster*, *infografis*, *resume*, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam

² Doni Tri Putra Yanto, 2020 “ *Praktikalitas Media pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik*”. Jurnal Teknik Elektro, Vol. 19. No. 1

pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.³

Penelitian yang dilakukan oleh Isra Minarti yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTS no.32 Lamasi". Menggunakan metode Resecarch and Development (R&D) menunjukkan hasil dari presentase yang diperoleh dari media pembelajaran interaktif berbantuan *Website Canva* menunjukkan presentase sebesar 91,6% dengan kategori valid untuk digunakan dalam membantu untuk prmahaman peserta didik.⁴

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh W.M Sari, Hermawansa, J.Siska dengan judul "Pengaruh media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma". Yang menggunakan metode Research and Development (R&D), menunjukkan bahwa hasil analisis kuisisioner menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Canva* masuk kedalam kategori baik dengan rata-rata 4,12 dan presentase respon peserta didik sebesar 81,1% dalam kategori setuju.⁵

Observasi awal yang telah dilakukan peneliti dengan Guru BK di Sekolah SMP 2 Matang Kuli yaitu banyaknya siswa yang sering melanggar aturan sekolah, maka dari itu menjadi permasalahan besar di SMP 2 Matang

³ Aida, et al.,2021 "Pemanfaatan *Canva* untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi". Jurnal Pengabdian Masyarakat ,Vol. 1 No. 2

⁴ Isra Minarti,2020 "Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Website Canva* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Materi Gaya Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz Di MTS no.32 Lamasi". hlm: 81

⁵W.M Sari dkk " Pengaruh media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma". Jurnal CIER,2023:4(2), 53-57

Kuli, oleh sebab itu peneliti ingin memberikan pemahaman tentang apa yang menjadi tanggung jawab siswa agar perilaku tersebut tidak menjadi kebiasaan pada siswa di SMP 2 Matang Kuli.⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* Pada Tanggung Jawab Siswa Di SMP Negeri 2 Matang Kuli.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah pengembangan media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dapat meningkatkan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah pengembangan dari Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dapat meningkatkan Tanggung Jawab Siswa di SMP Negeri 2 Matang Kuli.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai video pembelajaran interaktif berbasis *canva*, serta

⁶Obsevasi Awal Bersama Guru BK Melalui *Via Whattsap* Pada Tanggal 25 Januari 2024 Melalui *Via Whattsap*

juga diharapkan sebagai pengalaman dalam mengembangkan media interaktif menggunakan *canva* dan nantinya media ini akan menjadi bahan ajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, yaitu dengan adanya video pembelajaran berbasis *canva* ini mampu memberikan suasana belajar yang baru dan menarik untuk peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar serta semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.
- b. Bagi pendidik, yaitu dapat dijadikan sebagai acuan untuk selanjutnya dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, serta dapat memberikan motivasi dan inspirasi bagi para pendidik lainnya untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *canva* mata pelajaran lainnya.
- c. Bagi sekolah, yaitu jika video pembelajaran berbasis *canva* mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik, maka media ini dapat dilihat sebagai kontribusi terhadap peningkatan pembelajaran dalam mata pelajaran lainnya.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media pembelajaran interaktif adalah proses merancang, menciptakan, dan menerapkan alat atau sumber daya yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat berupa perangkat lunak, aplikasi, video, atau

platform online yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, seperti melalui kuis, simulasi, atau diskusi online.

2. Media Canva

Canva yaitu program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, *poster*, *pamphlet*, *brosur*, dan lainnya.⁷ *Canva* situs *web* yang menyediakan berbagai macam *template* dan bisa di akses dengan gratis oleh pengguna.

3. Tanggung Jawab Siswa

Tanggung Jawab adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya, yang seharusnya dilakukan oleh diri sendiri, masyarakat, lingkungan, (alam, lingkungan budaya), Negara, dan Tuhan yang Maha Esa.⁸ Tanggung jawab siswa merujuk pada kesadaran dan komitmen siswa untuk melaksanakan kewajiban dan tugas yang diamanatkan dalam konteks pendidikan. Ini mencakup berbagai aspek, seperti menyelesaikan pekerjaan rumah, mengikuti aturan dan tata tertib sekolah, berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar, serta menghormati hak dan kewajiban teman sebaya dan guru. Tanggung jawab siswa juga mencakup kemampuan untuk mengambil keputusan yang baik, mengelola waktu dengan efektif, dan bertanggung jawab atas konsekuensi dari tindakan yang diambil.⁹

⁷ Ari Nurul Alfian, dkk. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva". *Jurnal Abdimas*. Januari 2022. Vol. 5. No. 1.

⁸ Arismantoro. *Tinjauan Berbagai Aspek Character Building*. (2008) Jakarta: Tiara Wacana.

⁹ Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika, 2011, hlm. 210