

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI SITUS-SITUS
PENINGGALAN PRASEJARAH KOTA PAGAR ALAM DI
KELAS X SMA NEGERI 3 PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Eka Rita Permata Patricia

NIM : 06041281924065

Progra Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBASIS APLIKASI *CANVA* MATERI SITUS-SITUS PENINGGALAN
PRASEJARAH KOTA PAGAR ALAM DI KELAS X SMA NEGERI 3
PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Eka Rita Permata Patricia

NIM : 06041281924065

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.
NIP. 196305021988032003**

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 PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBASIS APLIKASI *CANVA* MATERI SITUS-SITUS PENINGGALAN
PRASEJARAH KOTA PAGAR ALAM DI KELAS X SMA NEGERI 3
PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Eka Rita Permata Patricia

NIM : 06041281924065

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.

NIP. 196305021988032003

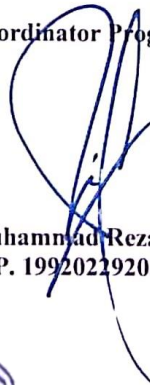
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202192019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
BERBASIS APLIKASI *CANVA* MATERI SITUS-SITUS PENINGGALAN
PRASEJARAH KOTA PAGAR ALAM DI KELAS X SMA NEGERI 3
PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Oleh

Eka Rita Permata Patricia

NIM : 06041281924065

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 25 September 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum.



2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.



Palembang, November 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202192019031013

PERNYATAAN

Nama : Eka Rita Permata Patricia

NIM : 06041281924065

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Situs-Situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam di Kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 25 September 2023



Eka Rita Permata Patricia

NIM.06041281924065

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Situs-Situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam di Kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. LR Retno Susanti, M.Hum. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan Sosial, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., serta Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Indralaya, 25 September 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eka Rita Permata Patricia'. The signature is stylized and includes a large, circular flourish on the left side.

Eka Rita Permata Patricia

NIM.06041281924065

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT serta shalawat untuk Nabi Muhammad SAW, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tua, Bapak Ahmad Jumanto dan Ibu Salamah yang tidak pernah berhenti berdo'a, selalu memberikan yang terbaik sehingga kami selalu merasa beruntung telah lahir ke dunia ini, dan dengan penuh kesabaran mendampingi tumbuh dan kembang kami.
- ❖ Adikku Anindhita Khairani Ahmad, kehadiranmu memberikan warna tersendiri dalam hidupku.
- ❖ Seluruh sanak saudara yang selalu memberikan dukungan tanpa pernah membanding-bandingkan. Terkhusus Ibu Evi Zumana yang menjadi Ibu kedua dengan kesabaran mengasuh saya sejak masa SMA, Sepupuku Mbak Ayu Aulia dan Ghefira yang bermurah hati berbagi tempat tinggal, makanan, dan banyak kebahagiaan.
- ❖ Dosen pembimbing, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., yang telah memberikan begitu banyak pelajaran, tidak hanya dalam perkuliahan tetapi pelajaran tentang kehidupan.
- ❖ Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Dedi Irwanto, M.A., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Aulia Novemy Dhita Surbakti, M.Pd., dan Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang dengan ikhlas memberikan begitu banyak ilmu yang bermanfaat.
- ❖ Seluruh guru dan jajarannya, serta siswa-siswi SMA Negeri 3 Pagar Alam yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Terkhusus Ibu Peni Kustia yang telah membantu selama proses penelitian.
- ❖ Keluarga besar HIMAPES

- ❖ Grup Jamet Al Jameti'ah, Dapoy (Daffa), Se'ep (Septian), Dhinda, Phintod (Phinta), yang sudah menemani selama masa kuliah dengan semua tingkah laku uniknya.
- ❖ Penasehat skripsi Dapoy dan Se'ep, yang dengan sabar menemani menguli di perpustakaan, menemani bimbingan di MPK, sabar menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang skripsi. Begitu banyak kebaikan dan perhatian yang kalian berikan sehingga saya tetap tertawa meskipun sedang menangis.
- ❖ Penasehat kehidupan Marina, yang selalu mengingatkan saya untuk tetap bersyukur dan tenang dalam menghadapi setiap permasalahan.
- ❖ Kepada 13 bujang (Seventeen), Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Hong Jisoo, Moon Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoo, Seo Myeongho, Kim Mingyu, Lee Seokmin, Boo Seungkwan, Chwe Hansol, Lee Chan. Seluruh Husbu dan Waifu, karakter-katrater gepeng (2 dimensi), staf GoSe (Going Seventeen), Staf MPL, Roster Onic, yang menemani selama masa skripsi.
- ❖ Kamu, yang membuatku menyelesaikan cerita berjudul “Patah Hati Menjadi Skripsi”. Ternyata patah hati tak seburuk itu, kehilangan dirimu membuatku menemukan lebih banyak hal berharga.
- ❖ Untuk Eka Rita Permata Patricia, meskipun jalan yang kau lalui terbilang rumit, meskipun dengan berderai air mata, nyatanya kita sampai sejauh ini. Ini bukanlah akhir, melainkan awal dari perjalanan baru. Tetaplah berjuang dan jangan menyerah sesulit apapun masalah yang kau hadapi. Ingatlah Pak Kades pernah berkata :

“Takdir setiap manusia memang telah ditentukan sejak mereka lahir, tetapi dengan kerja keras kita dapat mengalahkan takdir”

Uzumaki Naruto

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACK.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Hakikat Belajar.....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Pembelajaran Sejarah	12
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian.....	13
2.4.1 Teori Konstruktivistik	13
2.4.2 Teori Kognitif.....	14
2.4.3 Teori Behavioristik.....	15
2.5 Hasil Belajar	16

2.5.1	Pengertian Hasil Belajar.....	16
2.5.2	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
2.5.3	Indikator Hasil Belajar	19
2.6	Hakikat Media	21
2.6.1	Pengertian Media	21
2.6.2	Macam-Macam Media	22
2.6.3	Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.6.4	Manfaat Media Pembelajaran	25
2.7	Media <i>Power Point</i>	27
2.8	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Power Point</i>	28
2.8.1	Kelebihan Media <i>Power Point</i>	28
2.8.2	Kekurangan Media <i>Power Point</i>	29
2.9	Aplikasi <i>Canva</i>	30
2.10	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	31
2.10.1	Kelebihan Aplikasi <i>Canva</i>	31
2.10.2	Kekurangan Aplikasi <i>Canva</i>	32
2.11	Langkah-langkah Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	33
2.12	Penelitian Pengembangan.....	35
2.13	Model-Model Pengembangan	36
2.13.1	Model ASSURE	36
2.13.2	Model Dick & Carey	37
2.13.3	Model ADDIE.....	37
2.14	Penelitian Relevan	39
2.15	Kerangka Berpikir	40
2.16	Deskripsi Sekolah.....	41

BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Metode Penelitian.....	42
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	42
3.3 Prosedur Penelitian.....	43
3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	44
3.3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	44
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	46
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	46
3.3.5.1 <i>Self Evaluation</i>	46
3.3.5.2 <i>Expert Review</i>	47
3.3.5.3 Revisi.....	47
3.3.5.4 <i>Field Test</i>	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data	47
3.4.1 Observasi	47
3.4.2 Angket.....	48
3.4.3 Wawancara.....	48
3.4.4 Tes Hasil Belajar.....	48
3.5 Teknik Analisis Data	49
3.5.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	49
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	53
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	53

4.1.1.2 Analisis Materi.....	54
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	55
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	59
4.1.2.1 Mendesain Materi Pembelajaran	60
4.1.2.2 Menulis Materi.....	61
4.1.2.3 Mendesain Template <i>Power Point</i>	61
4.1.2.4 Membuat Desain Pembelajaran	62
4.1.2.5 Membuat <i>Storyboard</i>	62
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4.1.3.1 Evaluasi Mandiri (<i>Self Evaluation</i>).....	64
4.1.3.2 Evaluasi Ahli (<i>Expert Review</i>).....	65
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	76
4.1.4.1 Uji Coba Perorangan (<i>One To One</i>).....	76
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>)	78
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>)	79
4.1.5 Evaluasi	83
4.2 Pembahasan	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Simpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Penilaian Lembar Validasi Ahli	49
Tabel 3. 2 Skala Penilaian Angket Peserta Didik	49
Tabel 3. 3 Interpretasi Nilai Validitas	50
Tabel 3. 4 Interpretasi Nilai Validitas	51
Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai Standar <i>Gain (g)</i>	52
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan Presentase Jawaban Pada Analisis Kebutuhan	55
Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Presentase Jawaban pada Analisis Karakteristik	58
Tabel 4. 3 Salah Satu <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Power Point</i>	62
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Mandiri.....	64
Tabel 4. 5 Interpretasi Nilai Validitas	65
Tabel 4. 6 Instrumen Validasi Materi	66
Tabel 4. 7 Komentar Validator Materi dan Perbaikan	67
Tabel 4. 8 Instrumen Validasi Media	68
Tabel 4. 9 Komentar Validator Media dan Perbaikan.....	69
Tabel 4. 10 Instrumen validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
Tabel 4. 11 Komentar Validator dan Perbaikan.....	73
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Seluruh Aspek	75
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata <i>One To One</i>	77
Tabel 4. 14 Nilai Rata-Rata <i>Small Group</i>	78
Tabel 4. 15 Hasil Rekapitulasi <i>Pre-Test</i> Peserta Didik.....	80
Tabel 4. 16 Rincian Perbandingan Nilai <i>Pre-Test dan Post-Test</i>	81
Tabel 4. 17 Interpretasi Nilai Standar <i>Gain (g)</i>	83
Tabel 4. 18 Hasil Rekapitulasi <i>Pre-test</i> Peserta Didik.....	84
Tabel 4. 19 Hasil Rekapitulasi <i>Post-test</i> Peserta Didik	84
Tabel 4. 20 Interpretasi Nilai Validitas	88
Tabel 4. 21 Interpretasi Nilai Validitas	90
Tabel 4. 22 Interpretasi Nilai Standar <i>Gain (g)</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lingkungan Sekolah SMA Negeri 3 Pagar Alam	41
--	----

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir	40
Bagan 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE	43
Bagan 4. 1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran <i>Power Point</i>	60
Bagan 4. 2 Peta Konsep Materi	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	111
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing.....	112
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	114
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	115
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dari Sekolah.....	116
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	117
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	118
Lampiran 8 Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 9 Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	122
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Skripsi.....	124
Lampiran 11 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	127
Lampiran 12 Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	129
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	131
Lampiran 14 Media Pembelajaran <i>Power Point Berbasis Aplikasi Canva</i> Materi Situs-situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam.....	150
Lampiran 15 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>Power Point Berbasis Aplikasi Canva</i> Materi Situs-situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam.....	151
Lampiran 16 Angket <i>One to One</i>	152
Lampiran 17 Angket <i>Small Group</i>	154
Lampiran 18 Lembar Soal <i>Pre-test</i>	156
Lampiran 19 Lembar Soal <i>Post-test</i>	160
Lampiran 20 Lembar Kerja Peserta Didik.....	164
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	166

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Situs-Situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam di Kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam” penelitian ini dilaksanakan di kelas X6 SMA Negeri 3 Pagar Alam. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* yang valid dan memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar sejarah materi situs-situs prasejarah di kelas X. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* yang valid dan untuk mengetahui dampak efektivitas media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar sejarah materi situs-situs prasejarah di kelas X. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai acuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti diuji oleh tiga ahli yaitu ahli materi, media, dan desain pembelajaran. Adapun nilai kevalidan materi sebesar 3,86 dengan kategori valid, nilai kevalidan media sebesar 4,73 dengan kategori sangat valid, dan nilai kevalidan desain pembelajaran sebesar 3,84 dengan kategori valid. Efektivitas media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* terlihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 44,84% dengan *Ngain* yang diperoleh sebesar 0,75. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* materi situs-situs peninggalan prasejarah Kota Pagar Alam secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : *pengembangan, media pembelajaran, power point, canva*

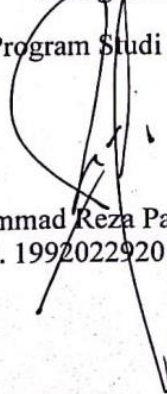
Pembimbing,



Dr. LR. Retno Susanti, M. Hum.
NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Canva Application-Based Power Point Learning Media on Prehistoric Heritage Sites of Pagar Alam City in Class X Senior High School 3 Pagar Alam" this research was conducted in class X6 senior high school 3 Pagar Alam. The formulation of the problem in this study is how to develop Power Point learning media based on Canva applications that are valid and have an effective impact on the learning outcomes of the history of prehistoric sites in class X. The purpose of this study was to produce a valid Canva application-based Power Point learning media product and to determine the impact of the effectiveness of Canva application-based Power Point learning media on the learning outcomes of the history of prehistoric sites material in class X. This research uses the ADDIE model as a reference in developing learning media. The level of validity of the learning media developed by researchers was tested by three experts, namely material, media and learning design experts. The material validity value is 3.86 with a valid category, the media validity value is 4.73 with a very valid category, and the learning design validity value is 3.84 with a valid category. The effectiveness of Canva application-based Power Point learning media can be seen from the pre-test and post-test scores which show an increase in learning outcomes of 44.84% with Ngain obtained of 0.75. This shows that the Canva application-based Power Point learning media on prehistoric sites in Pagar Alam City can effectively improve student learning outcomes.

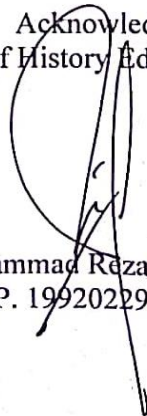
Keywords: *development, learning media, power point, canva*

Advisor



Dr. LR. Retno Susanti, M. Hum.
NIP. 196305021988032003

Acknowledged by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan bertugas untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas guna membangun bangsa dan negara. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terjadi perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih kompleks. Pendidikan menjadi prioritas bagi bangsa Indonesia yang merupakan negara berkembang. Pendidikan memiliki andil besar dalam mewujudkan bangsa yang maju dan bermartabat (Jenudin, dkk., 2020:11).

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kemajuan teknologi dan informasi di abad ke-21 terus mengalami perkembangan sehingga membawa perubahan pada pendidikan. Dalam pendidikan abad ke-21, peserta didik membutuhkan beberapa keterampilan untuk bersaing secara global, seperti keterampilan berpikir kritis, keterampilan komunikasi, inovasi, memecahkan masalah melalui negosiasi dan kolaborasi, keterampilan dalam mengakses dan menganalisis informasi serta jiwa kewirausahaan. Beberapa keterampilan tersebut sejalan dengan sistem pendidikan nasional Indonesia yaitu untuk mencerdaskan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. (Rahayu dan Sukardi, 2020:41).

Usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dilakukan secara berkelanjutan oleh pemerintah dengan cara memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum pendidikan di Indonesia. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan oleh sekolah untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas berakar dari pembelajaran yang berkualitas, sedangkan pembelajaran

yang berkualitas berawal dari pengajar yang berkualitas dalam menentukan pendekatan, model, strategi, metode, dan media pembelajaran (Wijayanti, 2016).

Salah satu pendukung terciptanya proses pembelajaran yang baik adalah adanya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan menyampaikan pesan atau materi yang dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran (Cahyadi, 2019:3). Menggunakan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan keinginan dan keahliannya secara mandiri (Nurdyansyah, 2019:60).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul yaitu, terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain (Gunawan dan Ritonga, 2019:12).

Menurut Sadiman dan Haryono (dalam Arifina, 2021) media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih bervariasi tidak hanya berbentuk kata atau tulisan saja, melainkan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Selain itu, pengguna sebuah media secara tepat dan bervariasi juga dapat mengatasi sikap pasif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dewasa ini, ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang dengan pesat sehingga proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru di dalam kelas. Saat ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Kegiatan belajar juga dilakukan sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik. Oleh karena itu, seorang pendidik diharuskan untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai sehingga proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien (Sanjaya, 2008:198).

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya berupa media visual, audio, dan audio visual. Media yang umumnya digunakan oleh guru adalah *Power Point*. *Power Point* merupakan media yang sering digunakan dalam berbagai kegiatan seperti presentasi, seminar dan proses pembelajaran. *Microsoft Power Point* merupakan program presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft Office* dan biasanya ditampilkan dengan menggunakan bantuan LCD proyektor (Widhayanti dan Abduh, 2021:1653-1654).

Saat ini *Power Point* tidak hanya didesain dengan menggunakan *Microsoft Power Point* saja, namun telah berkembang berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain *Power Point* agar lebih menarik. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain *Power Point* adalah aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti *flyer*, poster, *banner*, kartu ucapan, sertifikat presentasi dan lain-lain. Beberapa keunggulan yang dimiliki aplikasi desain *Canva* diantaranya : (1). Terdapat berbagai desain grafis, *template*, animasi dan halaman nomor yang menarik, (2). Proses desain dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus menggunakan komputer karna aplikasi ini dapat menggunakan *smartphone*, dan (3). Hasil yang telah dibuat dapat diunduh dengan berbagai format baik dalam bentuk PDF, JPG maupun MP4 (Analia dan Yogica, 2021:261).

Dalam aplikasi *Canva* media pembelajaran yang didesain akan lebih menarik sehingga guru lebih mudah untuk menjelaskan materi secara detail, bahkan dalam satu *slide* presentasi dapat dilengkapi dengan contoh dan tugas. Selain itu guru juga dapat menambahkan gambar-gambar sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mempelajari materi. Aplikasi *Canva* juga dilengkapi oleh berbagai tampilan teks, animasi, grafik, bahkan video sesuai dengan tampilan yang diinginkan, sehingga guru dapat mendesain tampilan *Power Point* dengan mudah dan lebih menarik (Sunarti, 2022:87).

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dalam penggunaannya peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru

akan tetapi peserta didik diarahkan untuk mengamati bukti peninggalan sejarah yang ditampilkan pada media *Power Point* sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung (Elpira dalam Khaerunnisa, dkk., 2018:33).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru sejarah SMA Negeri 3 Pagar Alam pada tanggal 1 Oktober 2022, untuk menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan beberapa media seperti video, gambar, peta, dan media presentasi *Power Point*. Akan tetapi, media *Power Point* masih didesain dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, sedangkan penggunaan aplikasi *Canva* untuk mendesain media pembelajaran khususnya *Power Point* belum dilakukan. Peneliti melakukan wawancara tersebut dengan tujuan analisis kebutuhan dan diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi terutama jika media pembelajaran didesain dengan menarik maka akan menambah motivasi belajar dari peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan melalui *google form* yang ditujukan pada peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Pagar Alam menunjukkan bahwa 67% peserta didik menjawab tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah namun sebanyak 32% peserta didik menjawab mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah. Untuk metode yang digunakan dalam pembelajaran sebanyak 58,1% peserta didik menjawab metode tanya jawab, 12,9% peserta didik menjawab metode diskusi kelompok, 12,9% peserta didik menjawab metode ceramah dan peserta didik lainnya menjawab tugas proyek. Terkait penggunaan media sebanyak 77,4% peserta didik menjawab media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah buku LKS, media lain yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *Power Point*, gambar, dan peta. Sebanyak 90,3% peserta didik menjawab menggunakan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Mengenai pembelajaran sejarah lokal sebanyak 51,6% peserta didik menjawab belum pernah mempelajari sejarah lokal dan sebanyak 54,8% peserta didik menjawab belum

pernah mengunjungi situs-situs peninggalan prasejarah di Kota Pagar Alam. Sebanyak 83% peserta didik tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *Power Point*.

Dalam analisis karakteristik menunjukkan bahwa 96% peserta didik senang membaca buku bergambar dan 77,4% peserta didik kesulitan memahami materi dari buku yang tebal dan tidak bergambar. 96,8% peserta didik tertarik untuk membaca informasi dari media dengan kombinasi tulisan dan gambar yang menarik dan 90,3% peserta didik menjawab mudah memahami materi dengan penjelasan singkat, padat, dan jelas. Sebanyak 77,4% peserta didik mudah memahami informasi yang disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan 90,3% peserta didik menjawab termotivasi untuk belajar jika sumber belajar yang digunakan memiliki tampilan visual yang menarik. Sebanyak 93,5% peserta didik menjawab media *Power Point* memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebanyak 67% peserta didik menjawab kurang nyaman jika belajar dengan suasana yang kurang kondusif sedangkan 19,4% peserta didik menjawab dapat belajar dalam keadaan apapun. 74,2% peserta didik menjawab senang dengan kegiatan belajar kelompok dan 12,9% peserta didik menjawab lebih senang belajar sendiri.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Power Point* pernah dibahas dalam penelitian saudara Maria Resti Andriani (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang”. Penelitian ini menggunakan model ASSURE. Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran *Power Point* yang dikembangkan valid. Media *Power Point* juga memiliki dampak efektivitas terhadap pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari uji coba lapangan yang menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar setelah menggunakan media *Power Point* menjadi 100% yang menunjukkan bahwa keefektifan media pembelajaran sangat tinggi. Hasil belajar 32 peserta didik dalam kriteria tuntas. Jumlah ini meningkat dibandingkan kondisi awal sebelum menggunakan media hanya ada 23 peserta didik yang tuntas dari jumlah keseluruhan kelas. Sebelum

menggunakan media pendapatan hasil rata-rata 70,27. Sedangkan rata-rata hasil belajar 32 peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran adalah 80,34. Berdasarkan rata-rata hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Power Point* berhasil dilakukan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Power Point* juga pernah dilakukan oleh Saudari Chaira Arifina (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Power Point* 2019 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan Dan Segi Banyak Tidak Beraturan Di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan model 4D. Berdasarkan uji validitas media memperoleh hasil 88,3% pada kriteria valid. Uji validitas materi memperoleh 97,3% pada kriteria valid. Uji validitas bahasa memperoleh hasil 91,4% pada kriteria valid. Penilaian uji praktikalitas media dilakukan di dua sekolah yaitu SDN 53 Kampung Jambak dan SD 13 Surau Gadang. Hasil uji pratikalitas media, yaitu penilaian guru dan peserta didik secara keseluruhan sudah sangat baik. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Power Point* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kedua penelitian tersebut menjelaskan bahwa media *Power Point* yang dikembangkan valid dan memiliki dampak efektivitas terhadap pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji validasi ahli dan uji lapangan yang memperlihatkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Power Point*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, guru sejarah di SMA Negeri 3 Pagar Alam sudah menggunakan beberapa media seperti *Power Point*, video, peta dan gambar akan tetapi hal tersebut masih jarang karena pembelajaran masih berfokus pada LKS. Selain itu, media *Power Point* masih didesain dengan menggunakan *Microsoft Power Point*, sedangkan penggunaan aplikasi *Canva* untuk mendesain media pembelajaran khususnya *Power Point* belum dilakukan. Agar pembelajaran tidak terpaku pada buku teks maka penggunaan media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* dapat menjadi solusi dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah, khususnya materi sejarah lokal. Hal ini dikarenakan *Power Point* dapat memuat semua unsur seperti teks, gambar,

suara bahkan video dan animasi sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Nurfadillah, dkk., 2021). Dengan menggunakan media *Power Point* dalam pembelajaran sejarah guru dapat menampilkan gambar-gambar atau bahkan video tentang situs-situs peninggalan prasejarah Kota Pagar Alam. Dengan demikian peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga melakukan kegiatan pengamatan melalui media yang ditampilkan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Situs-Situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam di Kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* pada materi situs-situs peninggalan prasejarah Kota Pagar Alam di kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* yang memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar sejarah materi situs-situs prasejarah di kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penulis melakukan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* pada materi situs-situs peninggalan prasejarah Kota Pagar Alam di kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam yang valid.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* yang memiliki dampak efektivitas terhadap hasil belajar sejarah materi situs-situs prasejarah di kelas X SMA Negeri 3 Pagar Alam.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka diharapkan hasil dari penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat kepada seluruh pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran *Power Point* berbasis aplikasi *Canva* pada materi Situs-Situs Peninggalan Prasejarah Kota Pagar Alam di kelas X.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan selain dapat meningkatkan dan menambah wawasan peserta didik tentang sejarah lokal Sumatera Selatan, khususnya Pagar Alam, namun juga menimbulkan minat dan kecintaan peserta didik terhadap sejarah lokal dan melestarikannya.
- b. Bagi Guru, media *Power Point* ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien terutama dalam mengkaji situs-situs peninggalan prasejarah di Kota Pagar Alam.
- c. Bagi sekolah, sebagai saran untuk kebijakan yang akan diambil guna meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullahi Ibrahim, A. (2015). Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models. *International Journal of Education and Research*, 3(15), 261–270.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga : Yogyakarta.
- Abdiyah, L. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 5(2), 127-136.
- Ahmad, A., & Rahmi, R. (2017). Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alam Di Kelas V SD Negeri 1 Peusangan. *Jurnal Pendidikan Almuslim*, 5(1).
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65-79.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96.
- Aljohani, M. (2017). Principles of “constructivism” in foreign language teaching. *Journal of Literature and Art Studies*, 7(1), 97-107.
- Alian. (2012). *Metodologi Sejarah Dan Implementasi Dalam Penelitian*. Criksetra, 2(2), 6–11.
- Ambiyar. (2012). *Pengukuran & Tes Dalam Pendidikan*. UNP Press.
- Amelia, C. A., Sejarah, J., Sosial, F. I., Semarang, U. N., Sejarah, P., & Nasionalisme, S. (2015). Peranan Pembelajaran Sejarah Dalam Penanaman Sikap Nasionalisme Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Pecangaan. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 47–54.

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Arifina, C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Power Point 2019 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan Dan Segi Banyak Tidak Peraturan Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3602-3610.
- Asmi, A. R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 3(1), 49-56.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Chayadi, Ani. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia : Serang*
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Dhori, M. (2021). Analisis Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Belajar Mengajar di SD Negeri 7 Kayuagung. *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education*, 1(1), 110-124.
- Fajar Rahmad, S. (2017). Metode Power Point Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(1).

- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), 321–334.
- Fikri, Hasnul., & Madona, Ade Sri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Samudra Biru : Yogyakarta*
- Fahrurrozi, M., & Mohzan, H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoritis dan Praktik. *Universitas Hamzanwadi Press : Nusa Tenggara Barat*.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Gafur, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Terpadu Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Manggarai Barat Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jisip*, 2(1), 144–161.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Gunawan., & Ritonga, Asnil Aidah. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0. *Rajawali Pers : Depok*.
- Haidir., & Salim. (2014). Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Secara Transformatif). *Medan: Perdana Publishing*.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.

- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79.
- Handayani, F., Yulianti, N., & Erita, Y. (2022). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 767–781.
- Hapudin, Muhammad Soleh. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran, Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Kencana : Jakarta.
- Heryati. (2013). Pengantar Ilmu Sejarah. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Kebudayaan*, 190.
- Inayati, U. (2022, August). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Education (Vol. 2, pp. 293-304)*.
- Irwanto, D., & Alian, S. (2014). *Metodologi dan historiografi sejarah*. Eja Publisher:Yogyakarta
- Islamiati, S. A. (2017). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Melalui Pembelajaran Secara Tematik Integratif Guna Menghasilkan Pembelajaran yang Bermakna. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Jaenudin, R., Chotimah, U., Farida, F., & Syarifuddin, S. (2020). Student Development Zone: Higher Order Thinking Skills (Hots) in Critical Thinking Orientation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 11.
- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11 (1)

- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 76–87.
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31-41.
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 80-86.
- Masrinawatie, Hawa, S., & Kurnianti, J. (2016). Pengaruh Media Powepoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 87 Palembang Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang. 3(1).
- Lestari, A.M., Faisal E.E., & Kurnisa. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah pada Materi Sistem Hukum dan Peradilan di Indonesia Mata Pelajaran PPKN di SMK. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 5(2), 141-155.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab pada Era Digital. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1 (1), 11-22.
- Maiti, & Bidinger. (1981). Sumber Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Marlina, L., Meiwandari, M., Sriyanti, I., & Jauhari, J. (2021). Developing student worksheet of natural science for the eighth-grade junior high school students based on critical thinking skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1).
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.
- Melvin, T., & Surdin. (2017). Hubungan Antara Disiplin Belajar di Sekolah dengan Hasil Belajar Geografi pada Siswa Kelas X SMA Negeri 10 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(1), 1–14.
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26 (1), 21–32.
- Mursyidi, W. (2020). Kajian Teori Belajar Behaviorisme Dan Desain Instruksional. *Almarhalah | Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 33–38.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengadain 1085–1092*.
- Ningsih, W. M., Ali, M., & Wulandari, B. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Sosiologi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 895-905.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media Pop- Up Book Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 264–271.
- Nismalasari, Santiani, & Rohmadi, H. M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran

- Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *EduSains*, 4(2), 74–94.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press : Sidoarjo.
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77-95.
- Nurlina, Nurfadilah, & Aliem, B. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. LPP UNISMUH Makassar.
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., Hilmiyah, Z., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Berbasis Microsoft Power Point di SDN Sarakan II Tangerang. *PANDAWA*, 3(2), 368–385.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Parsa, I. M. (2017). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Rasi Terbit.
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111.
- Permatasari, W. B., Nurtamam, M. E., & Wulandari, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Jam Sudut Elektrik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pangeranan 3 Bangkalan. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 73-79.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 2(1), 110-114.
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.

- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19.
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Materi Kedudukan Dan Fungsi Pancasila Melalui Metode Jigsaw Kelas Viii F Mts Negeri 5 Demak. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(1), 62-68.
- Raco, J. (2018). Metode penelitian kualitatif: Jenis, karakteristik dan keunggulannya. Grasindo : Jakarta
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2020). a Needs Analysis for the Development of E-Modules Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), 41–45.
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 23-34.
- Rahman, U. (2014). Memahami Psikologi dalam Pendidikan (Teori dan Aplikasi). Alaudin University Press: Makassar
- Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. In Antasari Press.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Rohza, A., & Montessori, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Sejarah di MAN 1 Merangin Jambi. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(4), 7-12.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022, July). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. In *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2 (1)*, 560-568.
- Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*,

3(2), 241-252.

Rusmayan, T. (2021). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerhja Lapangan di Masa Pndemi Covid-19. Widinia Bhakti Persada Bandung.

Saputro, B. (2017). Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1).

Sitorus, L. S., Mardianto, M., & Matsum, H. (2020). Development of Powerpoint-Based Learning Media on Learning Aqeedah Morals. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 958–964.

Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.

Stiawan, M. A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Uwais Inspirasi Indonesia:Ponorogo.

Sulaiman, S. (2012). Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9–21.

Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.

- Suplianto, S. (2021). Pengembangan Multimedia Powerpoint Menggunakan Foto dan Video Untuk Memahami Peristiwa Sejarah pada Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia Untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 168-183.
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian teori behavioristik stimulus dan respon dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Supradaka, S. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media perancangan grafis. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains dan Teknologi*, 6(1), 62-68.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*.
- Suwardi, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi* 16(2).
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. 5, 2070–2080.
- Syam, S., Subakti, H., Kristanto, S., dkk. (2022). Belajar dan Pembelajaran.

Yayasan Kita Menulis.

- Syamsuddin, N. (2021). Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247-254.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Tegeh, I.M., & Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 12-26
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Berbantu Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1652–1657.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1).
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di Smk Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2).
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana:Jakarta.
- Wiradintana, R. (2018). Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (Behavioural Approach). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPIES : Jurnal Pendidikan dan Sosial*, 1(2), 26–32.

- Yaumi, M. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Kencana : Jakarta
- Yaumil Qoriaha, Sumarnob, N. U. (2017). The Development Prehistoric Of Jember Tourism Module Using Dick and Carey Model. *Jurnal Historica*, 1(1), 98–115.
- Yeh, H.-C., & Tseng, S.-S. (2019). Using the ADDIE Model to Nurture the Development of Teachers. *CALL Professional Knowledge. Educational Technology & Society*, 22(3), 1176–3647.
- Yoto, Y., & Wiyono, K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teori kinetik gas berbantuan Lectora Inspire untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 211-219.