

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI SEJARAH LOKAL GUA HARIMAU
DI KELAS X SMK NEGERI BATUMARTA**

SKRIPSI

Oleh

Siti Rofiah

NIM: 06041281823072

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI SEJARAH LOKAL GUA HARIMAU
DI KELAS X SMK NEGERI BATUMARTA**

SKRIPSI

Oleh

Siti Rofiah

NIM: 06041281823072

Program Studi Pendidikan Sejarah

**Mengesahkan:
Pembimbing,**



**Prof. Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI SEJARAH LOKAL GUA HARIMAU
DI KELAS X SMK NEGERI BATUMARTA**

SKRIPSI

Oleh

Siti Rofiah

NIM: 06041281823072

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



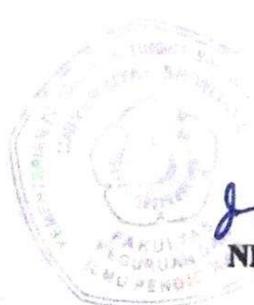
**Prof. Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002**

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
VIDEO INTERAKTIF BERBASIS CANVA
PADA MATERI SEJARAH LOKAL GUA HARIMAU
DI KELAS X SMK NEGERI BATUMARTA**

SKRIPSI

Oleh

Siti Rofiah

NIM: 06041281823072

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 22 Maret 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Farida, M.Si.



2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Palembang, Maret 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Rofiah

Nim : 06041281823072

Program studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan *sungguh-sungguh* bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sejarah Lokal Gua Harimau Di Kelas X SMK Negeri Batumarta” 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 dan 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. Demikian pernyataan ini dibuat dengan *sungguh-sungguh* tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 05 Maret 2025

Yang membuat pernyataan



Siti Rofiah

NIM 060412818123072

PRAKATA

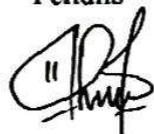
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sejarah Lokal Gua Harimau Di Kelas X SMK Negeri Batumarta” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidika (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si., selaku dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Hudaidah, ketua jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, koordinator program studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada bapak dan ibu dosen program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Bapak Drs Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd.,Ph.D., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A. Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. LR. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Ibu Helen Susanti, M.A., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., Ibu Rani Oktavia, M.Pd.

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

Indralaya, 05 Maret 2025

Penulis



Siti Rofiah

NIM 060412818123072

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah swt atas karunia dan rahmat Nya karya sederhana penuh derai air mata ini bisa terselesaikan, yang mana saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua terkasih yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, Alm ibu tercinta Rakijem dan Bapak tercinta, Sarim. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tak ternilai, kasih sayang yang tak terbatas, serta lantunan do'a yang tak terhitung.
- ❖ Saudara terkasih, Bunyamin, Katmi, dan Muhammad Khusaini terima kasih telah bersedia menjadi alasan untuk tetap bisa bertahan.
- ❖ Dosen pembimbing, ibu Prof. Dr. Farida, M.Si dan kepala program studi, bapak Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih telah selalu sabar dan bertanggung jawab dalam mengarahkan, membimbing dan membagi ilmu nya dalam penulisan karya sederhana ini.
- ❖ Seluruh dosen program studi pendidikan sejarah UNSRI; Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Supriyanto, M. Hum., Drs. Alian, M.Hum., Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D., Dr. Farida, M.Si., Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Dr. Hudaidah, M.Pd., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., dan Helen Susanti, M.A., beserta jajaran staff prodi, terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan dukungan yang berharga dari bapak dan ibu berikan selama saya menimba ilmu.
- ❖ Seluruh guru dan jajaran, serta siswa-siswi kelas X DKV 1 SMK negeri Batumarta, terima kasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan selama penelitian dalam penggarapan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman terkasih ku Sqidap; Kimuk, Amek, Rainut, Maria, Yoga, Kim, dan Kak Ari, terima kasih atas segala semangat yang diutarakan, bantuan yang diberikan, serta canda tawa dan rasa keluarga yang telah ditorehkan dalam perjalanan selama perkuliahan.
- ❖ Teman seperjuangan, Cici Winmarti, terima kasih atas dukungan serta kesediaan menjadi tempat diskusi dan keluh kesah diakhir penulisan skripsi ini.

- ❖ Seluruh teman-teman angkatan 2018 pendidikan sejarah, terima kasih atas segala bantuan selama menimba ilmu dan telah mengajarkan arti kerja sama.
- ❖ Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya, terima kasih telah menjadi wadah ilmu alat pengabdian serta saksi bisu atas berbagai suka dan duka.

MOTTO

“Ketakutan hanya akan mempersuli diri sendiri”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KELULUSAN	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABTRACK	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penleitian.....	8
BAB II	9
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	9
2.2 Hakikat pembelajaran Sejarah.....	14
2.3 Sumber-sumber Belajar.....	16
2.4 Pengertian dan Karakteristik Video Interaktif.....	17
2.5 Pengertian dan Karakteristik Aplikasi Canva.....	21
2.6 Gambaran Umum Padang Bindu.....	24
2.7 Gua Harimau.....	26
2.8 Penelitian Pengembangan.....	28
2.9 Model Pengembangan.....	29
2.10 Penelitian Terdahulu.....	32
2.11 Kerangka Berpikir.....	33

BAB III.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	35
3.3 Prosedur Penelitian.....	35
3.3.1 Tahap Perencanaan.....	37
3.3.2 Tahap Pengembangan.....	38
3.3.2.1 Merumuskan Tujuan Pembelajaran.....	38
3.3.2.2 Memformulasikan Garis Besar Materi.....	38
3.3.2.2 Membuat Video.....	38
3.3.3 Tahap Evaluasi.....	39
3.3.3.1 Self Evaluasi.....	39
3.3.3.2 Validasi Ahli.....	39
3.3.3.3 Revisi.....	39
3.3.3.4 Uji Coba.....	40
3.4 Teknik pengumpulan Data.....	40
3.4.1 Observasi.....	40
3.4.2 Angket dan kuesioner.....	41
3.4.3 Wawancara.....	41
3.5 Teknik Analisi Data.....	42
3.5.1 Analisis Walkthrough.....	42
3.5.2 Analisis Hasil Pembelajaran.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Tahap Perencanaan.....	43
4.1.2 Tahap Pengembangan.....	43
4.1.2.1 Merumuskan Tujuan Instruksional.....	43
4.1.2.2 Merumuskan Garis Besar Materi.....	44
4.1.2.3 Menentukan Format Dan Tata Letak.....	44
4.1.2.4 Membuat Video.....	45
4.1.3 Evaluasi.....	45
4.1.3.1 Self Evaluation.....	45

4.1.3.2 Evaluasi Ahli.....	46
4.1.3.3 Revisi.....	55
4.1.4 Uji Coba.....	60
4.1.4.1 Uji Coba One To One.....	60
4.1.4.2 Uji Coba Small Group.....	61
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan (Field Test).....	63
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Validasi Materi.....	49
Tabel 4.3 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	49
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Validasi Media.....	52
Tabel 4.6 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	52
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Validasi Bahasa.....	54
Tabel 4.9 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	54
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Seluruh Aspek.....	55
Tabel 4.11 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	55
Tabel 4.12 Rangkuman Saran Dan Perbaikan.....	55
Tabel 4.13 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata <i>One To One</i>	60
Tabel 4.14 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	61
Tabel 4.15 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata <i>Small Group</i>	62
Tabel 4.16 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	62
Tabel 4.17 Perolehan Nilai <i>Pre Test</i> Peserta Didik Di Kelas X DKV.....	63
Tabel 4.18 Distribusi Nilai Peserta Didik.....	64
Tabel 4.19 Perolehan Nilai <i>Post Test</i> Peserta Didik Di Kelas X DKV.....	65
Tabel 4.20 Distribusi Nilai Peserta Didik.....	66
Tabel 4.21 Perbandingan Nilai <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Di Kelas X DKV.....	67
Tabel 4.22 Interpretasi Nilai Standar Gain (g)	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki.....	45
Gambar 4.2 Tampilan Lukisan Cadas Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki.....	46
Gambar 4.3 Capaian Pembelajaran Sebelum Dan Sesudah Evaluasi Ahli.....	57
Gambar 4.4 Daftar Pustaka.....	58
Gambar 4.5 Kata Kerja Sebelum Dan Sesudah Evaluasi Ahli.....	58
Gambar 4.6 Huruf Dan Tanda Baca Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki.....	59
Gambar 4.7 Ilustrasi Sebelum Dan Sesudah Evaluasi Ahli.....	60
Gambar 4.8 Uji Coba <i>One To One</i> Kelas X DKV.....	61
Gambar 4.9 Uji Coba <i>Small Group</i> Kelas X DKV.....	63
Gambar 4.10 Uji Coba <i>Pre Test</i> Kelas X DKV.....	65
Gambar 4.11 Uji Coba <i>Post Test</i> Kelas X DKV.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Usul Judul.....	79
Lampiran 2: Surat Keterangan Pembimbing.....	80
Lampiran 3: Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	82
Lampiran 4: Surat Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	83
Lampiran 5: Surat Tugas Validator.....	84
Lampiran 6: Lembar Validasi Materi.....	85
Lampiran 7: Lembar Validasi Media.....	88
Lampiran 8: Lembar Validasi Bahasa.....	91
Lampiran 9: Modul Ajar.....	93
Lampiran 10: Angket One to One.....	106
Lampiran 11: Angket <i>Small Group</i>	109
Lampiran 12: Lembar Soal <i>Pre Test</i>	115
Lampiran 13: Lembar Soal <i>Post Test</i>	137
Lampiran 14: Hasil Kerja Kelompok Peserta Didik.....	159
Lampiran 15: Dokumentasi Penelitian.....	161
Lampiran 16: Hasil Plagiasi.....	162
Lampiran 17: Storyboard.....	163
Lampiran 18: Kartu Bimbingan.....	169

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Sejarah Lokal Gua Harimau Di Kelas X SMK Negeri Batumarta”, penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X DKV SMK Negeri Batumarta. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video berbasis canva pada materi sejarah lokal yang valid dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model Rowntree dengan evaluasi formatif tesmer yang terdiri dari tahap perencanaan, pengembangan dan juga evaluasi. Dalam melihat video yang dikembangkan, maka dilakukan uji validitas oleh para ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dan dari hasil validasi diperoleh nilai 4,1 pada aspek materi dengan kategori valid, kemudian diperoleh nilai sebesar 4,1 dari aspek media dengan kategori valid, dan pada aspek bahasa diperoleh nilai sebesar 4 dengan kategori valid. Efektivitas video dilihat dari hasil pre test dan post test yang memiliki selisih sebesar 61% dengan n gain sebesar 0,960. Hal ini menunjukkan bahwa video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau valid dan efektif.

Kata kunci: pengembangan, video interaktif, canva, *Rowntree*.

Pembimbing,



Prof. Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

ABSTRACT

This reasearch which is entitled “Develompment of Canva base interactive Video Learning on Local History Tiger Cave in Class X of SMK Negeri Batumarta”, this reasearch has been conducted and implemented in class X SMK Negeri Batumarta. The problem formula on this study is how to develop canva-based video learning media on both valid and effective local history materials. The purpose of this study is to develop a valid and effective video used in learning. As for the development model, the rowntree model with the tasmer’s formative evaluation of the planning stage, development and evaluation. In view of the video that was develop, a test of validity was made by experts of materials expert, media expert and linguists. And from validation result gained a 4.1 value on a material aspect in a valid category, then gained a value of 4.1 from a valid media aspect to category, and in a language aspect gained a value of 4 in valid category. The effectiveness of videos is seen from pre-test result and post-test that have 61% discrepancy with n gain of 0.960. this suggests that canva-based interactive videos on the local history materials of tiger caves are valid and effective.

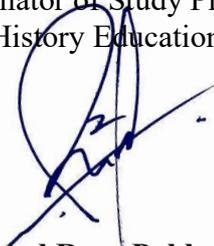
Keywords: *development, interactive video, canva, and rowntree.*

Advisor,



Prof. Dr. Farida, M.Si.
NIP.196009271987032002

Certifed by,
Coordinator of Study Program
History Education



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia tercatat dalam sejarah telah mendeklarasikan kemerdekaannya selama 8 dasawarsa. Dengan sebuah cita-cita besar kemerdekaan yang tertuang dalam pembukaan undang-undang 1945 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu tujuan penting yang digagas oleh bapak pendiri bangsa (founding father) untuk menggapai masa depan yang lebih baik lagi dengan adanya sebuah pendidikan. Dimana pendidikan sendiri merupakan suatu unsur yang akan selalu melekat pada diri manusia sebagai cahaya penerang dalam menentukan arah, tujuan, dan makna kehidupan.

Kata pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata 'didik' serta mendapatkan imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', sehingga kata ini memiliki pengertian sebagai sebuah metode atau cara membimbing. Dapat didefinisikan pula bahwa pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Dalam pengertian lain pendidikan merupakan "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat". Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Pristiwi, dkk. 2022).

Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha dalam mewujudkan generasi muda yang siap dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang

pendidikan. Kegiatan pembelajaran selalu berkaitan dengan metode pembelajaran, media dan hasil belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam menyampaikan materi materi ajar oleh guru kepada peserta didik. Sedangkan metode pembelajaran merupakan cara atau strategi yang digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar. Dan hasil belajar ialah alat ukur keberhasilan proses belajar dengan cara mengukur efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Nurrita, 2018).

Pendidikan berkaitan dengan transmisi pengetahuan, sikap, kepercayaan, keterampilan dan aspek-aspek kelakuan lainnya, kepada generasi yang lebih muda. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat (Nasution, dkk. 2022). Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa:

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

Pendidikan di abad 21 menuntut peserta didik memiliki sejumlah pengetahuan yang kompleks yang disertai dengan berbagai keterampilan baik keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterampilan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menggunakan informasi, media maupun teknologi sesuai dengan kerangka kerja (Muhali, 2019). Tuntutan dunia terhadap sistem pendidikan untuk lebih menyiapkan peserta didik pada kompetensi abad 21 untuk dapat menghadapi tantangan yang lebih kompleks saat ini dan di masa yang akan datang. Kompetensi yang dimaksud adalah pengetahuan, keterampilan, dan atribut lainnya yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai potensi secara utuh (Ontarion, 2016)

Belajar dalam konteks pembelajaran abad 21 terutama pada kurikulum 2013 yaitu peserta didik belajar materi melalui contoh-contoh, penerapan, dan pengalaman dunia nyata baik di dalam maupun luar sekolah. Agar tuntutan

tersebut dapat dilaksanakan sebagai bagian dari implementasi kurikulum 2013, sehingga diperlukan penggunaan teknologi yang tepat, efisien dan berkelanjutan. Demi memenuhi kebutuhan abad 21 seperti saat ini keterampilan berpikir (kognitif) yang mendalam sangat diperlukan dalam memahami konteks peristiwa atau kejadian ataupun mengenai suatu persoalan kehidupan.

Perkembangan zaman seperti saat ini tidak terlepas dari teknologi digital yang semakin canggih, dimana peserta didik yang lahir pada era ini sebisa mungkin harus memiliki kemampuan literasi teknologi dan mampu mengikuti perkembangan, begitu juga guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Penggunaan internet dan ponsel yang sudah menjadi makanan sehari-hari akan memberi pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan peserta didik. Pada saat ini peserta didik sudah sangat melek akan teknologi ditunjukkan dengan banyak dari mereka yang sudah menggunakan sosial media seperti whatsapp, facebook, instagram dan media lain yang di dukung oleh teknologi, namun hal ini tidak didukung dengan guru yang justru belum banyak yang melek akan teknologi (Rahayu, et al. 2020).

Maka dari itu, setiap guru harus memiliki keterampilan dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendorong tercapainya tujuan pembelajaran di abad 21. Selain itu guru juga diwajibkan memiliki kemampuan menulis karya ilmiah dan minat baca yang tinggi. Dengan demikian, guru dalam menjalankan tugasnya akan dapat memberi beragam pengetahuan dan tugas kepada peserta didik dengan lebih bervariasi. Selain itu, pembelajaran abad 21 memiliki tuntutan yang mengharuskan guru lebih kreatif dan inovatif dengan mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mereka ulang pengetahuan peserta didik. Penerapan model pembelajaran yang diiringi dengan perkembangan teknologi akan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi peserta didik yang lebih baik.

Namun, selain tenaga pendidik yang diharuskan mengikuti perkembangan zaman. Peserta didik sebagai pelaksana belajar juga diharapkan mampu memiliki karakteristik yang dapat berpikir secara kritis, memiliki kemampuan dan kemauan dalam memecahkan masalah secara komunikatif dan

inovatif. Serta memiliki kemampuan dan kemauan terhadap literasi digital akan adanya media-media baru yang berkembang (Rahayu, et al. 2020).

Demi menunjang tercapainya tujuan pembelajaran di abad 21 tersebut, setiap guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang mendukung sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media sendiri dalam lingkup yang sempit diartikan sebagai komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam lingkup luas, media dapat diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pembelajar (peserta didik) dengan guru (pengajar), sehingga proses pembelajaran seperti ini bagian dari proses komunikasi antar manusia. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran sebagai perantara dalam membantu proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran yang baik dan berbasis pada teknologi.

Media pembelajaran itu sendiri perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sekaligus menarik perhatian peserta didik agar memiliki minat belajar. Seperti media yang menggunakan audio visual, dimana di dalamnya memuat pada penggunaan komponen gambar dan juga suara. Dengan demikian, pembelajaran akan jauh lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sesuai dengan capaian. Kualitas dari pembelajaran sendiri salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis. Adapun media yang berbentuk audio visual tersebut dapat dibuat atau didesain menggunakan aplikasi canva (Mila, et al. 2021).

Canva merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi. Aplikasi ini adalah sebuah program desain yang menyediakan berbagai macam keperluan seperti presentasi, brosur, pamflet, video, grafik, dan masih banyak item lain yang disediakan. Canva sebagai aplikasi online tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Adapun kelebihan dari aplikasi ini mudah diakses dan dijalankan oleh pemula, sehingga mampu mendukung peserta didik dan guru dalam mendesain media pembelajaran

agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan kreatifitas keduanya (Ginting, 2021).

Aplikasi canva sendiri dapat dijangkau melalui website berbasis online sehingga mudah digunakan bagi pemula dan dapat diakses di *smartphone* maupun di PC. Banyaknya fitur pada aplikasi canva ini dapat membantu memudahkan guru dalam mentransfer materi ajar kepada peserta didik. Selain itu, canva juga berguna untuk menunjang kreativitas peserta didik dalam membuat tugas yang lebih menarik. Dengan demikian anatar guru dan peserta didik akan menjadi lebih mudah melaksanakan pembelajaran sesuai perkembangan zaman.

Dari penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa aplikasi canva memiliki berbagai aspek baik dari kekurangan maupun kelebihan sehingga perlu diperhatikan. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis visual aspek-aspek tersebut sangat berpengaruh terhadap kinerja seseorang dalam menggunakannya. Namun, setelah diketahui adanya kekurangan dan kelebihan penggunaan aplikasi ini, pengguna juga perlu mengetahui bagaimana keefektifan penggunaanya dilapangan (Kharissidqi, et al. 2021).

Penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran tentunya memiliki keuntungan seperti mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media karena telah tersedia berbagai macam template yang bisa diakses. Aplikasi ini juga memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas agar menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan berbagaimacam pendukung media seperti video, animasi, audio, grafik dan masih banyak lainnya. Dengan demikian diharapkan guru dan peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi canva sebagai alternatif membuat video animasi atau media belajar yang lebih menarik (Hapsari & Zulherman. 2021).

Tujuan pengembangan video interaktif ialah untuk menjadikan pembelajaran semakin menarik dan mendukung peserta didik belajar secara mandiri, dimana guru berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian, sebagai pengganti pendidik, video interaktif tersebut harus mampu dijadikan sebagai bahan ajar. Dimana jika guru sebagai pendidik bertugas menjelaskan materi maka sama halnya video interaktif harus dapat menjelaskan materi sebagai pemenuhan

fungsi tersebut dengan menggunakan bahasa dan tingkat pengetahuan yang mudah sesuai dengan tingkat usia (Widodo, 2018).

SMK Negeri Batumarta dipilih peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan telah disediakan fasilitas proyektor sehingga dapat memudahkan pembelajaran menjadi efektif, sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yang sangat mendukung kegiatan belajar berbasis teknologi. Materi dalam video interaktif ini sendiri adalah sejarah lokal Gua Harimau, sebuah Gua hunian yang berada di Desa Padang Bindu Kabupaten Ogan Komering Ulu, materi ini diambil selaras dengan materi kelas X mengenai asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, dimana pada situs Gua Harimau tersebut ditemukan peninggalan manusia purba yang erat kaitannya dengan kehidupan masa pra aksara tersebut.

Tujuan peneliti pada materi ini untuk memperkenalkan sejarah lokal yang terdapat di lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran. Hal ini mengacu pada kurikulum merdeka yang menjadikan pendidikan sebagai wadah agar lebih mengenal kebudayaan dan kearifan lokal yang ada. Dengan demikian, sejarah lokal diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sebagai bangsa yang memiliki berbagai macam kultur, agar mampu menumbuhkan kesadaran hidup berbhineka (Supardi, 2014).

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Firmansyah, dkk. (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model Borg and Gall. Dari hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,4733 dari uji coba kelompok kecil dan juga diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,5692 dari hasil uji coba lapangan dimana kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Uji coba lapangan tersebut dilakukan dengan melibatkan 15 orang peserta didik terhadap video interaktif pembelajaran dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video interaktif berbasis aplikasi sparkol videoscribe efektif dan valid digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang serupa berjudul “Pengembangan Video Interaktif Math Battle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” oleh Islahati, et al

(2024). Penelitian yang dilakukan oleh Islahati tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu: analysis (menganalisis), design (merancang), development (mengembangkan), implementation (mengimplementasikan), dan evaluation (mengevaluasi). Dari uji coba lapangan ditunjukkan bahwa respons siswa terhadap video interaktif *math battle* mencapai persentase 90%, yang masuk dalam kategori sangat positif. Pada indikator format, diperoleh persentase sebesar 87% yang mengindikasikan bahwa video interaktif *math battle* dapat dengan jelas dilihat dan didengar oleh siswa, serta bahasa yang digunakan sederhana sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi. Indikator ketertarikan diperoleh persentase sebesar 88% yang menunjukkan bahwa siswa menganggap soal-soal dalam video berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga mudah dipahami, serta mereka tertarik dan antusias dalam pembelajaran menggunakan video interaktif *math battle*.

Adapun perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu terletak pada materi dan subjek yang akan dijadikan bahan penelitian. video pembelajaran. Media yang akan dikembangkan memuat materi sejarah lokal Gua Harimau, dengan capaian pembelajaran peserta didik dapat memahami asal usul nenek moyang bangsa Indonesia yang terletak pada situs Gua Harimau di Desa Padang Bindu Kab. OKU sebagai wilayah tempat tinggal, selain itu yang menjadi subjek penelitian adalah SMK Negeri Batumarta.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti dalam hal ini tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau di kelas X SMK Negeri Batumarta.”**

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau di kelas X SMK Negeri Batumarta yang valid?

2. Bagaimana efektivitas dan validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau di kelas X SMK Negeri Batumarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau di kelas X SMK Negeri Batumarta yang valid.
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan video interaktif berbasis canva pada materi sejarah lokal Gua Harimau di kelas X SMK Negeri Batumarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian inidiharapkan dapat berguna baik bagi perorangan maupun lembaga seperti di bawah ini:

1. Bagi peserta didik, diharapkan selain meningkatkan pengetahuan terhadap sejarah lokal Sumatera Selatan, daerah OKU khususnya, juga mampu meningkatkan rasa cinta terhadap sejarah lokal.
2. Bagi guru, diharapkan dapat menggunakan video interaktif atau media interaktif lain sebagai pendukung pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk membuat kebijakan berupa sistem pembelajaran yang memiliki tujuan menciptakan peserta didik yang cinta akan sejarah lokal.
4. Bagi lembaga, khususnya Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, diharapkan dapat memperkaya pemahaman tentang sejarah lokal dan kemampuan mahasiswa terhadap pengembangan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students ' Learning Performances in University of Tabuk. 7(6), 212–221. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- Dani, M Rahmat. (2022). *Situs Gua Harimau*. Deskripsi program Studi Arkeologi. Universitas Jambi.
- Dewi, R. K. (2018). Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381.
- Dick, W, Carey, L, Carey, J. (2015). *the systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson Education, Inc.
- Bastian, I., Winardi, R. D., & Fatmawati, D. (2018). Metoda Wawancara. *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, September 2018, 53–99.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Ginting, Heryansyah. (2021). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 1 No. 2
- Hanifah, Noor. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. Vol. 2 No. 2
- Hapsari, Gita Permata Puspita & zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 No 4.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Ibrahim, A. A. (2015). Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models. *International Journal of Education and Research*, 3(12), 262–270. www.ijern.com
- Jabaay, M. J., Grcevich, L. O., Marotta, D. A., & Reynolds, J. H. (2020). Trauma and Triage: Applying the Dick and Carey Instructional Design Model to a Primary Survey Clinical Workshop. *Cureus*, 12(6), 6–13. <https://doi.org/10.7759/cureus.8656>
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Kharissidqi, Mohammad Tegar & Vicky Wahyu Firmansyah. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education And Humanity*. Vol 2 No 4

- Lestari, Winda. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Andragogi Pada Program Studi Pendidikan Biologi di Universitas Muhammadiyah Palembang. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol 2 No 1.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)
- Mila, Nut. Dkk. (2021). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIAPEMBELAJARAN DARING. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, “Penelitian dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19”.
- Muhali. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. Vol 3 No 2. (25-30)
- Muliani, Eti. & Juwita Tindaon. (2021). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bagi Guru Di Sd Negeri 104333 Marubun Tahun 2021. *Abdimas Mandiri – Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* Vol 1 No 2.
- Muhardi, A., Anwar, B. S., Rukun, C. K., & Jasrial, D. (2017). Learning Model Development Using Moodle E-Learning Software By Implementing Borg And Gall Method. *International Conferences on Information Technology and Business (ICITB)*, 3, 167–176.
- Munastiwi, E. (2020). Model Pembelajaran Cips Creative, Independent, Problem Solving. *Pt Rajagrafindo Persada*.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812. 86
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>
- Nasution, Fauziah. Dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Vol 3 No 2.
- Nurrita, Teni. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*. Vol 2 No 1.
- Nur, S., Halidjah, S., & Tampubolon, B. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Staytwo Stray. *Tanjungpura University*.
- 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.
- Oktarinah, O., & Wiyono, K. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Proyek Materi Alat-Alat Optik Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 80–85.
- Pane, Aprida, dan Daspong, Muhammad Darwis. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal kajian ilmu-ilmu keislaman*. Vol 3 No 2
- Pernantah, Piki Setri. (2020). PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM PERSPEKTIF PEDAGOGI KRITIS. *Jurnal Pendidikan*. Vol 11 No 1 (49-58). <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>
- Pristiwanti, Desi. Dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan*

- Konseling. Vol 4 No.6
- Purnama, Sigit. (2013). METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). LITERASI, Vol 4 No 1
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1), 19–32.
- Qur'ani, Besse. 2023. Belajar & Pembelajaran. Sukoharjo:Tahta Media Grup. hal 1
- Rahayu, & Sukardi. (2020). A Needs Analysis for the Development of E-Modules Project-Based Learning. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan, 3(1), 41–45.
- Ramdhan, Muhammad. (2021). Metode Penelitian. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Rangkuti, Ahmad Nizar. (2016). METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan. Bandung : Citapustaka Media.
- Reyes, Y., & Oreste, J. (2017). Acceptability Level of Developed Material (SAI) Using ASSURE Model. The Educational Review, USA, 1(3), 61–69. <https://doi.org/10.26855/er.2017.03.003>
- Roma, Nur Laillni. (2023). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI CANVA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA. Compass: Journal of Education and Counselling Vol 1 No 2
- Samsinar, S. (2020). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(2), 194–205.
- Sanjaya, W. (2017). Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. KENCANA
- Setiawan, Andi. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo:Uwais Inspirasi Indonesia.
- Siang, J. L., & Ibrahim, N. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. JTPJurnal Teknologi Pendidikan, 19(3), 191–205.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap (Mantap). Uin Sunan Kalijaga.
- Teguh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. In Seminar Nasional Riset Inovatif IV, 208.
- Widodo, G. (2018). Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan Di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model Addie Untuk Sma Kelas XI IPS. Universitas Jember.
- Wijaya, R. (2017). Desain Gaji Pokok Pt Trans Mitra Samudra Semarang. Unika Soegijapranata Semarang.
- Wekke, Ismail Suardi. Dkk. (2019). Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Yaumi, M. (2017). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013. KENCANA.