

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Eni Masitoh

NIM: 06031381722055

Program Studi Pendidikan Ekonomi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2021

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Eni Masitoh

06031381722055

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Drs. Ikbal Barlian, M.Pd
NIP. 196004301986031003

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 1964082221990032005



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN APLIKASI CANVA TERHADAP HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Eni Masitoh

06031381722055

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan:

Pembimbing,

Drs. Ikbal Barlian, M.Pd
NIP. 196004301986031003

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**

Dra. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 1964082221990032005



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eni Masitoh

NIM : 06031381722055

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan ini sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang” 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 di kemudian 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 pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 15 November 2021
Yang membuat pernyataan,



Eni Masitoh
NIM. 06031381722055

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas izinNya, akhirnya saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan memuaskan.

saya persembahkan skripsi ini kepada:

- ✚ Orang tua saya bapak Taufik Rohmani dan ibu Samini, ayah Gambeta dan bunda Eni Purwiningsih yang selalu mendoakan dan berjuang yang terbaik untuk anaknya agar bahagia dunia akhirat.
- ✚ Saudara-saudaraku, Solehan, Saifur Rozik, Hanindhiya Yasienta A, Ghinanda Hanutama F, Ghirana Hananita Dauratri yang selalu memberi semangat dan menjadi motivasi bagi saya untuk berusaha yang terbaik dalam menempuh pendidikan.
- ✚ Bapak Drs. Ikbal Barlian, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi, terima kasih telah membimbing dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi.
- ✚ Ibu Lovi Desmalita, S.Pd., M.Si selaku guru SMA Srijaya Negara Palembang, terima kasih telah membantu proses penelitian saya dengan lancar.
- ✚ Keluarga besar SMA Srijaya Negara Palembang, yang sangat membantu dalam penelitian skripsi saya.
- ✚ Segenap keluarga besar Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya, dosen, pegawai, teman-teman terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan.

MOTTO : “(yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingat Allah hati menjadi tenteram”. (Q.S. Ar-Ra’b ayat 28)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara 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 terima kasih kepada Drs. Ikbal Barlian, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Dra. Dewi Koryati, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada bapak Syahrial S.Pd., M.Si selaku kepala sekolah SMA Srijaya Negara Palembang serta semua pihak telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

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

Indralaya, 15 November 2021

Penulis,



Eni Masitoh

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.3 Aplikasi Canva	12
2.3.1 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	13
2.3.2 Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Aplikasi Canva.....	15
2.4 Hasil Belajar.....	22
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar	22

2.5 Mata Pelajaran Ekonomi	23
2.6 Penelitian Yang Relevan	24
2.7 Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian.....	27
3.2 Variabel Penelitian	27
3.3 Devinisi Operasional Variabel	27
3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva	27
3.3.2 Hasil Belajar	28
3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian	28
3.4.1 Populasi Penelitian.....	28
3.4.2 Sampel Penelitian	28
3.5 Desain Penelitian.....	29
3.6 Rancangan Eksperimen.....	29
3.7 Teknik pengumpulan data	30
3.7.1 Observasi	30
3.7.2 Tes.....	31
3.8 Uji Instrumen Penelitian	32
3.8.1 Uji Validitas Tes	32
3.8.2 Uji Reliabilitas Tes	34
3.8.3 Uji Validitas Media.....	34
3.8.3.1 Validitas Ahli.....	35
3.9 Teknik Analisis Data.....	36
3.9.1 Analisis Data Observasi.....	36
3.9.2 Analisis Data Tes Hasil Belajar	37
3.10 Uji Prasyarat.....	37
3.10.1 Uji Normalitas Data	37
3.10.2 Regresi Sederhana.....	38
3.11 Uji Hipotesis	39
3.11.1 Uji Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	40

3.11.2 Koefisien Determinan	40
3.11.3 Uji-t.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Deskripsi Data.....	43
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Analisis Data Hasil Belajar	43
4.1.3 Analisis Data Observasi Pelaksanaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva	45
4.2 Uji Prasyarat Data	48
4.2.1 Uji Normalitas Data	48
4.2.2 Uji Regresi Sederhana	56
4.3 Uji Hipotesis	58
4.3.1 Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	58
4.3.2 Uji Koefisien Determinan.....	59
4.3.3 Uji-t.....	60
4.4 Pembahasan.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi Penelitian.....	29
Tabel 2 Sampel Penelitian.....	30
Tabel 3 Desain Penelitian.....	30
Tabel 4 Kisi-Kisi Langkah-Langkah Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva	31
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Tes	32
Tabel 6 Interpretasi Validitas Instrumen Tes	34
Tabel 7 Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes	35
Tabel 8 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	36
Tabel 9 Kriteria Keberhasilan Proses Pembelajaran	37
Tabel 10 Kategori Hasil Belajar.....	38
Tabel 11 Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	41
Tabel 12 Rerata Hasil Belajar <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	44
Tabel 13 Kriteria Hasil Tes Pesereta Didik <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen.....	45
Tabel 14 <i>Presentase</i> Hasil Observasi.....	47
Tabel 15 Tabel Penolong Data <i>Pre Test</i>	48
Tabel 16 Distribusi Frekuensi yang Diharapkan.....	51
Tabel 17 Tabel Penolong <i>Post Test</i>	52
Tabel 18 Distribusi Frekuensi yang Diharapkan.....	54
Tabel 19 Tabel Penolong Angka Statistik.....	56
Tabel 20 Penolong Angka Statistik.....	58
Tabel 21 Rerata, Simpangan Baku, Varian	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 cara <i>Sigh Up</i> canva.....	16
Gambar 2 halaman canva	16
Gambar 3 desain presentasi.....	17
Gambar 4 setelah di klik desain presentasi	17
Gambar 5 contoh <i>template</i>	18
Gambar 6 hapus foto	18
Gambar 7 menu <i>upload</i> foto	19
Gambar 8 transparansi foto	19
Gambar 9 hasil edit teks.....	20
Gambar 10 tambah halaman.....	20
Gambar 11 <i>download slide</i>	21
Gambar 12 membuat tautan	21
Gambar 13 perbedaan hasil belajar peserta didik	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.....	71
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	72
Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Instrumen Penelitian	85
Lampiran 4 Lembar Soal <i>Pre-test</i> Dan <i>Post test</i>	86
Lampiran 5 Hasil Uji Validasi Instrumen Tes	95
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	96
Lampiran 7 Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Peserta Didik.....	98
Lampiran 8 Hasil Belajar <i>Post test</i> Peserta Didik.....	99
Lampiran 9 Soal <i>Pre-test</i>	100
Lampiran 10 Soal <i>Post test</i>	107
Lampiran 11 Surat Pengantar Validasi Soal	114
Lampiran 12 Kartu Bimbingan Validasi Soal.....	115
Lampiran 13 Surat Pengantar Validasi Media	117
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Validator Media	118
Lampiran 15 Lembar Observasi.....	120
Lampiran 16 Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva..	121
Lampiran 17 Lembar Observasi.....	125
Lampiran 18 Judul Skripsi	131
Lampiran 19 Surat Keterangan Pembimbing.....	132
Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian Dekan.....	134
Lampiran 21 Keterangan Penelitian Dinas	135
Lampiran 22 Keterangan Selesai Penelitian	136
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	137

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan bentuk desain *Pre-Experimental Designs* dengan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPS SMA Srijaya Negara Palembang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel dari penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas XI IPS 1 yang berjumlah 28 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes. Hipotesis menggunakan statistik parametris yaitu uji-t test sampel *related* dan diperoleh $t_{hitung} 24,72 > 1.673$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Srijaya Negara Palembang.

Kata-kata kunci: Media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva, hasil belajar.

ABSTRACT

This study aims to investigate the effect of interactive learning media assisted by the Canva application on student learning outcomes in economics class XI IPS at SMA Srijaya Negara Palembang. The method used is an experimental quantitative research method in the form of Pre-Experimental Designs with One-Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all class XI IPS SMA Srijaya Negara Palembang. Sampling was done by using the technique Cluster Random Sampling. The sample of this study consisted of 1 class, namely class XI IPS 1 which amounted to 28 students as the experimental class. Data collection techniques used are observation and tests. Hypothesis using parametric statistical that t-test test sample related and obtained $24.72 > 1673$ then H_0 rejected and H_a accepted. So it can be concluded that there is an effect of interactive learning media assisted by Canva applications on student learning outcomes in economics subjects for class XI IPS at SMA Srijaya Negara Palembang.

Keywords: *Canva application-assisted interactive learning media, learning outcomes.*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan merupakan 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. Pada pelaksanaan pembelajaran akan terjadi transfer ilmu pengetahuan, kemampuan teknologi, kebudayaan, nilai-nilai, serta keterampilan dari pendidik ke peserta didik. Dengan demikian, pendidikan yang didalamnya terdapat proses belajar akan membawa pada perubahan perilaku atau terbentuknya kepribadian seseorang (Aryani & Wahyuni, 2021).

Perkembangan pendidikan pada saat ini mengalami banyak perubahan dikarenakan adanya dampak pandemi Covid-19. Menurut Siahaan (2020) akibat dari pandemi covid-19 ini, menyebabkan diterapkannya berbagai kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19, upaya yang dilakukan pemerintah salah satunya menerapkan himbauan kepada masyarakat agar melakukan *physical distancing*. Pendidikan di Indonesia pun menjadi salah satu bidang yang terdampak akibat adanya pandemi covid-19. Dengan adanya pembatasan interaksi, kementerian pendidikan di Indonesia juga mengeluarkan kebijakan dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Penerapan media pembelajaran yang bisa digunakan pada pembelajaran daring seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *WhatsApp*, dan media lainnya yang bisa menjadi solusi yang tepat agar dapat di implementasikan dalam kegiatan pembelajaran meskipun dilakukan dari rumah masing-masing dampak pandemi Covid-19 yang menimpa hampir semua negara-negara di dunia. Dengan media pembelajaran aktivitas belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan, pemberian

tugas dan pengumpulan tugas, absensi, hingga penyampaian materi belajar. Namun dengan menggunakan sistem pembelajaran daring ini, terkadang muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh peserta didik dan pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS di SMA Sriwijaya Negara Palembang. Pendidik menggunakan media *WhatsApp Group* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran yang digunakannya untuk proses pembelajaran. Pendidik saat memberikan materi pelajaran hanya mengirimkan *voicenote*. Kemudian untuk peserta didik mengumpulkan tugasnya dikirim ke *google classroom*. Dengan menggunakan media tersebut banyak peserta didik yang terlambat mengikuti pembelajaran dan ada juga yang tidak mengikuti proses pembelajaran. Kemudian peneliti diperlihatkan hasil ulangan harian, ternyata masih banyak nilai mereka yang berada dibawah KKM. KKM di SMA Sriwijaya Negara Palembang adalah 67. Permasalahan ini muncul bukan karena kemampuan belajar peserta didik yang kurang, namun ketika peneliti mewawancarai peserta didik tentang kesulitan mereka pada saat mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik tidak memahami materi dengan sempurna, peserta didik merasa malas, bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran. Dikarenakan penyampaian materi hanya lewat *voicenote* di *WhatsApp Group*. Akibatnya nilai peserta didik banyak yang dibawah KKM. Sedangkan yang diinginkan peserta didik mereka lebih senang ketika pendidik menyampaikan materi menggunakan media yang menarik, mereka bisa melihat *slide* atau *vidio* yang disediakan oleh pendidik. Dengan alasan ketika pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik maka materi yang disampaikan oleh pendidik tersebut lebih mudah difahami, kemudian mereka tidak cepat bosan ketika belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Maka dari itu sebagai pendidik meskipun pembelajaran dilaksanakan secara *online*, media pembelajaran perlu menjadi perhatian khusus supaya materi pembelajaran yang disampaikan menarik dan informatif, sehingga peserta didik ketika mengikuti pembelajaran *online* dapat terlaksana dengan baik, penuh antusias, dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu

siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Oleh karena itu pendidik membutuhkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia pendidikan ialah aplikasi canva. Pelangi dalam Mudinillah (2021:75) mengemukakan bahwa canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang tersedia pada canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Sehingga aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Desain presentasi inilah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Cara penggunaannya sangatlah mudah bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk digunakan secara *online*. Canva tidak membutuhkan instalasi dikomputer, karena aplikasi canva berbasis *web/cloud* dan tersedia aplikasi *mobile* untuk android maupun *iPhone* sehingga tetap bisa membuat desain ketika jauh dari komputer.

Tidak hanya pendidik yang dapat menggunakan aplikasi canva karena canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum. Dengan canva dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal. pendidik juga dapat menggunakan *template*, animasi, dengan warna yang menarik dan *font* untuk mempercantik presentasi yang ditampilkan. Hasil desain juga otomatis tersimpan pada web canva dan dapat dibagi di sosial media. Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva ini, pesan pendidik ke peserta didik akan tersampaikan dengan efektif dengan memberikan kemudahan penyampaian materi yang mudah difahami dan lebih menarik, yang sesuai dengan taraf berfikir peserta didik membuat peserta didik dapat memahami materi secara cepat, dan dapat diulang ketika mereka berada di rumah, sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Namun karena aplikasi ini berbasis *cloud/web*, tentu saja tidak dapat diakses jika tidak ada koneksi internet, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi canva ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah dikarenakan banyak *template*

yang bagus dan gratis saat dipakai. Dengan aplikasi canva tidak hanya dapat membuat media pembelajaran interaktif tetapi juga dapat digunakan dalam pembuatan logo, poster, banner iklan, konten sosial media, desain kemasan produk, intro *YouTube*, desain editor majalah atau buku dan masih banyak lagi. Aplikasi canva ini dapat digunakan dimanapun pada waktu kapanpun.

Dari permasalahan-permasalahan diatas maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu dikaji lebih dalam dengan melihat respon peserta didik terhadap proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui bentuk media pembelajaran yang diinginkan peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

- a. Bagi peserta didik
Memotivasi peserta didik agar bisa belajar lebih giat dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Bagi pendidik

Diharapkan bagi pendidik bisa meningkatkan kreativitasnya dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dengan baik.

c. Bagi sekolah

Lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif pada saat proses pembelajaran sehingga siswa lebih faham dan tingkat antusias siswa dalam belajar lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Ardithio, Lourenz, & Juan. (2017). *Media Presentasi*. Jakarta.
- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Nalar Pendidikan*, 9:1-10.
- Alver L, L. P., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). *The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History*.
- Andrizal, & Arif, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Sistem E-learning Universitas Negeri Padang. *Invotek*, 17.
- Aqib, Z. (2017). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: YRama Widya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Astiti, K.A (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (S. Ibad, Ed.) Jakarta: Gaung Persada.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Vidio Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 1.
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4:1104-1113.
- Hasanah, I. F. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Malang.
- Husamah, Pantiwati, Y, Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Khuluqo, I. E. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektifitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. Makasar.
- Mohandes, R. (2014). *Pedoman Guru Mata Pelajaran Ekonomi*. Kemdikbud
- Mubarok, M. Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Siswa Kelas X Tkj Di Sm Nahdatul Ulama Ungaran.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Novianti, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Youtube terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Pasundan 7 Bandung.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Sasindo Unpam*, 8(2).
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *ABDIHAZ*, 2(1), 11-15.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmatullah, Inanna, & Ampe, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 313-327.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rokhayati, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Dengan Strategi Every One Is A Teacher Here Terhadap Minat Belajar siswa Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VII Di SMPN 1 Sawo.
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komunikasi*, 3, 8695-8705.

- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah (JKI)*, 73-80.
- Sudjana, Nana. (2020). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteknika*, 7, 2.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Pendidikan Matematika*, 13(1), 101-112.