

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEAFLET*
BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Susan Rahmania

NIM : 06031382025054

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

HALAMAN MENGENAL

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEAFLET*
BERBANTUAN APLIKASI *CANVA* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Susan Rahmania

NIM: 06031382025054

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si
NIP.198405262009122007

Pembimbing



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP.196408221990032005



HALAMAN TELAH SIDANG

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEAFLET*
BERBANTUAN APLIKASI *CANVA* TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Susan Rahmania

NIM: 06031382025054

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah diujikan pada:

Hari : Senin

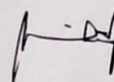
Tanggal : 13 Mei 2024

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi



Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si.
NIP.198405262009122007

Mengesahkan
Pembimbing



Dra. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP.196408221990032005

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEAFLET* BERBANTUAN
APLIKASI *CANVA* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS X SMA NEGERI 2
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Susan Rahmania
NIM 06031382025054
Program Studi Pendidikan Ekonomi**

Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir program sarjana

**Mengetahui
koordinator program studi,
pendidikan ekonomi,**



**Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si
NIP 198405262009122007**

**Mengesahkan
Pembimbing,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP 196408221990032005**

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Susan Rahmania
NIM : 06031382025054
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran E-Leaflet Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 2 Palembang”** ini adalah benar-benar 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 2020 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.

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

Palembang, 23 April 2024

Peneliti,

A 3000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '3000', 'METERAI TEMPEL', and '310ALX131617005'.

Susan Rahmania

NIM 06031382025054

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, segala puji dan syukur bagi pencipta kepada Allah SWT yang telah memberikan berkah, rahmat dan syafaatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai tugas akhir mata kuliah dengan tepat pada waktunya.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Supenpri dan Ibu Syamsia yang telah membesarkan penulis hingga mencapai titik sekarang ini dengan penuh rasa perhatian dan kasih sayang. Terimakasih banyak telah memberikan dukungan dan dorongan baik dalam bentuk materi ataupun doa yang tidak henti-hentinya selalu tucurahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan pada tahap sarjana.
2. Nenekku tercinta, Hj Rominati. Terimakasih banyak telah merawat penulis sedari kecil hingga sekarang ini masih membersamai penulis. Terimakasih banyak atas doa, dukungan dan nasihat yang diberikan kepada penulis.
3. Adikku tersayang, Farel Sepriansyah. Terimakasih telah menghibur penulis selama ini dan menjadi tempat bagi penulis untuk mencurahkan emosi.
4. Dosen pembimbing skripsi sekaligus pembimbing akademik, Ibu Dra Dewi Koryati, M.Pd selaku. Terimakasih banyak atas bantuan dan bimbingannya selama ini dalam membantu penulis menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. kepada Ibu Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi serta seluruh dosen prodi pendidikan ekonomi yaitu Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., Bapak Drs. H. Ikbal Barlian, M.Pd., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Pd., Bapak Deskoni, S.Pd., Bapak Firmansyah, M.Si., Ibu Edutivia Mardetini, M.Ak., Ibu Dian Eka Amrina, M.Pd., Ibu Dewi Pratita, M.Pd., Ibu Yuliana, M.Pd dan Bapak Muhammad Akbar Budiman, M.Si. Terimakasih banyak atas

didikan dan ilmu yang diberikan pada saat penulis melalui proses perkuliahan.

6. Kepada saudari Tri Octaviani, terimakasih banyak telah menjadi rekan yang saling mensupport dan bersama-sama melalui proses menyelesaikan penyusunan skripsi dengan berbagai pengalaman dan moment yang tak terlupakan yang dapat dijadikan pembelajaran dikemudian hari nanti.
7. Anak mamak squad, Mirna Eva Indartati, terimakasih banyak telah kebersamai penulis dalam melaksanakan penelitian. Delpina Ananda Leksi, terimakasih banyak telah kebersamai penulis selama proses penyusunan skripsi. Khofifah uswa, terimakasih banyak telah kebersamai penulis pada saat proses bimbingan berlangsung. And all of member, terimakasih banyak telah menjadi teman yang baik dan menjadi *supportsystem* penulis selama masa perkuliahan.
8. Rekan-rekan mahasiswa/i program studi pendidikan ekonomi angkatan 2020.
9. Kepada Ibu Yusmaini Ulfa, S.Pd selaku pendidik mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 2 Palembang. Terimakasih banyak atas bantuan yang telah diberikan selama penulis melaksanakan penelitian.

~Motto~

“maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al-Insyirah :5)

PRAKATA

PRAKATA

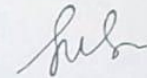
Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Leaflet* Berbantuan Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Dra. Dewi Koryati, M.Pd., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak dr. hartono, m.a., selaku dekan fakultas kependidikan dan ilmu pendidikan, universitas sriwijaya. Ibu dr. hudaidah, m.si., selaku ketua jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial. Ibu dwi hasmidyani, m.si., selaku koordinator program studi pendidikan ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam penpendidikan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Ibu Dewi Pratita, M.Pd dan Bapak Muhammad Akbar Budiman, M.Si., sebagai dosen validator yang telah memberikan arahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca dan masyarakat pada umumnya.

Palembang, 23 April 2024

Peneliti,



Susan Rahmania

Nim.06031382025054

DAFTAR PUSTAKA

HALAMAN MENGESAHKAN	ii
HALAMAN TELAH SIDANG	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR PUSTAKA	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Macam-Macam Media Pembelajaran	10
2.2 <i>E-Leaflet</i>	13
2.2.1 Definisi <i>E-Leaflet</i>	13
2.2.2 Langkah-Langkah Pembuatan <i>E-Leaflet</i>	15
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Leaflet</i>	20

2.3 Hasil Belajar.....	22
2.4 Mata Pelajaran Ekonomi.....	24
2.5 Penelitian Terdahulu	25
2.6 Hipotesis Penelitian	28
BAB III	29
METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Variabel Penelitian.....	29
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	29
3.2.1 Media Pembelajaran <i>E-Leaflet</i>	29
3.2.2 Hasil Belajar.....	30
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	30
3.3.1 Populasi Penelitian.....	30
3.3.2 Sampel Penelitian.....	31
3.4 Desain Penelitian	32
3.5 Rancangan Penelitian.....	32
3.5.1 Tahapan Persiapan	32
3.5.2 Tahapan Pelaksanaan	32
3.5.3 Tahapan Penyelesaian	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6.1 Angket.....	33
3.6.2 Observasi.....	33
3.6.3 Tes.....	34
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
3.7.1 Analisis Data Angket	39
3.7.2 Analisis Data Observasi	40
3.7.3 Analisis Data Tes	41
3.8 Uji Prasyarat.....	41
3.8.1 Uji Normalitas Data	41
3.8.1 Uji Linieritas Regresi	43
3.9 Uji Hipotesis	44
3.9.1 Korelasi <i>Product Moment</i>	44

3.9.2 Koefisien Determinan	45
3.9.3 Uji-t	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Deskripsi Data.....	47
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	47
4.1.2 Analisis Data Hasil Angket.....	51
4.1.3 Analisis Data Hasil Tes.....	54
4.1.4 Analisis Data Hasil Observasi.....	56
4.2 Uji Prasyarat.....	58
4.2.1 Uji Normalitas Data	58
4.2.2 Uji Linieritas Regresi.....	68
4.3 Uji Hipotesis	75
4.3.1 Korelasi <i>Product Moment</i>	75
4.3.3 Hasil Uji-t.....	76
4.4 Pembahasan.....	77
BAB V	80
SIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi Penelitian.....	30
Tabel 2 Sampel Penelitian.....	31
Tabel 3 Pernyataan Dan Skor Nilai Dalam Skala Likert	34
Tabel 4 Interpretasi Validitas Instrumen Tes Pilihan Ganda	36
Tabel 5 Interpretasi Validitas Instrumen Tes Esai	37
Tabel 6 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes	38
Tabel 7 Kriteria Penilaian Hasil Tes	40
Tabel 8 Kriteria Penilaian Hasil Observasi	41
Tabel 9 Interpretasi Nilai r	45
Tabel 10 Angket Refleksi Peserta Didik Kelas X.6.....	52
Tabel 11 Kriteria Penilaian Hasil Angket	53
Tabel 12 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.6.....	54
Tabel 13 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik	55
Tabel 14 Hasil Observasi	57
Tabel 15 Tabel Penolong Hasil <i>Pretest</i>	59
Tabel 16 Tabel Batas Kelas.....	60
Tabel 17 Tabel luas 0-Z dan Luas Tiap Kelas Interval	61
Tabel 18 Daftar Frekuensi Data <i>Pretests</i>	62
Tabel 19 Tabel Penolong Hasil <i>Posttest</i>	64
Tabel 20 Tabel Batas Kelas.....	65
Tabel 21 Tabel luas 0-Z dan Luas Tiap Kelas Interval.....	66
Tabel 22 Daftar Frekuensi Data <i>Pretests</i>	67
Tabel 23 Tabel Penolong Angka Statistik.....	68
Tabel 24 Tabel penolong variabel x dan y untuk mencari JKE.....	71
Tabel 25 Tabel Penolong Anova Untuk Uji Linieritas Regresi	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Aplikasi Canva	15
Gambar 2 Tampilan Halaman <i>Canva</i>	15
Gambar 3 Tampilan Kategori Desain	16
Gambar 4 Tampilan Berbagai Jenis Template	16
Gambar 5 Tampilan Mendesain <i>E-Leaflet</i>	16
Gambar 6 Tampilan Menambahkan Elemen.....	16
Gambar 7 Tampilan Mengedit <i>Font</i>	17
Gambar 8 Tampilan Menambahkan Unggahan	17
Gambar 9 Tampilan Menambahkan Tulisan dan Gambar	17
Gambar 10 Tampilan Menambahkan Video Dari <i>Youtube</i>	18
Gambar 11 Tampilan Pencarian Video Dari <i>Youtube</i>	18
Gambar 12 Tampilan Menambahkan Tautan.....	18
Gambar 13 Tampilan Link Tautan	19
Gambar 14 Tampilan Membuat Link Tautan	19
Gambar 15 Tampilan Link Tautan	19
Gambar 16 Tampilan Media <i>E-Leaflet</i> Dari <i>Handphone</i>	20

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1 Hasil Angket Refleksi Peserta Didik Kelas X.6.....	53
Diagram 2 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.6	55
Diagram 3 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X.6	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 TP dan ATP	86
Lampiran 2 Modul Ajar	91
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Tes	130
Lampiran 4 Tabel Uji Validitas Instrumen Tes Pilihan Ganda.....	140
Lampiran 5 Hasil Uji Validitas Tes Esai.....	141
Lampiran 6 Hasil Uji Validitas Tes	142
Lampiran 7 Tabel Uji Reliabilitas Instrumen Tes Pilihan Ganda	146
Lampiran 8 Tabel Uji Reliabilitas Instrumen Tes Esai	147
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	148
Lampiran 10 Data Hasil <i>Pretets</i> dan <i>Posttes</i>	150
Lampiran 11 Lembar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	152
Lampiran 12 Kisi-Kisi dan Pernyataan Angket Refleksi Peserta Didik	163
Lampiran 13 Data Hasil Angket Refleksi Peserta Didik	165
Lampiran 14 Lembar Angket Refleksi Peserta Didik	167
Lampiran 15 Kisi-Kisi Observasi	168
Lampiran 16 Pernyataan Penilaian Observasi.....	170
Lampiran 17 Lembar Observasi.....	173
Lampiran 18 Kisi-Kisi Media Pembelajaran <i>E-Leaflet</i>	175
Lampiran 19 Media Pembelajaran <i>E-Leaflet</i>	177
Lampiran 20 Hasil Kuis Dari <i>Quizizz</i>	179
Lampiran 21 Latihan Soal Melalui <i>Google Form</i>	182
Lampiran 22 Lembar Kelayakan Modul Ajar	183
Lampiran 23 Lembar Kelayakan Tes	184
Lampiran 24 Lembar Kelayakan Observasi.....	185
Lampiran 25 Lembar Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-Leaflet</i>	186
Lampiran 26 Kartu Bimbingan Modul Ajar	187
Lampiran 27 Kartu Bimbingan Tes	188
Lampiran 28 Kartu Bimbingan Observasi	189
Lampiran 29 Kartu Bimbingan Media	190

Lampiran 30 Surat Izin Penelitian Dekan	191
Lampiran 31 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi	192
Lampiran 32 Surat Selesai Penelitian	193
Lampiran 33 Usul judul	194
Lampiran 34 SK Pembimbing.....	195
Lampiran 35 Kartu Bimbingan Skripsi	197
Lampiran 36 Hasil Tes Plagiat	200
Lampiran 37 Dokumentasi	201
Lampiran 38 Lembar Perbaikan Skripsi	203
Lampiran 39 Bukti Perbaikan Skripsi	204

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran *e-leaflet* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan metode *pre eksperimen design* dalam bentuk *one- group pretets-posttest design*. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh sampel pada kelas X.6 yang berjumlah 47 peserta didik. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan data tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi *pearson product moment*, uji koefisien determinan dan uji-t. Hasil uji korelasi *pearson product moment* yaitu 0.976 menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kedua variabel. Hasil uji koefisien determinan yaitu 97% menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-leaflet* berpengaruh sebesar 97% sedang 3% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain. Hasil uji-t diperoleh bahwa $t_{hitung} = 30.170 > t_{tabel} = 1.662$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *e-leaflet* terhadap hasil belajar peserta didik. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Leaflet* berbantuan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Palembang. Diharapkan dengan diterapkan media pembelajaran *e-leaflet* dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan maksimal sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Kata kunci : Media Pembelajaran *E-Leaflet* Berbantuan Aplikasi *Canva*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to prove the effect of e-leaflet learning media assisted by the Canva application on the learning outcomes of class X economics students at SMA Negeri 2 Palembang. This research is a type of quantitative experimental research using a pre-experimental design method in the form of a one-group pretest-posttest design. The research sample was taken using a cluster random sampling technique to obtain a sample of 47 students in class X.6. Research data collection techniques use test and observation data. The data analysis technique uses the Pearson product moment correlation test, determinant coefficient test and t-test. The results of the Pearson product moment correlation test, namely 0.976, indicate that there is a relationship between the two variables. The results of the determinant coefficient test, namely 97%, show that e-leaflet learning media has an influence of 97%, while the other 3% is influenced by other variables. The results of the t-test show that $t_{count} = 30,170 > t_{table} = 1,662$, so H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is an influence of e-leaflet learning media on student learning outcomes. It was concluded that there was an influence of E-Leaflet learning media assisted by the Canva application on the learning outcomes of class X economics students at SMA Negeri 2 Palembang. It is hoped that by implementing e-leaflet learning media, it can increase students' interest and enthusiasm for learning so that students' learning outcomes can increase optimally in accordance with the predetermined criteria for achieving learning objectives (KKTP).

Keywords: E-Leaflet Learning Media Assisted by the Canva Application, Learning Results

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu secara sadar guna untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan terhadap berbagai hal yang ingin diketahui oleh individu tersebut. pada dasarnya untuk memperoleh suatu pengetahuan dan wawasan diperlukan suatu perantara dan media sebagai penunjang untuk memperoleh pengetahuan tersebut. Menurut Suardi (2018 : 11) belajar adalah suatu perubahan yang dialami oleh individu setelah memperoleh pengalaman yang telah dilakukan sehingga pengalaman tersebut menghasilkan pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh individu tersebut. Menurut Parawati & dkk (2019 : 11) belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar sehingga usaha tersebut memperoleh suatu perubahan dalam diri individu, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang awalnya tidak memiliki keterampilan menjadi terampil dan dari awalnya memiliki sikap yang kurang baik menjadi memiliki sikap yang baik.

Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, maka pendidik berperan penting untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Dengan adanya semangat maka akan mendorong peserta didik untuk belajar sehingga dapat menciptakan hasil belajar yang maksimal. Sejalan dengan pendapat Arianti (2018) proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki semangat untuk belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang meksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik berperan penting dalam menumbuhkan rasa semangat belajar pada diri peserta didik.

Untuk menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik diperlukan proses pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang menarik dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang aktif, sehingga hal tersebut menyebabkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik dikarenakan timbulnya rangsangan bagi peserta didik untuk fokus dalam memperhatikan apa yang telah disampaikan oleh pendidik. Maka diperlukan media pembelajaran guna

untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik semangat dan turut aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi. Selain membantu pendidik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran hendaklah dibuat dengan semenarik mungkin sehingga pada saat pendidik menyampaikan materi, peserta didik terfokus dengan media pembelajaran yang digunakan, maka hal tersebut membuat peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan dan turut aktif dalam memberikan pendapat ataupun bertanya terkait materi. Menurut Darman (2020 : 22) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran guna untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran yang interaktif sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan alat yang dapat dijadikan sumber belajar untuk membantu pendidik memperluas wawasan peserta didik, sebagai bahan bagi pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan minat peserta didik untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi yang disampaikan dengan baik karena tercipta suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Maka peserta didik dapat dengan mudah menerima dan memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu pendidik harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang cocok dan juga sesuai untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah dibuat terpenuhi dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama pendidik mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2

Palembang yaitu ibu Yusmaini Ulfa, S.Pd pada 18 November 2023. Berdasarkan fakta dilapangan, penggunaan media pembelajaran yang dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung telah menggunakan media pembelajaran seperti media *powerpoint*. Penggunaan media *powerpoint* sangat sering diterapkan sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Sedangkan untuk penggunaan media pembelajaran *e-leaflet* sendiri belum diterapkan. Sehingga pada saat proses pembelajaran yang berlangsung harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Maka hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang diharapkan akan dapat mencapai serangkaian kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan.

Kemajuan teknologi dan informasi yang kian pesat pada saat ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai inovasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat diakses oleh pendidik ataupun peserta didik secara digital atau elektronik, sehingga meminimalisir penggunaan media konvensional seperti buku dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran elektronik yang interaktif dan dapat menarik minat dan semangat peserta didik untuk belajar adalah media pembelajaran *e-leaflet*. media pembelajaran *e-leaflet* dibuat dan dikembangkan untuk memicu rangsangan bagi peserta didik untuk semangat dan berpartisipasi serta turut aktif sehingga terciptanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran tersebut akan menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat. Media pembelajaran *e-leaflet* didesain semenarik mungkin dengan mengkombinasikan berbagai jenis warna pada tiap slide *e-leaflet*. Selain itu tulisan yang terdapat pada *e-leaflet* dibuat sesederhana mungkin dengan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik dan juga font tulisan yang menarik, dipadukan dengan berbagai jenis gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, gambar tersebut diletakkan sehingga dapat memicu peserta didik untuk berpikir. Dilengkapi dengan berbagai macam video yang telah ditautkan sesuai dengan materi pembelajaran.

Serta dilengkapi dengan *googleform* untuk peserta didik mengisi absen secara online dan juga kuis yang dalam bentuk *quizizz* sehingga pendidik tidak perlu membagikan link tersebut kepada peserta didik karena sudah tercantum didalam media *e-leaflet*, yang membuat proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan menarik. Media pembelajaran *e-leaflet* ini dapat diakses oleh peserta didik melalui *handphone* atau laptop masing-masing.

Adapun media pembelajaran *e-leaflet* menurut Adila & dkk (2017) adalah media pembelajaran yang dapat diakses secara elektronik, dipadukan dengan teks dan gambar yang menarik sehingga dapat mengikat daya tarik peserta didik dan memperoleh pemahaman yang maksimal dikarenakan *e-leaflet* ini disajikan dengan menggunakan tutur bahasa yang singkat. Menurut Apriyani (2022) media pembelajaran *e-leaflet* adalah media yang dapat dijadikan sebagai bentuk penyampaian informasi berupa materi pembelajaran secara elektronik yang dilengkapi dengan isi materi berupa kalimat, gambar, video dan lain sebagainya, sehingga terlihat menarik dan dapat memicu antensi peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran *e-leaflet* dapat digunakan oleh pendidik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran dan membantu pendidik untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yunus (2020) dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *E-Leaflet* Sebagai Media Interaktif Terhadap Materi *Hardware* di SMAN 7 Kupang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *leaflet* pembelajaran berbasis android sangat membantu peserta didik dalam menerima materi dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu media pembelajaran berbasis android yang dapat diterapkan oleh pendidik adalah *e-leaflet*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media pembelajaran *e-leaflet* berbasis android terhadap hasil belajar peserta didik di SMAN 7 Kupang.

Persamaan antara penelitian yang akan diteliti dengan penelitian terdahulu adalah terdapat pada variabel independen dan variabel dependen. Sedangkan

untuk perbedaannya terdapat pada media pembelajaran *e-leaflet* yang akan diterapkan. Pada penelitian terdahulu media *e-leaflet* yang diterapkan hanya dilengkapi dengan materi dan gambar. Sedangkan pada penelitian yang akan diteliti media *e-leaflet* yang akan diterapkan dilengkapi dengan slide yang berwarna, kalimat materi yang dibuat dengan sesederhana mungkin, ringkas sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik. Disertai dengan berbagai jenis gambar yang menarik, berbagai jenis video yang menunjang tambahan materi dari pendidik, dan *googleform* serta *quiziz* yang sudah tertaut pada media *e-leaflet*. sehingga menjadikan media *e-leaflet* sebagai multimedia bervariasi yang dapat menarik perhatian peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pentingnya penelitian ini diharapkan dengan diterapkannya media pembelajaran *e-leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media pembelajaran *e-leaflet* didesain untuk menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik serta dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Hal tersebut membuat peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Dari latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Leaflet* Berbantuan Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 2 Palembang”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *e-leaflet* berbantuan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian adalah untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran *e-leaflet* berbantuan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu :

- a. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
- b. Diharapkan peserta didik dapat semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami materi pembelajaran dengan mudah sehingga berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.
- c. Dapat dijadikan pendidik sebagai media pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- d. Dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, M., & dkk. (2017). Pengaruh Penerapan Media Cetak Berbasil Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya. *Ejournal Unsri*, 4.
- Afridah, A., & dkk. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di MAN 2 Kota Cirebon Pada Materi Sistem Koordinasi. *Jurnal Ilmu Alam Indonesia*, 80.
- Alti, R. M. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Anwar, F., & dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”*. Bandung: CV. Tohar Media.
- Apriyani, D. (2022). *Pendidikan Seks Bagi Remaja*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Kependidikan*, 120.
- Arifin, M., & dkk. (2021). *Implementasi Metode Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Medan: Umsu Press.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar : Teori Dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Chanoago, A. R. (2017). Kelayakan Leaflet Praktikum Pembuatan Sirup Jahe Pada Submateri Peran Tumbuhan di Bidang Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.

- Dasrad. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Dengan Bahan Ajar Leaflet Pada Siswa Kelas V SDN Sewar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal dan Pendidikan Ilmu Sosial*, 267.
- Devi, S. (2017). Analisis Pemahaman Konsep Dasar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2.
- Febiyanti, C. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna Di Indonesia dan Dunia Di SMA Negeri 4 Batam. *Skripsi*, 75.
- Fitri, U. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Fase E – Fase F Untuk SMA/MA/Program Paket C*. Jakarta : Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Meiristanti, N. (2020). Pengembangan Leaflet Berbasis Android Sebagai Penunjang Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP Di SMAK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 59.
- Meiristanti, N., & dkk. (2020). Pengembangan Leaflet Berbasis Android Sebagai Penunjang Bahan Ajar Pada Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana Kelas XI OTKP di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 58-59.
- Musafiri, M. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Geografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Nu Genteng Banyuwangi. *Journal Of Social Studies*, 203.

- Nurhayati, M. (2021). *Buku Ajar Media Komunikasi*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Nuridayanti. (2022). *Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Pendekatan Problem Posing*. Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 172.
- Nuryadi, & dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pagarra, H., & dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rahmani, A. F. (2022). Penerapan Media Leaflet Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Biografi Khulafaur Rasyidin. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 98.
- Rumiyati. (2019). *Model Talking Stick Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas dan Hasil Belajar*. Pekalongan: PT.Nasya Expanding Management.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Saputra, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Pontianak. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 2.
- Saputra, A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Leaflet Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Pontianak . *Pendidikan dan Pembelajaran*, 9-10.
- Sari, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13.

- Setiawan, H. R. (2023). *Monograf Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik)*. Medan: Umsu Press.
- Sispariyadi, & dkk. (2018). *Buku Saku Penggunaan Media KIE*. Jakarta: Kementrian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Supriyadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wahyuni, W., & dkk. (2022). Kajian Pemanfaatan Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 40.
- Wijaya, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Ekosistem. *Skripsi*, 46.
- Yunus, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Leaflet Sebagai Media Interaktif Terhadap Materi Hardware di SMAN 7 Kupang. *Pendidikan Teknologi Informasi*, 46.