

TESIS



UMSURA

Universitas Muhammadiyah Surabaya

TESIS

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
CANVA DENGAN PENDEKATAN *DEEP LEARNING*
MATERI KETERAMPILAN MENULIS PANTUN
PESERTA DIDIK KELAS V SDN TANAH KALIKEDINDING II
SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2025 – 2026

SISWANTI
NIM. 20232110031

DOSEN PEMBIMBING
Prof. Dr. Dra. SUJINAH, M.Pd
Dr. ALI NUKE AFFANDY, M.Si

PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN, KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA DENGAN PENDEKATAN
DEEP LEARNING MATERI KETERAMPILAN MENULIS PANTUN PESERTA DIDIK KELAS V
SDN TANAH KALIKEDINDING II SURABAYA TAHUN PELAJARAN 2025 – 2026

SISWANTI
NIM. 20232110031



2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF CANVA DENGAN PENDEKATAN *DEEP
LEARNING* MATERI KETERAMPILAN MENULIS
PANTUN PESERTA DIDIK KELAS V SDN TANAH
KALIKEDINDING II SURABAYA TAHUN
PELAJARAN 2025 – 2026**

TESIS

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan**

**SISWANTI
NIM. 20232110031**

**DOSEN PEMBIMBING
Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd
Dr. Ali Nuke Affandy, M.Si**

**PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN KOMUNIKASI DAN SAINS
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2026**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain." (HR. Ahmad)

Persembahan

Tesis ini saya persembahkan dengan penuh cinta dan rasa syukur kepada:

1. Suami Tercinta, (Imam Wahyudi), atas doa, kesabaran, dan dukungan tiada henti yang menjadi kekuatan penulis dalam menyelesaikan studi ini.
2. Kedua Orang Tua, yang restunya selalu menyertai setiap langkah perjalanan hidup penulis.
3. Kedua Putri Tersayang, (Zukhruf Bintang Al Mulk) dan (Ratu Madinah Al Munawwaroh), permata hati yang menjadi alasan dan semangat bagi Bunda untuk terus belajar dan berjuang.
4. Almamater Universitas Muhammadiyah Surabaya, tempat penulis menempa ilmu di jenjang pascasarjana.
5. Segenap Dosen FKIP UM Surabaya, rekan-rekan guru di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya, serta teman-teman mahasiswa seangkatan, atas ilmu, bantuan, dan kebersamaannya selama ini.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Siswanti NIM: 20232110031 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* dengan Pendekatan *Deep Learning* Materi Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya Tahun Pelajaran 2025 - 2026" telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diujikan.

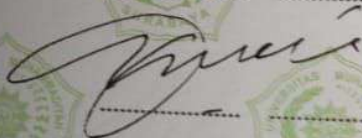
Dosen Pembimbing

Tanda Tangan Tanggal

I. Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.



II. Dr. Ali Nuke Affandy, M.Si



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Dr. Dra. Mas'ulah, M.A.

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN

Tesis ini yang ditulis oleh SISWANTI telah diuji dan dinyatakan sah oleh Panitia Ujian Tingkat Magister (S2) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya sebagai salah satu syarat memperoleh gelas Magister Pendidikan pada tanggal 25 Januari 2026

Dosen Penguji

Tanda Tangan Tanggal

I. Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.



II. Dr. R Panji Hermoyo, M.Pd.



III. Dr. Suher, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains
Universitas Muhammadiyah Surabaya



Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siswanti

NIM : 20232110031

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Komunikasi dan Sains

Menyatakan bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri, bukan hasil plagiasi, baik sebagian maupun keseluruhan. Bila dikemudian hari terbukti hasil plagias, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Surabaya

Surabaya, 25 Januari 2026
Yang membuat Pernyataan,



Siswanti
NIM. 20232110031

ABSTRAK

Siswanti. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* Dengan Pendekatan *Deep Learning* Materi Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V Sdn Tanah Kalikedinding II Surabaya Tahun Pelajaran 2025 – 2026. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Komunikasi dan Sains, Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing I : Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd., Pembimbing II : Dr. Ali Nuke Affandy, M.Si.

Hasil wawancara awal dan praobservasi yang dilakukan di SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya menunjukkan bahwa minat dan kemampuan menulis pantun peserta didik kelas V masih tergolong rendah. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur pantun, memilih diksi yang tepat, serta menuangkan gagasan secara kreatif ke dalam bentuk tulisan. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna melalui pendekatan *deep learning*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* pada materi keterampilan menulis pantun, menguji kepraktisan media yang dikembangkan, serta menguji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis pantun peserta didik kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Subjek pengembangan terdiri atas ahli materi dan bahasa serta ahli media yang berperan sebagai validator produk. Subjek uji coba melibatkan peserta didik kelas V dan guru kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, angket respon guru dan peserta didik, serta soal penilaian formatif dan sumatif keterampilan menulis pantun. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk menilai tingkat

validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Canva* dengan pendekatan *deep learning* dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan bahasa sebesar 97% serta validasi ahli media sebesar 95%. Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil respon guru sebesar 96,80% dan respon peserta didik sebesar 99,07% yang termasuk kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh nilai rata-rata penilaian formatif sebesar 86, nilai rata-rata penilaian sumatif sebesar 91, dan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 89 dengan kategori hasil belajar tinggi. Media pembelajaran interaktif *Canva* terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep pantun, keterlibatan aktif peserta didik, serta keterampilan menulis pantun melalui pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan prinsip *deep learning* secara signifikan optimal.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, *Deep Learning*, Menulis Pantun, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Siswanti. 2026. Development of Canva Interactive Learning Media with Deep Learning Approach for Pantun Writing Skills Material for Fifth Grade Students of Tanah Kalikedinding II Elementary School, Surabaya, Academic Year 2025-2026. Thesis. Master of Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Communication and Science Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor I: Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd., Supervisor II: Dr. Ali Nuke Affandy, M.Si.

The results of preliminary interviews and pre-observations conducted at SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya showed that the interest and ability to write rhymes of the 5th grade students was still relatively low. Students had difficulty in understanding the structure of the rhyme, choosing the right diction, and creatively pouring ideas into the form of writing. Learning that was still dominated by conventional methods and the lack of use of technology-based learning media causes students to be less active and less motivated in participating in Indonesian learning. This condition showed that the need for the development of innovative learning media that is able to create meaningful learning through a deep learning approach.

This research aimed to develop Canva interactive learning media with a deep learning approach to rhyme writing skills materials, test the practicality of the developed media, and test the effectiveness of learning media to optimize the achievement of rhyme writing skills of the 5th grade students of SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya.

This research used a research and development method (Research and Development) with a 4D development model which includes the stages of define, design, develop, and disseminate. The development subjects consisted of material and language experts and media experts who act as product validators. The test subjects involved class V students and grade V teachers of SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya. The types of data collected included quantitative and qualitative data. The data collection techniques were carried out through questionnaires, interviews, and learning outcome tests. The research instrument consisted of expert validation sheets, questionnaires of teacher and student responses, and formative and summative assessment questions of rhyme writing skills. The data analysis technique used descriptive analysis to assess the level of validity, practicality, and effectiveness of the developed learning media.

The results showed that Canva's interactive learning media with a deep learning approach was declared very valid based on the results of the validation of material and language experts of 97% and the validation of media experts of 95%. The practicality of the media was shown by the results of the teacher's response of 96.80% and the student's response of 99.07% which was included in the very practical category. The effectiveness of the media was shown by the average score of formative assessment of 86, the average score of summative assessment of 91, and the overall average score of 89 with the category of high learning outcomes. Canva's interactive learning media had been proven to be able to improve the understanding of rhyme concepts, active involvement of students, and rhyme writing skills through meaningful, fun, and student-centered learning in accordance with deep learning principles in a significantly optimal manner.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Deep Learning, Write Guides, Elementary School

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat. Tesis berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Canva* dengan Pendekatan *Deep Learning* Materi Keterampilan Menulis Pantun Peserta Didik Kelas V SDN Tanah Kalikedinding II Surabaya Tahun Pelajaran 2025 – 2026.

Untuk menyelesaikan tesis ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Mundakir, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S.Pd., M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Pendidikan, Komunikasi, dan Sains Universitas Muhammadiyah Surabaya.
3. Dr. Mas'ulah, M.A., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surabaya.
4. Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd selaku dosen Pembimbing pertama yang telah memberikan arahan dan revisi dalam penulisan tesis ini.
5. Dr. Ali Nuke Affandy, M.Si selaku dosen Pembimbing kedua yang telah memberikan arahan dan revisi dalam penulisan tesis ini.
6. Semua pihak yang telah memberi motivasi dan bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini, terutama kepada kedua orang tua dan semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Surabaya, 4 April 2026

SISWANTI
NIM. 20232110031

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hasil yang Diharapkan.....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Definisi Istilah/Operasional	10
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Tinjauan Pustaka.....	13
B. Kerangka Teori	17
1. Pendekatan <i>Deep Learning</i>	17
2. Hakikat Media Pembelajaran	18
3. Hakikat Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif	22
4. Pembelajaran Pantun	24
5. Capaian Pembelajaran pantun Kelas V Sekolah Dasar	25

BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Metode Pengembangan	27
B. Prosedur Pengembangan	27
1. Pengembangan Produk	27
2. Uji Coba Produk	34
3. Penilaian Produk	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Deskripsi Data	43
B. Hasil Pengembangan	43
1. Deskripsi Produk Awal	44
2. Hasil Validasi Ahli	48
3. Revisi Produk	50
4. Hasil Uji Coba Produk	53
C. Pembahasan Produk	57
D. Produk Penelitian	60
1. Deskripsi Produk Final	61
2. Spesifikasi Produk	63
3. Keunikan dan Nilai Inovasi	63
4. Potensi Implementasi	64
BAB V PENUTUP	65
A. Simpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Penelitian yang Relevan	15
Tabel 3.1.	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	30
Tabel 3.2.	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi dan Bahasa	33
Tabel 3.3.	Kriteria Validasi Instrument dan Perangkat Media Pembelajaran.....	34
Tabel 3.4.	Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	36
Tabel 3.5.	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik.....	37
Tabel 3.6.	Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran	39
Tabel 3.7.	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kognitif	40
Tabel 3.8.	Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Pantun	41
Tabel 3.9.	Kategori Efektivitas Media Pembelajaran	42
Tabel 4.1.	Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa	48
Tabel 4.2.	Hasil Validasi Ahli Media	49
Tabel 4.3.	Hasil Revisi Produk dari Validasi Ahli matri dan Bahasa, serta Ahli Media	51
Tabel 4.4.	Rekapitulasi Praktikalitas Media Berdasarkan Respon Guru	53
Tabel 4.5.	Rekapitulasi Praktikalitas Media Berdasarkan Respon Peserta Didik.....	54
Tabel 4.6.	Rekapitulasi Efektivitas Media Berdasarkan Tes Hasil Belajar	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Desain Pengembangan	28
Gambar 4.1. Visual Halaman Pembuka (Cover)	44
Gambar 4.2. Visual Halaman Peta Konsep.....	45
Gambar 4.3. Visual Materi Inti Pembelajaran	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Lembar Validasi Ahli.....	73
Lampiran 2.	Hasil Validasi Ahli.....	83
Lampiran 3.	Kuesioner Respon Guru dan Peserta Didik	90
Lampiran 4.	Hasil Respon Guru dan Peserta Didik	97
Lampiran 5.	Hasil Pantun	105