

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER INTERAKTIF BERBASIS  
CANVA PADA RUMAH LIMAS SEBAGAI SUMBER BELAJAR  
SEJARAH DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Nara Shakti Salsabillah**

**NIM: 06041281924017**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
PADA RUMAH LIMAS SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI  
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nara Shakti Salsabilah**

**NIM : 06041281924017**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui**

**Pembimbing,**

**Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004**

**Disahkan,**

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
PADA RUMAH LIMAS SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI  
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nara Shakti Salsabillah**

**NIM : 06041281924017**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing,**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.  
NIP. 197608202002122001**

**Koordinator Program Studi,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP.199202292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
PADA RUMAH LIMAS SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI  
SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Nara Shakti Salsabillah**

**NIM: 06041281924017**


**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

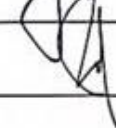
Hari : Rabu  
Tanggal : 26 Juli 2023

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.
2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd




---



---

**Palembang, Agustus 2023**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA POSTER INTERAKTIF BERBASIS CANVA  
PADA RUMAH LIMAS SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Nara Shakti Salsabillah**

**NIM: 06041281924017**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

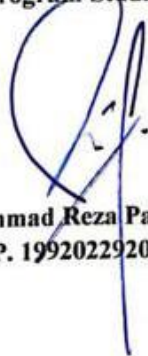
**Pembimbing**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.**

**NIP. 198411302009121004**

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.**

**NIP. 19920229201903101**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

- ❖ Rasa syukur tiada henti saya panjatkan kepada ALLAH SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya sebagai peneliti dalam menyelesaikan sebuah karya sederhana ini dengan baik.
- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku Bapak Bakti Irawan dan Ibu Chodijah terima kasih telah merawat dan memberikan segenap kasih sayang juga semangat yang berlimpah hingga saat ini.
- ❖ Teruntuk saudaraku Muhammad Afif Fadhillah terima kasih karena telah memberikan semangat serta motivasi dan menjadi support system terbaik.
- ❖ Dosen pembimbing skripsi saya, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. terima kasih telah sabar dan ikhlas membimbing dan memberikan motivasi dalam menggarap skripsi dan semoga ilmu yang bapak berikan kepada saya dapat bermanfaat kedepannya.
- ❖ Dosen penguji skripsi saya, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. terima kasih telah memberikan saran-saran dalam perbaikan skripsi.
- ❖ Teruntuk dosen-dosen di Prodi Sejarah, Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dr.L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi yaitu ibu Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Teruntuk sahabat-sahabatku yaitu, Septia Sulia Andini, Rona Alfiatuz Zahro Afriansyah dan Tubagus Rizky Sunandar. Terima kasih untuk selalu ada di saat senang maupun sedih dan menyemangati, memotivasi, membantu dan mendukung dari sejak awal perkuliahan

- ❖ Teruntuk teman-temanku yaitu, Tamara Anggun Sari, Meliana Sari Samosir, Della Alvionita dan M. Reynaldi, yang telah sangat mendukung, membantu, menyemangati dalam proses penulisan skripsi ini.
- ❖ Teruntuk bestieku yaitu, Sintia Eka Putri dan Putri Permata Sary terima kasih untuk terus bersabar mendengarkan keluh kesah dan selalu menyemangati selama penulisan skripsi ini.
- ❖ Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, Staff Tata Usaha serta Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang. Terima Kasih sudah banyak membantu dan mempermudah selama melakukan penelitian.
- ❖ Kepala UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan, Fungsional Pamong Budaya, Subbagian Tata Usaha, Seksi Pelayanan dan Penyajian Seksi Koleksi dan Konservasi, dan Fungsional Umum. Terima Kasih sudah banyak membantu dan mempermudah selama melakukan penelitian.
- ❖ The last, thank to myself karena telah terus kuat, mampu, telah berjuang berdiri sendiri dan masih ada hingga saat ini. Terima kasih karena sudah berjuang bersama sekuat tenaga untuk sampai pada garis akhir perkuliahan dengan tepat waktu.

**“INI HANYA TIDAK MUDAH, BUKAN TIDAK MUNGKIN”**

**“JALANIN AJA”**

**@narasshak**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nara Shakti Salsabillah

NIM : 06041281924017

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Poster Interaktif berbasis Canva pada Rumah Limas sebagai Sumber Belajar Sejarah Sekolah Menengah Atas” ini seluruh isinya merupakan benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun Perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Nara Shakti Salsabillah

NIM. 06041281924017



## PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Poster Interaktif berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai Sumber Belajar Sejarah Sekolah Menengah Atas” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Agar dapat mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Syarifuddin, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah membimbing dan memberikan motivasi, wawasan yang berharga pada proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. yang telah memberikan kemudahan pada administrasi selama penulisan skripsi ini.

Palembang, Juli 2023

Penulis



Nara Shakti Salsabillah

NIM. 06041281924017

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
SURAT PERNYATAAN .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Hakikat Belajar .....	8
2.2 Hakikat Pembelajaran Sejarah .....	9
2.3 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian .....	11
2.3.1 Teori Kognitifistik.....	11
2.3.2 Teori Konstruktivistik .....	12
2.3.3 Teori Behavioristik .....	13
2.4 Gaya Belajar.....	14
2.4.1 Gaya Belajar Visual .....	14
2.4.2 Gaya Belajar Auditori .....	15
2.5 Hasil Belajar.....	16
2.6 Hakikat Media Pembelajaran .....	17
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	17

2.6.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	18
2.7 <i>Canva</i> .....	19
2.7.1 Kelebihan dan Kekurangan <i>Canva</i> .....	21
2.7.2 Fitur-Fitur <i>Canva</i> .....	22
2.8 Rumah Limas .....	22
2.9 Penelitian Pengembangan .....	23
2.10 Macam-macam Model Pengembangan .....	24
2.10.1 Model Alessi & Trollip .....	24
2.10.2 Model Hannafin dan Peck.....	25
2.14.3 Model ADDIE.....	27
2.11 Penelitian Relevan .....	28
2.12 Kerangka Berpikir.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Subjek Penelitian .....	32
3.2 Lokasi Penelitian.....	32
3.3 Metode Penelitian .....	32
3.4 Prosedur Penelitian .....	33
3.4.1 Tahap Analisis .....	35
3.4.2 Tahap Desain .....	36
3.4.3 Tahap Pengembangan .....	37
3.4.4 Tahap Implementasi .....	38
3.4.5 Tahap Evaluasi.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5.1 Observasi.....	40
3.5.2 Wawancara.....	40
3.5.3 Teknik Kuesioner.....	41
3.5.4 Tes Hasil Belajar .....	42
3.5.5 Observasi.....	43
3.5.6 Uji Coba Produk .....	43
3.6 Teknik Analisis Data.....	45

3.6.1 Analisis Data Wawancara .....	45
3.6.2 Analisis Data Kuesioner.....	45
3.6.3 Analisis Data Tes Hasil Belajar .....	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	48
4.1.1 Analisis .....	48
4.1.2 Desain .....	53
4.1.3 Pengembangan .....	58
4.1.4 Implementasi.....	70
4.1.5 Evaluasi.....	77
4.2 Pembahasan.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
5.1 Kesimpulan .....	89
5.2 Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Fitur-fitur <i>canva</i> .....	22
Tabel 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE .....	34
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data .....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	41
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	42
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran .....	42
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3.8 Daftar Identitas Validator .....	45
Tabel 3.9 Kategori Skor Validasi Ahli .....	47
Tabel 3.10 Kategori Tingkat Kevalidan.....	47
Tabel 3.11 Kategori Penilaian Praktis.....	48
Tabel 3.12 Kriteria N-gain .....	49
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar .....	53
Tabel 4.2 Cuplikan <i>storyboard</i> Media <i>Canva</i> .....	59
Tabel 4.3 Tampilan Awal Media <i>Canva</i> .....	62
Tabel 4.4 Daftar Identitas Validasi Ahli .....	63
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Expert Review Bahasa.....	65
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Expert Review Materi.....	67
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Expert Review Media .....	70
Tabel 4.8 Hasil Perbaikan Expert Review Desain Pembelajaran .....	72
Tabel 4.9 Hasil Angket <i>One to One</i> .....	73
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	76
Tabel 4.11 Hasil <i>posttest</i> Peserta Didik .....	77
Tabel 4.12 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik .....	78
Tabel 4.13 Peningkatan Nilai pretest dan posttest Peserta Didik .....	80
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	82
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	83

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Canva</i> .....	21
Gambar 2.3 Tampilan layar penuh area kerja <i>Canva</i> .....	20
Gambar 2.3 Rumah Limas Koleksi Museum Negeri Sumatera Selatan .....	22
Gambar 2.4 Model Alessi & Trollip .....	25
Gambar 2.5 Model Hannafin dan Peck .....	26
Gambar 2.6 Model ADDIE .....	28
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir .....	31
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan ADDIE .....	34
Gambar 4.1 Observasi Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik .....	51
Gambar 4.2 Desain Materi Pembelajaran .....	56
Gambar 4.3 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	57
Gambar 4.4 Bagan Flowchart Media Pembelajaran .....	58
Gambar 4.5 Bagan Flowchart Materi.....	58
Gambar 4.6 Gambar tinggalan Kesultanan Palembang Darussalam yaitu Rumah Limas.....	61
Gambar 4.7 Video tinggalan Kesultanan Palembang Darussalam yaitu Rumah Limas .....	61
Gambar 4.8 Proses Pelaksanaan <i>One to One test</i> .....	74
Gambar 4.9 Proses Pelaksanaan <i>Small Group Test</i> .....	75
Gambar 4.10 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....	76
Gambar 4.11 Diagram Hasil Rekepitulasi <i>Pretest</i> Peserta didik .....	82
Gambar 4.12 Diagram Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	83

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul .....	102
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas .....	103
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas .....	105
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Sumatera Selatan .....	107
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian di SMA Srijaya Negara Palembang .....	108
Lampiran 6. SK Selesai Penelitian di Museum Negeri Sumatera Selatan .....	109
Lampiran 7. Kartu Bimbingan .....	110
Lampiran 8. Analisis Kebutuhan.....	113
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	116
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 11. Lembar Validasi Media .....	125
Lampiran 12. Lembar Validasi Desain .....	130
Lampiran 13. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	135
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	137
Lampiran 15. Bahan Ajar .....	150
Lampiran 16. One To One .....	165
Lampiran 17. Small Group.....	167
Lampiran 18. Lembar Jawaban Pretest .....	168
Lampiran 19. Lembar Jawaban Posttest.....	175
Lampiran 20. Dokumentasi.....	182
Lampiran 21. <i>Storyboard</i> .....	183

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Poster Interaktif berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai Sumber Belajar Sejarah Sekolah Menengah Atas". Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPA 1 Plus SMA Srijaya Negara Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengembangkan media pembelajaran poster interaktif menggunakan *canva* yang valid dan efektif pada pembelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang. Kevalidan media pembelajaran poster interaktif ini berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh nilai sebesar 4,72 dengan kategori sangat valid, kevalidan dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 4,52 dengan kategori sangat valid, kevalidan dari ahli media memperoleh nilai sebesar 4,5 dengan kategori sangat valid, kevalidan dari ahli desain pembelajaran memperoleh nilai sebesar 4,66 dengan kategori sangat valid. Keefektifitasan media pembelajaran poster interaktif menggunakan *canva* terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran pada tahap *field test* sebesar 52,2% sehingga bisa disimpulkan bahwa Pengembangan Media Poster Interaktif menggunakan *canva* pada materi tinggalan Kesultanan Palembang Darussalam yaitu Rumah Limas yang ada di yang ada di Museum Negeri Sumatera Selatan ini efektif dan valid untuk diterapkan dalam kelas tersebut.

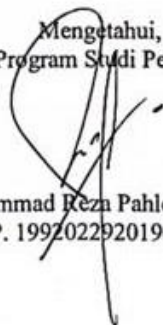
**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media, Poster, Canva, Kesultanan Palembang, Validitas, Efektifitas.*

Disetujui  
Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013



## ABSTRAK

This research is entitled "Development of Canva-based Interactive Poster Media at The Limas House as a Resource for Learning High School History". This research was carried out in class X Science 1 Plus SMA Srijaya Negara Palembang. This research is a development research using the ADDIE model. This research aims to develop interactive poster learning media using *Canva* that is valid and effective in history learning at SMA Srijaya Negara Palembang. The validity of this interactive poster learning media is based on the results of validation tests by linguists, material experts, media experts and learning design experts. The validation results of the language results obtained a value of 4.72 with a very valid category, the validity of the material expert obtained a value of 4.52 with a very valid category, the validity of the media expert obtained a value of 4.5 with a very valid category, the validity of the learning design expert obtained a value of 4.66 with a very valid category. The effectiveness of interactive poster learning media using *Canva* can be seen in the learning outcomes of students who have increased from before and after applying learning media at the field test stage by 52.2% so that it can be concluded that the Development of Interactive Poster Media using canva on the left material of the Palembang Darussalam Sultanate, namely The Limas House in the South Sumatra State Museum, is effective and valid to be applied in the classroom aforementioned.

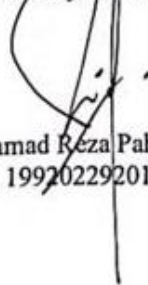
**Keywords:** *Development, Media, Poster, Canva, Palembang Sultanate, Validity, Effectiveness*

Approved  
Advisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP. 198411302009121004

Acknowledged by,  
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan telah memberikan peluang kepada masyarakat agar dapat mengembangkan potensi dan karakter yang dimilikinya (Annisa *et al.*, 2020). Pendidikan merupakan jawaban dari berbagai permasalahan yang terjadi berupa usaha untuk meningkatkan taraf hidup suatu masyarakat agar terjadinya perubahan kearah yang lebih baik. Melalui pendidikan seorang individu dapat menjadi pribadi yang berguna bagi bangsa dan negara (Idris *et al.*, 2011)

Pendidikan bertujuan untuk mengarahkan dan membentuk sebuah karakter pada peserta didik (Arslan, 2018). Oleh karena itu, pendidikan dapat dikatakan sebagai aspek yang sangat berpengaruh terhadap sebuah bangsa sebagai wadah untuk mengembangkan diri. Seperti, dengan melakukan usaha untuk mewariskan nilai kepada generasi selanjutnya, sehingga berhasil mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri (Chrisiana, 2005).

Pendidikan dalam UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berlandaskan pada nilai, kebudayaan nasional, agama dan diikuti dengan perkembangan zaman, agar terlaksananya cita-cita tersebut dibutuhkan bantuan dari pemerintah, masyarakat dan pendidik untuk ikut berkontribusi (Matlani & Khunaifi, 2019). Sejalan dengan undang-undang Nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pada pasal 3, disebutkan :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” (Ikhwan, 2015). Hal tersebut, dapat diwujudkan melalui proses belajar.

Belajar adalah proses transfer ilmu pengetahuan dari pendidik ke peserta didik yang dilaksanakan secara terencana. Selain itu, belajar juga bisa didapatkan melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan yang meliputi pengembangan diri berupa

sikap, fisik dan kepribadian kearah yang positif. Sedangkan didalam bidang pendidikan pembelajaran dan belajar mempunyai sifat berkelanjutan, artinya pembelajaran dilihat sebagai interaksi peserta didik dan pendidik yang didukung oleh beberapa komponen dalam pelaksanaan pembelajaran (Herawati, 2018).

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai proses interaksi yang dilakukan peserta didik dan pendidik, yang didalamnya terdapat aktivitas pengembangan potensi dan sikap (Yestiani & Zahwa, 2020). Potensi tersebut dapat berupa kemampuan dasar, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Untuk mewujudkan hal tersebut peran pendidik sangatlah penting bagi tumbuh kembang kemampuan peserta didik.

Pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif agar dapat mencapai tujuan pendidikan nasional. Proses tersebut tentulah harus mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang berlaku (Sopian, 2016). Oleh sebab itu, pendidik haruslah mampu menyusun rancangan tersebut sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengedepankan 3 ranah berpikir yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Rahmat, 2010).

Kurikulum 2013 menekankan pada kemampuan pendidik untuk menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk itu pendidik dituntut untuk mampu mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan teknologi pada proses belajar. Namun, masih banyak pendidik yang belum mampu dalam penggunaan teknologi (Kurniaman & Noviana, 2017)

Kemampuan dalam mengoperasikan teknologi yang harus dikuasai saat ini oleh pendidik diebut juga *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). *Technological Pedagogical and Content Knowledge* merupakan kemampuan untuk bisa mengintegrasikan pembelajaran dan teknologi dengan baik. Melalui, Penggunaan teknologi pada aktivitas belajar yang dapat meningkatkan mutu dari pendidikan (Suyamto *et al*, 2020; Rahmadi, 2019).

Penggunaan teknologi pada pembelajaran dapat memberikan berbagai pengetahuan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar (Husaini, 2014). Seperti, kebutuhan pendidik untuk menggunakan media belajar yang

dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi belajar, seperti media berbasis visual, audio, audiovisual, cetak dan multimedia (Salsabila & Agustian, 2021).

Media pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dapat menjadi alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sehingga, memudahkan pendidik dalam penyampaian informasi kepada peserta didik meskipun, setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting (Nurkholis, 2013). Pendidik harus mampu dalam mengembangkan karakter peserta didik sesuai dengan kurikulum 2013 untuk mengingatkan jati diri bangsa kepada peserta didik pada pembelajaran sejarah dengan harapan peserta didik dapat mengetahui nilai sejarah yang ada pada masyarakat Hal ini lah, yang menyebabkan pendidik untuk mengangkat materi mengenai sejarah lokal setempat melalui mata pelajaran sejarah (Alawiyah, 2013).

Mempelajari sejarah, peserta didik dapat memiliki wawasan dan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai sejarah yang telah dipelajari. Sayangnya mata pelajaran sejarah sering kali dianggap hal yang membosankan dan monoton karena media yang kurang menarik minat peserta didik (Asmara, 2019). Peneliti akan mengembangkan media untuk pembelajaran sejarah berbentuk poster interaktif dengan materi sejarah lokal yang ada pada lingkungan. Oleh sebab itu, peneliti akan menyajikan materi mengenai sejarah lokal khususnya Daerah Provinsi Sumatera Selatan.

Sumatera Selatan telah melalui masa yang panjang sehingga dalam pembelajaran sejarah lokal tidak sepenuhnya disampaikan karena kurangnya sumber dan waktu. Peserta didik hendaknya dapat menguasai materi mengenai Rumah Limas sebagai salah satu peninggalan masa Kesultanan Palembang Darussalam di Museum Negeri Sumatera Selatan Kota Palembang. Terdapat alasan utama yaitu, peserta didik diharapkan dapat memaknai peninggalan dari Kesultanan Palembang Darussalam yang masih ada. Hal ini lah yang mengharuskan pendidik menyajikan materi Kesultanan Palembang Darussalam pada media pembelajaran yang lebih inovatif.

Penelitian ini dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang. Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, SMA Srijaya Negara memiliki kriteria yang mendukung penelitian, salah satunya yaitu sekolah ini sudah memiliki berbagai macam fasilitas pendukung yang dibutuhkan didalam penelitian yang diangkat. Peneliti menyebarkan angket pada hari Selasa 6 Agustus 2022 dengan cara membagikan angket secara langsung dikelas X IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang. Adapun didalam angket tersebut, peneliti mengajukan tujuh pertanyaan yang berkenaan tentang kelengkapan bahan ajar serta untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik mengenaiinggalan Kesultanan Palembang Darussalam. Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti mendapatkan data bahwa peserta didik di kelas X IPA 1 sebanyak 75% dari 30 peserta didik belum pernah mengunjungi Rumah Limas, kemudian sebanyak 60% menyatakan kurangnya pemahaman mengenaiinggalan Kesultanan Palembang Darussaalam yaitu Rumah Limas yang ada di Museum Negeri Sumatera Selatan. Selain itu, seluruh peserta didik menyatakan bahwa selama pembelajaran disekolah belum pernah melakukan kunjungan ke Rumah Limas yang ada di Museum Negeri Sumatera Selatan.

Sebanyak 72% peserta didik mengatakan pembelajaran sejarah dikelas cenderung membosankan namun, sebanyak 28% lainnya menyatakan pembelajaran sejarah tidak membosankan karena pendidik telah melakukan beberapa variasi dalam proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan data tersebut, sebanyak 81% peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang menggunakan media karena dianggap lebih menarik.

Berkean dengan kecenderungan peserta didik terhadap penggunaan media diatas maka peneliti menyebarkan angket dikelas X IPA 1 untuk menghimpun informasi mengenai gaya belajar peserta didik, peneliti mendapatkan data bahwa peserta didik lebih menyukai gaya belajar visual dan auditori karena lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut, menunjukkan bahwa pemanfaatan dengan metode menampilkan foto, gambar, video dan suara dianggap lebih menarik dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun dalam penelitian ini media yang dikembangkan adalah media *audiovisual* berupa poster interaktif. Media poster interaktif dalam penelitian ini, bertujuan untuk menyatukan gaya belajar auditori dan visual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pembuatan media poster interaktif ini peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain media poster interaktif agar lebih menarik secara visual. Selain itu, dengan bantuan aplikasi *Canva* media poster interaktif juga dapat diisi dengan berbagai macam suara agar dapat lebih menarik secara audio (Pelangi, 2020). Tidak hanya mendesain poster, *Canva* dapat mendesain pamflet, grafik, resume, infografis, video dan lain sebagainya sehingga, memudahkan peneliti untuk membuat desain yang lebih menarik.

Penelitian ini berangkat dari penelitian terdahulu yang telah berhasil seperti, yang dilakukan Dityatulloh dan Santosa (2018), berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Sensor dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 1 Labang Bangkalan*”. Hasil dari uji media yang dilakukan didapati bahwa media tersebut valid, praktis dan efektif dilihat dari respon peserta didik sebesar 77,31%. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustiyani, Khosmas dan Chalimi (2020) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Sub Materi Kekuasaan VOC Kelas XI SMA Negeri 2 Pontianak*” Dari hasil pengembangan media pembelajaran poster tersebut, didapati hasil dari analisis respon peserta didik yang menunjukkan tanggapan yang positif pada media poster yang telah dikembangkan. Selanjutnya, Sarung, Setyasih dan Ningrum (2020) melakukan penelitian mengenai “*Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer)*”, pada penelitian ini terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 83,16%. Sehingga media ini dinilai layak dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran pada materi geografi tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah berhasil, mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media poster interaktif berbasis *Canva* yang dapat mengatasi dalam kesulitan belajar peserta didik. Media poster interaktif memungkinkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui quiz

yang terdapat pada media yang dikembangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Adapun, kelebihan penelitian ini yang akan dilaksanakan yaitu, peneliti akan melakukan pengembangan dengan materiinggalan Kesultanan Palembang Darussalam dengan media poster interaktif berbasis *Canva* sebagai sumber belajar sejarah yang valid bagi peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Poster Interaktif Berbasis *Canva* pada Rumah Limas Sebagai Sumber Belajar Sejarah Sekolah Menengah Atas**”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan implementasi latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media Poster Interaktif Berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai Sumber Belajar Sejarah Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang yang valid?
2. Bagaimana keefektivitasan dari media Poster Interaktif Berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai Sumber Belajar Sejarah Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merumuskan tujuan masalah sebagai berikut :

1. Mengetahui Bagaimana mengembangkan media poster interaktif berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai sumber belajar sejarah kelas X SMA Srijaya Negara Palembang yang valid
2. Untuk mengetahui keefektivitasan dari media poster interaktif berbasis *Canva* pada Rumah Limas sebagai sumber belajar sejarah Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Bersumber pada rumusan masalah, maka penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Media pembelajaran poster interkatif berbasis *Canva* pada Rumah Limas dapat dimanfaatkan dalam proses belajar dan mengajar di kelas, sehingga bisa menambah ilmu pengetahuan mengenai salah satu tinggalan Kesultanan Palembang Darussalam.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menjadi acuan dalam menginovasikan sumber belajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Admadja, I, P. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2).
- Agustiyani, M., Khosmas, F. Y., Chalimi, I. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Sub Materi masa Kekuasaan VOC Kelas XI SMA Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(7).
- Aisyah, S., Haryudin, A. (2020). *Instructional Media Used In Teaching English. Professional Journal of English Education*, 3(6).
- Aji, W. N. (2016). Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Jurnal Ums : Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2)
- Alawiyah, F. (2013). Peran Guru dalam Kurikulum 2013. *Aspirasi : Jurnal Masalah-masalah Sosial*, 4(1).
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5(6).
- Annisa, M. N., Wiliyah, A., Rahmawati, N. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan dan sains*, 2(1).
- Arif, A., Sasmita. (2021). Implementasi Hannafin & Peck Model pada Aplikasi Animasi Pembelajaran Teori Graph Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 13(1).
- Arslan, H. (2018). *An Introduction to Education*. UK : Cambridge Scholars Publishing, 1.
- Asmara, J., Masitoh, S., Nursalim, M. (2022). Development of Learning Media For The Formation of Characteristic Based on The Philosophy of Science. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1)
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontetual. *Kaganga : Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(1).

- Awla, H. A. (2014). Learning Styles and Their Relation to Teaching Styles. *International Journal of Language and Linguistics*, 2(3).
- Begam, A. A., Tholappan, A. (2018). Psychomotor Domain of Bloom's Taxonomy in Teacher Education. *International Journal of Education*, 6(3).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa : Islamic Education Journal*, 3(1).
- Chrisiana, W. (2005). Upaya Penerapan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa (Studi Kasus di Jurusan Teknik Industri Uk Petra. *Jurnal Teknik Industri*, 7(1).
- Dityatulloh, S. R., Santosa, A. B. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Senor dan Aktuator Kelas XI TEI SMK Negeri 1 Labang Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- Fathoni, M. I., Marpanaji, E. (2018). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMK Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Fitriani. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Karya Indah Kecamatan Tapung. *Jurnal PeKA*, 4(2).
- Gilakjani, A. P. (2012). Visual, Auditory, Kinaesthetic Learninf Styles and Their Impacts on English Language Teaching. *Journal of Studies in Education*, 2(1).
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif : Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi : Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 13(2).
- Hamiyah, N., Jauhar, M. (2019). Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta : Prestasi Pustakarya, 263.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica : Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2).
- Hasanah, I., Kantun, S., Djaja, S. (2018). Pengaruh Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Akuntansi pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus di SMK Begeri 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Ilmu Eknomi , dan Ilmu Sosial*, 12(2).

- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1).
- Hidayat, F., Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (*E-education*). *Jurnal Mikrotik*, 2(1).
- Idris, F., Hassan, Z., Ya'acob, A., Gill, S. K., Awal, N. A. (2011). The role of education in shaping youth's national identity. *UKM Teaching and Learning Congress*, 443-450.
- Ikhwan, W. K. (2015). Implementasi Standar Isi, Standar Proses, dan Standar Kompetensi Lulusan sebagai Standar Mutu Pendidikan MTS Negeri di Kabupaten Tulungagung. *Journal Pedagogia*, 4(1).
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil Belajar. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2).
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur : Bintang Sutabaya, 22-23.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., Permana, T. (2017). Studi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif. *Journal Of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Kurniawan, O., Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2).
- Lestari, S., Djuhan, M. W. (2021). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditori dan Kinestetik dalam Pengembangan Prestasi Belajar Siswa. *IIPSI : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1).
- Luciani, R., Malihah, E. (2020). Analisis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Rumah Limas Di Sumatera Selatan. *Indonesian Journal of Sociology, Education, and Development*, 2(1)
- Manoarfa, M., Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*

“Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Penelitian di Era Pandemi Covid-19”.

- Matlani., Khunaifi, A. Y. (2019). Analisis Kritis Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 13(2).
- Mufidah, L. L. N., (2017). Memahami Gaya Belajar untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Martabat : Jurnal Perempuan dan Anak*, 1(2).
- Muflikhah, S. (2019). Management of Social Media as One of The Arabic Language Learning Media in The Millennial Era. *Proceeding of 3rd International Conference on Empowering Moslem Society in the 4.0 Industry Era*.
- Muhajirah. (2020). Basic of Learning Theory (Behaviorsm, Cognitivism, Contructivism, and Humanism). *International Journal of Asian Education*, 1(1).
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Bihari : Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1).
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Nusantara : Jurnal Ilmu Pengtahuan Sosial*, 1.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).
- Pahlawan, R., Ismet., Syarifuddin. (2021). Developing an Interactive Digital Handout for Momentum and Impulse Material Physics in High Schools. *Journal of Educational Technology*, 5(1).
- Pandansari, P., Gafur, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Desain Busana di SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesi Jenjang SMA/MA *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Por, F. P., Mustafa, Z., Osman, S., Phoon, H. S., Fong, S. F. (2012). Design and Development of Multimedia Pronunciation Learning Management System for Non-Native English Speakers. *Procedia Social and Behavoiral Sciences* 64.

- Purba, Y. A & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2).
- Purnama, D. H., Mulyanto, Yulasteriyani. (2021). Representation of Cultural Identity in Limas House Palembang. *Journal of Architecture and Built Environment*, 48(1).
- Purnama, S. (2013). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1).
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge : Kerangka Pengetahuan Guru Abad. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).
- Rahmat, A. (2010). Pengantar Pendidikan (Teori, Konsep dan Aplikasi). Bandung : MQS Publishing, 1-8.
- Rulianto, Hartono, F. (2018). Pendidikan Sejarah sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2).
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. Bandung : Widiana Bhakti Persada Bandung, 14-15.
- Safarudin, 2016. Teori Belajar Behavioristik. *AL-Qalam : Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*. 8(2).
- Salsabila, U. H., Agutian, N. Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 3(1).
- Sanjaya, W. (2008). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Kencana, 204.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Univeritas Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1).
- Sarung, A., Setyasih, I., Ningrung, M. V. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Poster Infografis (Materi Dinamika Atmosfer. *Jurnal Geoedusains*. 1(1).

- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*, 35(1).
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran, *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1).
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., Susanti, E. 2020. Penggunaan Aplikasi *Canva* untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hail Produk UKM. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(1).
- Sopian, A. (2016). Tugas, Peran, dan Fungsi Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1).
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., Suartama, I.K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Educational Technology*, 12(10).
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan *Canva* Sebagai Media Perancangan Grafi. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1).
- Suranto. (2019). Metodologi Penelitian dalam Pendidikan dengan Program SPSS. Tangerang: Loka Aksara.
- Suryana, I. M., Suharsono, N., Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Menggunakan Model Hannafin & Peck untuk Mata Pelajaran Rencana Anggaran. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4.
- Suyanto, J., Masykuri, M., Sarwanto. (2020). Analisis Kemampuan TPACK (Technological, Pedagogical, dan Content, Knowledge) Guru Biologi SMA dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sitem Peredaran Darah. *INKUIRI : Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1).
- Syarifuddin, K. (2013). The Developing os Socio-Drama Mmodel of Learning By Using The Theater Media In History Education Program Study, FKIP Unsri. *International Journal of History Education*, 14(1).

- Taofanao, T. (2018). Peranan Pembelajaran Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tegeh, I Made., Jampel, I. N., Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Wahyuni, Y. (2017). Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2).
- Wandini, R. R., Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*, 6(1).
- Wassahua, S. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII SMP Negeri Karang Jaya Kecamatan Namlea Kabupaten Buru. *Jurnal Matematika dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Widiyanti, F. D. (2013). Pentingnya Mengetahui Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas. *ERUDIO : Journal Of Educational Innovation*, 2(1).
- Wulandari, T., Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPS MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidiah*, 2(1).
- Yetiani, D. K., Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Zahro, M., Sumardi, Marjono. (2017). *The Implementation Of The Character Education In History Teaching*. *Jurnal Historica*, 1(1).