

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROSES
MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU – BUDDHA DI
INDONESIA BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
DI MAN 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Ghaisani

NIM : 06041282126046

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROSES
MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU - BUDDHA DI
INDONESIA BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annis Ghasani

NIM : 06041282126046

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



Dr. Saiful M. Si
NIP. 196901011993022001

Disahkan,

dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaib M. Pd
NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROSES
MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU - BUDDHA DI
INDONESIA BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Ghaisani

NIM : 06041282126046

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



Drs. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,



Dr. Hudaibah, M.Pd
NIP 197608202002122001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP 199301011993022001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROSES
MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU – BUDDHA DI
INDONESIA BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Ghalsani

NIM : 06041282126046

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Juli 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

Indralaya, 9 Agustus 2025

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

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

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PROSES
MASUK DAN BERKEMBANGNYA AGAMA HINDU – BUDDHA DI
INDONESIA BERBASIS CASE METHOD MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI MAN 3 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Annisa Ghaisani

NIM : 06041282126046

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Serjana

Pembimbing



**Drs. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Ghaisani

NIM : 06041282126046

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh – sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Masuk dan Berkembangnya Agama Hindu – Buddha di Indonesia Berbasis Case Method Menggunakan Aplikasi Canva di MAN 3 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.

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

Palembang, Juni 2025

Yang Me



Annisa Ghaisani

NIM 06041282126046

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat Islam, nikmat Kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Masuk dan Berkembangnya agama Hindu – Buddha di Indonesia berbasis Case Method menggunakan aplikasi Canva di MAN 3 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikanpada Bakan (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 Dra. Sani Safitri, M.Si sebagai pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan karunia – Nya aamiinnn. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. Si, Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. ketua jurusan ilmu Pendidikan sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak Drs.Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd, Bapak Yudi Pratama, M.Pd. Ibu Risa Marta Yati, M.Hum, Bapak Helen Susanti, M.A, Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum,

Palembang, Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan



Annisa Ghaisani
NIM 060421282126046

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ هَالِلِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan sebuah kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan suatu karya yang bernama skripsi ini dengan baik, sholawat beriringkan salam terus tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini akan saya persembahkan terhadap manusia baik yang berperan dalam kehidupan saya :

- ❖ Kepada jantung hati saya, tempat di mana cinta pertama saya tumbuh dan berakar Mama Lily dan Papa Rudi. Kalian adalah alas nafas saya, cahaya dalam gelap, dan hangat yang selalu memeluk jiwa saya di kala lelah. Saya bertahan hidup bukan hanya untuk berjalan sendiri, tetapi untuk terus menapaki jalan yang kalian rintis dengan doa dan kasih tanpa batas. Hidup saya selalu penuh dan bersemangat karena restu kalian yang mengalir setiap hari bagaikan aliran sungai yang tak pernah kering. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala yang telah kalian curahkan pengorbanan, dukungan, motivasi, serta kerja keras yang tak pernah henti. Segala bentuk perjuangan saya hingga titik ini adalah persembahan tulus dari hati, untuk dua insan yang paling berarti dalam hidup saya.
- ❖ Teruntuk mbakku, Vira Natasyah. Terima kasih atas segala dukungan, semangat, dan dorongan yang telah kamu berikan. Kehadiranmu selalu jadi pengingat bahwa saya tidak pernah benar-benar sendiri dalam menjalani semua ini. Ucapan, sikap, dan perhatianmu telah banyak membantu saya tumbuh menjadi pribadi yang lebih kuat dan lebih baik. Saya bersyukur memiliki sosok sepertimu dalam hidup saya.
- ❖ Kepada dosen pembimbing ku, Ibu Dra. Sani Safitri M.Si. Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya, selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya serta memberikan bimbingan dan pelajaran agar saya menjadi lebih baik dalam penulisan.

- ❖ Dosen Dosenku di Prodi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs.Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr.L.R Retno Susanti, M.Hum., Ibu Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri M.Si.,Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum, Ibu Helen Susanti, M.A, Ibu Risa Marta Yati, M.Hum Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Ibu .yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan, serta staf administrasi ibu Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Guru sejarah MAN 3 Palembang, Ibu Ririn, Terima kasih telah membantu saya untuk mempermudah melakukan penelitian, para Peserta didik kelas X.3 Tahun 2025 terima kasih telah membantu saya untuk melaksanakan penelitian semoga selalu diberikan kelancaran dalam setiap langkahnya.
- ❖ Terima kasih kepada teman seperjuangan PP PLG – Layo, khususnya Saudari Renny Elsa Putri dan Rica Arlisa, yang selalu mengingatkan, mendukung, dan menemani saya dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Teruntuk sahabat – sahabatku, Sindy Angel Amilia, Adelia Uli, Anastasia, Dinda Hikmawati, Nadia Azzahra, terimakasih atas dukungan yang penuh serta support yang tiada henti – hentinya yang kalian berikan. Doaku selalu menyertai kalian semua.
- ❖ Teruntuk murid – murid Kesayangku, Nayla, Cindy, Faiqah, Desty, Dandi, Naufal, Saskia, Raisa. terimakasih sudah memberikan mbak motivasi yang sangat bermakna untuk selalu bersemangat mengejar gelar yang mbak tekuni.
- ❖ **AND FINALLY, TO THE BEAUTIFUL FIGHTER,** Ya diri saya sendiri Annisa Ghaisani, terimakasih telah bertahan sejauh ini, berjalan pelan untuk menata ulang yang di mana separuh hati hampir saja rapuh, terimakasih ya, kita sudah berjuang sejauh ini menempuh gelar yang diimpikan sejak kecil yaitu menjadi seorang Guru. Kamu hebat niss.

Motto :

“Aku Tak selalu sempurna, Tapi aku selalu belajar”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 .Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	11
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1. Hakikat Belajar.....	13
2.2. Hakikat Pembelajaran.....	15
2.3. Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	16
2.4. Teori – Teori Belajar	18
2.5. Perangkat Pembelajaran.	22
2.6. Pengertian Dan Karakteristik Media Pembelajaran	25
2.7. <i>Pengertian Dan Karakteristik Case Method</i>	27
2.8. Penerapan Case Method Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teori Masuknya Hindu – Budha Ke Nusantara.....	36
2.9. Aplikasi Canva	37
2.10. Materi Teori Masuknya Hindu – Buddha Ke Nusantara	45
2.11. Penelitian Pengembangan.....	50
2.12. Model Penelitian Pengembangan 4D	52
2.13. Penelitian Relevan.....	54

2.14. Kerangka Berfikir.....	55
2.15. Profil MAN 3 Palembang.....	56
BAB III.....	59
METODOLOGI PENELITIAN.....	59
3.1. Metode Penelitian.....	59
3.2. Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	60
3.3. Prosedur Penelitian.....	60
3.4. Teknik Pengumpulan Data	64
3.5 Teknik Analisis Data	67
BAB IV	70
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1. Hasil Penelitian.....	70
4.2 Pembahasan Penelitian	97
BAB V.....	99
KESIMPULAN.....	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintak Model Case Method	33
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian.....	64
Tabel 3. 2 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	66
Tabel 3. 3 Skala Skor Validasi Ahli	68
Tabel 3. 4 Kategori Tingkat Kevalidan	68
Tabel 3. 5 Kriteria Kategori Tingkat Gain Skor.....	69
Tabel 4. 1 Aspek Penilaian Ahli Bahasa	78
Tabel 4. 2 Tampilan Media Sebelum Dan Sesudah Revisi	80
Tabel 4. 3 Aspek Penilaian Ahli Materi	81
Tabel 4. 4 Tampilan Materi Yang Ditambahkan Setelah Penilaian Validasi.....	83
Tabel 4. 5 Aspek Penilaian Ahli Bahasa	84
Tabel 4. 6 Tampilan sebelum dan sesudah revisi.....	85
Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Skor Para Ahli.....	86
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba One To One Test	88
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Small Group Test.....	89
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Perolehan Nilai Pre – Test Peserta Didik Kelas X.3	90
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi KKM Pretest Peserta Didik.....	91
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Posttest Peserta Didik	93
Tabel 4. 13 Perbandingan Hasil Posttest Dan Pretest.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Homepage Aplikasi Canva.....	38
Gambar 3. 3 Tahapan Model Pengembangan 4D.....	61
Gambar 4. 1 Diagram Data Hasil Pra Penelitian Di Man 3 Palembang.	72
Gambar 4. 2 Tampilan Desain Media Pembelajaran Interaktif.....	75
Gambar 4. 3 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif.....	76
Gambar 4. 4 Flowchart Materi Media Pembelajaran Interaktif.....	77
Gambar 4. 5 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Di Kelas X.3	92
Gambar 4. 6 Proses Uji Coba Posttest Kelas X.3.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	111
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing	112
Lampiran 3 Surat Keterangan Validator.....	114
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Fakultas	115
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian Fakultas	116
Lampiran 6 Surat Keterangan Pasca Penelitian Dari MAN 3 Palembang.....	117
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi	118
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Media	121
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	123
Lampiran 10 Pelaksanaan Tahap One to One Test	126
Lampiran 11 Pelaksanaan Tahap Small Group Test	126
Lampiran 12 Foto Bersama Peserta Didik Kelas X.3.....	127
Lampiran 13 Foto Pelaksanaan Proses Pembelajaran	127
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Bahasa	128
Lampiran 15 Lampiran Surat Selesai Penelitian	130
Lampiran 16 Lampiran Valdiasi Mater	131
Lampiran 17 Lampiran Dokumentasi Ahali Bahasa	132

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Masuk dan Berkembangnya Agama Hindu–Buddha di Indonesia Berbasis *Case Method* Menggunakan Aplikasi Canva di MAN 3 Palembang”. Tujuannya adalah untuk memberikan motivasi dan inovasi dalam media pembelajaran sejarah, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*). Hasil validasi menunjukkan media yang dikembangkan memperoleh nilai kevalidan dari ahli media sebesar 4,67, ahli materi 4,77, dan ahli bahasa 5,0. Hasil belajar peserta didik menunjukkan ketuntasan sebesar 55,6% dengan N-gain 0,67 (kategori sedang). Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *case method* dengan Canva valid dan mampu meningkatkan motivasi, inovasi, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva, Case Method, Validitas, Hasil belajar.

Disetujui
Pembimbing



Dra. Sani Saffitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP.199202292019031013

ABSTRACT

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Interactive Learning Media for the Entry and Development of Hindu-Buddhist Religion in Indonesia Based on Case Method Using Canva Application at MAN 3 Palembang". The aim is to provide motivation and innovation in history learning media, as well as improve students' critical thinking skills so that learning becomes more fun and easy to understand. This research is a development research with the 4D model (define, design, develop, disseminate). The validation results show that the developed media obtained a validity value from media experts of 4.67, material experts 4.77, and linguists 5.0. The students' learning outcomes showed a completeness of 55.6% with an N-gain of 0.67 (medium category). The findings show that case method-based learning media with Canva is valid and able to increase students' motivation, innovation, and understanding in learning history

Keywords: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva, Case Method, Validitas, Hasil belajar.

Disetujui
Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP.199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam beberapa dekade terakhir telah mengalami kemajuan yang signifikan, memberikan dampak luas dan positif terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia. Inovasi serta penemuan dalam bidang sains dan teknologi telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan dunia dan memberi kontribusi besar terhadap kemajuan berbagai sektor, termasuk pendidikan. Perubahan tersebut juga memengaruhi cara individu mengakses informasi, memperoleh pengetahuan, serta mengembangkan keterampilan secara lebih efektif dan efisien. Dalam konteks ini, peran masyarakat menjadi sangat penting untuk menyikapi dan memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal, guna menciptakan sistem pendidikan yang lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman, yang pada akhirnya mendukung peningkatan kualitas hidup manusia secara menyeluruh (Mulyani F & Haliza N, 2021, hal. 4).

Dengan kemajuan IPTEK, Pendidikan menjadi semakin penting dalam memfasilitasi pengembangan individu dan masyarakat, serta mengoptimalkan potensi sumber daya manusia. Pendidikan merupakan kebutuhan fundamental dalam kehidupan manusia karena berperan sebagai landasan utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan individu. Selain itu, pendidikan juga mencakup proses penyampaian ilmu pengetahuan, pengembangan keterampilan, serta penanaman nilai-nilai yang akan mendasari masa depan manusia. Pada hakikatnya, peran pendidikan adalah menuntun kekuatan kodrat yang ada pada manusia, agar mereka sebagai bagian dari masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Dengan demikian, pendidikan dapat dianggap sebagai investasi dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM), yang memiliki nilai strategis untuk keberlangsungan peradaban dan menciptakan Sumber daya manusia yang optimal (Basyar, 2020, hal. 3).

Dalam konteks Indonesia, Perkembangan Pendidikan yang di dorong oleh arus globalisasi dan kemajuan teknologi sebagai penunjang pendidikan telah memengaruhi proses pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Pada abad ke-

21, manusia telah memasuki fase perkembangan di mana segala sesuatu dapat dijangkau dengan mudah, dan globalisasi yang pesat menjadi salah satu penyebab perubahan teknologi dan komunikasi yang terus berkembang. Pendidikan pun memainkan peran penting dalam mengarahkan manusia untuk berpikir kritis dan idealis. Jika pendidikan tidak berjalan sebagaimana mestinya, maka hal ini dapat berdampak besar bagi kehidupan bangsa dan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan harus memiliki peran sentral dan tanggung jawab besar dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa untuk menghadapi perkembangan zaman (Salsabila et al., 2021, hal. 1).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, dunia pendidikan harus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, yang menuntut guru untuk mengoperasikan teknologi secara efektif sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Hal ini mengharuskan guru untuk berperan dengan tepat dalam membimbing, mengarahkan, dan memotivasi siswa, serta merancang pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik. Pendidikan, sebagai dasar pengembangan potensi peserta didik, berperan penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan, yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja serta kehidupan sosial yang terus berkembang.

Selain Pendidikan dengan kemajuan teknologi dapat memberikan suatu keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, keberhasilan pembelajaran juga di dukung oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Faktor utama adalah motivasi, yang berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk terus berusaha dan mencapai tujuan pembelajaran. Selain faktor motivasi yang dapat membangun keberhasilan kegiatan pembelajaran, faktor pembelajaran yang efektif juga sangat menentukan. Di mana guru sebagai tenaga pendidik dalam penyampaian materi harus jelas, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan pemahaman minat belajar (Arifin, 2022, hal. 1).

Faktor penunjang dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran tidak lepas dari berbagai faktor yang saling mendukung, salah satunya adalah penggunaan

perangkat pembelajaran yang efektif. Perangkat pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau media yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses transfer ilmu kepada peserta didik. Tujuan utamanya adalah untuk mempermudah dan memperkaya pengalaman belajar, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Perangkat pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Perangkat pembelajaran yang umum digunakan antara lain silabus, modul, bahan ajar, media pembelajaran, alat evaluasi, dan LKPD.

Silabus berfungsi sebagai panduan untuk merencanakan dan menyusun tujuan serta kegiatan pembelajaran yang terstruktur. Modul pembelajaran menyajikan materi secara sistematis, mendukung pembelajaran mandiri, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik tertentu. Selain itu, modul memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar, menyediakan referensi yang komprehensif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa melalui soal latihan dan kegiatan interaktif. Modul juga efektif digunakan untuk menilai kemajuan belajar siswa.

Bahan ajar digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam bentuk yang lebih terstruktur. Sementara itu, media pembelajaran seperti papan tulis, proyektor, dan aplikasi pembelajaran memegang peran penting dalam visualisasi materi, membuat materi lebih hidup, mempermudah pemahaman, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) juga berfungsi sebagai sarana latihan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Semua perangkat ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan (Musyadad et al., 2022, hal. 2).

Salah satu perangkat pembelajaran yang sangat mendukung keberhasilan proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media ini memiliki fungsi utama untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan efektif. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal. Misalnya, video pembelajaran dapat menunjukkan

eksperimen sains yang sulit dilakukan di kelas, sementara aplikasi interaktif dapat memberikan pengalaman langsung dalam memahami suatu topik. Dengan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Hal tersebut mempermudah guru Ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan menjadi solusi untuk membuat peserta didik lebih semangat Ketika kegiatan pembelajaran dimulai. Untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang baik terutama dalam keterampilan berfikir kritis peserta didik, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Media dan pembelajaran dapat dikaitkan dengan cara penyampaian informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik melalui suatu alat atau benda sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien. Penggunaan media dalam pembelajaran selanjutnya akan sering disebut sebagai media pembelajaran. Tujuannya agar membentuk kegiatan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Dengan ini, kaitan perkembangan teknologi, dalam dunia Pendidikan dapat membentuk media pembelajaran yang tidak hanya bersifat konvensional seperti buku atau papan tulis saja, melainkan dapat membentuk media pembelajaran berbasis digital dan interaktif, seperti aplikasi, game edukasi, atau presentasi multimedia, yang melibatkan siswa secara aktif melalui simulasi, kuis, dan umpan balik langsung. Penggunaan media pembelajaran interaktif ini meningkatkan pemahaman siswa dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih antusias, menjadikannya solusi inovatif dalam Pendidikan modern (Randika & Safitri, 2023, hal. 4).

Media Pembelajaran Interaktif merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran secara aktif. Secara khusus media ini memanfaatkan teknologi digital, seperti, aplikasi, video interaktif, simulasi, dan platform E – learning, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Dengan fitur seperti umpan balik langsung, kuis, dan animasi, media pembelajaran interaktif membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik. Maka dari itu untuk memberikan suatu media pembelajaran yang baik kepada peserta didik maka di perlukan pengembangan media pembelajaran Interaktif salah

satunya dengan memanfaatkan aplikasi (Kurniawati & Nita, 2020, hal. 5).

Pemanfaatan aplikasi dalam mendesain media pembelajaran merupakan langkah penting untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan edukatif. Saat ini, banyak platform yang menyediakan berbagai desain untuk media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis yang menawarkan berbagai pilihan desain, termasuk desain media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru sebagai pendidik dapat dengan mudah dan kreatif mengembangkan media pembelajaran interaktif. Canva menyediakan berbagai template, elemen visual, animasi, serta fitur drag-and-drop, yang memungkinkan pendidik merancang materi pembelajaran yang menarik, seperti infografis, presentasi interaktif, dan video pembelajaran. Hal ini dapat membantu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi peserta didik (Kristiari & Cahyadi, 2023, hal. 3).

Di samping itu, aplikasi Canva dapat mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan fitur kolaborasi secara realtime, Canva memungkinkan guru atau pembuat materi untuk bekerja bersama dalam menciptakan desain yang interaktif dan dinamis. Salah satu metode yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah penerapan *Case Method*, yang dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran interaktif. Metode ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam menganalisis dan memecahkan masalah nyata, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka. Dengan menggabungkan media pembelajaran interaktif berbasis *Case Method*, para pendidik dapat memberikan solusi inovatif untuk menghadapi tantangan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat (Fatimah & Taufiq, 2022, hal. 2).

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva berbasis *case method* dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang relevan dengan kehidupan nyata. *Case method* sendiri merupakan pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan menganalisis, membuat penilaian, dan mengambil keputusan. Model pembelajaran sejarah berbasis *case method* efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah secara mendalam, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengaitkan konteks sosial, politik, dan ekonomi pada masa lampau.

Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif merujuk pada media yang memungkinkan adanya komunikasi dua arah antara peserta didik dan materi pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Aplikasi Canva digunakan untuk merancang materi dengan elemen interaktif seperti navigasi antar slide, tautan (hyperlink), visual dinamis, dan penyisipan video yang mendukung pembelajaran mandiri maupun kolaboratif. Desain media yang interaktif ini mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 dan kurikulum merdeka. (Fatimah & Taufiq, 2022, hal. 5).

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Case Method* pada pembelajaran Sejarah adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang peristiwa sejarah melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan realistis. Dengan menggunakan studi kasus, peserta didik dapat mengkaji berbagai situasi dan keputusan yang diambil oleh individu atau kelompok dalam peristiwa sejarah. Hal ini membantu peserta didik tidak hanya mengingat fakta sejarah, tetapi juga memahami konteks dan faktor – faktor yang memengaruhi kejadian tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam metode ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat langsung dengan materi, membuat proses kegiatan pembelajaran lebih menarik dan mendalam.

Pembelajaran Sejarah merupakan pembelajaran yang memuat proses memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan sejarah untuk menjadikan wawasan tentang perkembangan peradaban, budaya dan perubahan sosial. Selain itu juga, dapat dikatakan juga pembelajaran Sejarah dapat mengoptimalkan pola pikir peserta didik melalui peristiwa - peristiwa lampau yang dituangkan dalam bentuk pembelajaran, sehingga peserta didik mampu berpikir kritis dan menganalisis dalam kehidupan sehari – hari. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran sejarah, dalam hal ini, maka pembelajaran sejarah memiliki beragam materi yang harus dikuasai peserta didik sehingga, pengembangan media pembelajaran sejarah sangat diperlukan. Dengan memanfaatkan teknologi

komputer yang didukung oleh kemajuan internet serta penggunaan aplikasi seperti Canva dapat menciptakan media pembelajaran sejarah yang Interaktif. Hal ini memungkinkan materi pembelajaran Sejarah disajikan dalam bentuk tekstual dan visual, yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif (Sari et al., 2022, hal. 3).

Manfaat dari pengembangan media Pembelajaran Interaktif berbasis *Case Method* pada pembelajaran Sejarah dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis peserta didik. Dengan menganalisis berbagai kasus sejarah, peserta didik dilatih untuk mengevaluasi berbagai perspektif, mengidentifikasi sebab-akibat, dan menarik kesimpulan yang didasarkan pada bukti. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk berpikir lebih mendalam tentang pilihan yang dihadapi oleh tokoh sejarah, serta konsekuensi dari keputusan yang diambil. Hal ini membentuk keterampilan berpikir yang lebih kompleks, yang penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia nyata.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis desain aplikasi Canva. Salah satunya adalah penelitian oleh Sudarman yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian tersebut melibatkan ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai subjek uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh respons positif dari siswa serta penilaian baik dari para validator, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan dari penelitian tersebut relevan dengan penelitian ini, karena sama-sama memanfaatkan Canva sebagai platform pengembangan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, meskipun pada mata pelajaran dan konteks yang berbeda.

Penelitian oleh Reki Tri Andriani berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Artificial Intelligence*” menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan pemahaman siswa. Melalui pendekatan R&D, media

ini terbukti efektif dan layak digunakan berdasarkan hasil uji coba pada kelas kontrol dan eksperimen.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Muhamad Aryono Bangko dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram ”. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan (Research and Development/R&D). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi, angket respon siswa, dan wawancara. Subjek pada penelitian ini adalah kelas V dengan jumlah 11 orang. Adapun hasil pada penelitian ini, berdasarkan validasi ahli media dan materi di peroleh rata-rata 93,5 sehingga media gambar berbasis canva dikatakan sangat valid.

Sehubungan dengan penelitian terdahulu, peneliti dapat menemukan sejumlah inovasi yang dapat memperkaya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Case Method* dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Media pembelajaran ini memiliki manfaat besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Sejarah, karena pendekatannya yang menyajikan kasus-kasus nyata yang relevan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya belajar teori, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah melalui analisis kasus. Pendekatan ini memberi siswa pengalaman belajar yang lebih realistis dan praktis, menghubungkan pengetahuan dengan situasi dunia nyata yang dapat memperdalam pemahaman peserta didik.

Melihat potensi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dalam model *Case Method*. MAN 3 Palembang dipilih karena telah mendukung pemanfaatan teknologi dan menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sejarah telah menggunakan berbagai media, seperti video, media visual, dan diskusi kelompok untuk mendorong keterlibatan

siswa.

Hampir seluruh guru yang sudah menggunakan model seperti yang dijelaskan di atas. Namun dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aplikasi masih hanya Sebagian guru yang menerapkan dalam kegiatan pembelajaran sejarah di kelas, sehingga peneliti tertarik untuk memberikan dengan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva yang dipadukan dengan model pembelajaran *Case Method* dalam pembelajaran sejarah di MAN 3 Palembang. Penggabungan dua elemen ini merupakan inovasi yang belum diterapkan di sekolah tersebut, bahkan belum banyak dilakukan dalam penelitian-penelitian terkait media pembelajaran interaktif berbasis Canva di bidang sejarah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya akan diberikan materi dalam bentuk visual yang menarik, tetapi juga diharapkan dapat lebih aktif menganalisis materi sejarah melalui pendekatan berbasis kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, seperti pemahaman mengenai Teori Masuknya Hindu-Buddha ke Nusantara.

Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi dan mengatasi tantangan yang dihadapi oleh guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sejarah, dengan memberikan solusi berupa media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang menunjukkan 91,6% minat siswa yang puas dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di MAN 3 Palembang.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang dilakukan menggunakan angket manual di kelas X.3 MAN 3 Palembang pada hari Senin, tanggal 3 Februari 2025, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik telah memahami materi dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, sebagian guru menyampaikan materi sejarah dengan metode diskusi kelompok yang kemudian dipresentasikan di kelas. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa terbantu dalam proses pembelajaran sejarah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Case Method*. Sementara itu, dari wawancara dengan guru sejarah dan observasi terhadap kegiatan pembelajaran, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Case Method* belum pernah diterapkan sebelumnya. Hal ini mendorong peneliti untuk mengenalkan metode

pembelajaran berbasis kasus sebagai suatu inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan analisis peserta didik melalui pengkajian kasus yang relevan dengan lingkungan sekitar.

Menggunakan Media Pembelajaran interaktif *Case Method* menggunakan aplikasi canva ini diharapkan memberikan suatu inovasi bagi guru dan juga siswa demi menunjang suatu kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Hasil observasi dan wawancara juga membuktikan ternyata Media Pembelajaran Interaktif berbasis case method dengan menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan dapat diharapkan mendorong siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teori Masuknya Hindu Budha Ke Nusantara Berbasis Case Method Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Sejarah Di MAN 3 Palembang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi proses masuk dan berkembangnya agama Hindu – Buddha di Indonesia berbasis *case method* dengan menggunakan aplikasi Canva di MAN 3 Palembang.
2. Mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *case method* dengan aplikasi Canva pada materi sejarah proses masuk dan berkembangnya agama Hindu – Buddha di Indonesia berbasis *case method* dengan menggunakan aplikasi Canva di MAN 3 Palembang.
3. Mengetahui tingkat kevalidan dari produk media pembelajaran interaktif berbasis *case method* dengan aplikasi Canva yang dikembangkan pada materi sejarah proses masuk dan berkembangnya agama Hindu – Buddha di Indonesia berbasis *case method* dengan menggunakan aplikasi Canva di MAN 3 Palembang.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil rumusan masalah diatas, maka tujuan dan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *case method* menggunakan aplikasi Canva pada materi proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha di Indonesia di MAN 3 Palembang.
2. Mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis *case method* dengan aplikasi Canva pada materi sejarah proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha di Indonesia di MAN 3 Palembang.
3. Mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis *case method* dengan aplikasi Canva yang dikembangkan pada materi sejarah proses masuk dan berkembangnya agama Hindu-Buddha di Indonesia di MAN 3

1.4. Manfaat Penelitian

Maka dari itu setelah dilakukan penelitian, manfaat yang di harapkan dapat tercapai yakni sebagai berikut:

1.4.1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat memberikan pemahaman yang baru terkait teori – teori Pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhsn Pendidikan saat ini serta, dapat memperkaya khasanah teori – teori Pendidikan yang ada, khususnya dalam konteks pengembangan metode, pendekatan, atau strategi pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lebih lanjut untuk memperdalam kajian dalam bidang Pendidikan.

1.4.2. Secara Praktis.

1. Bagi peneliti, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai motivasi sekaligus acuan dalam melakukan penelitian-penelitian berikutnya.
2. Bagi pendidik, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai salah satu solusi dalam kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pegangan dan pendamping dalam memberikan materi pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai salah satu sumber belajar yang dengan mudah dapat dipahami dalam proses pembelajaran.
4. Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi referensi untuk melakukan penelitian pengembangan lainnya dibidang pendidikan terkait bahan ajar yang berbentuk digital dalam berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah. Bagi lembaga, diharapkan mampu menjadi referensi, arsip, dan berguna untuk menunjang akreditasi fakultas maupun program studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhairi, F., Siregar, T. M., Iskandar, W., Medan, P. V, Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2024). Pengembangan LKPD Mobile Learning Berbasis Android dengan Berbantuan Case Method untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA di Kelas X. *Journal on Education*, 06(02), 12119–12131.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Basyar, S. (2020). Pemikiran Tokoh Pendidikan Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 5(01), 96. <https://doi.org/10.32332/riayah.v5i01.2306>
- Fatimah, & Taufiq, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Case Method Melalui Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jemas*, 3(1), 24–29. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1288>
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26. www.journals.mindamas.com/index.php/sipatahoenan
- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Mulyani F, & Haliza N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1), 101–109.
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi

- Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Randika, R., & Safitri, S. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sejarah Lokal Di Kelas Viii Di Smp Negeri 34 Palembang. *Danadyaksa Historica*, 3(2), 107. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i2.7262>
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sari, S. E., Pahlevi, M. R., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., & Sriwijaya, U. (2022). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis VistaCreate dengan Pendekatan*.
- Alkhairi, F., Siregar, T. M., Iskandar, W., Medan, P. V, Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2024). Pengembangan LKPD Mobile Learning Berbasis Android dengan Berbantuan Case Method untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA di Kelas X. *Journal on Education*, 06(02), 12119–12131.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan.
- Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title. 6.*
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2018). “Qualitative Data Analysis.” Higher Education Research Methodology. *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra*, 3(2), 98–11

- Fatimah, & Taufiq, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Case Method Melalui Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jemas*, 3(1), 24–29.
<http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1288>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Indriani, S., Nuryadi, N., & ... (2022). Respon Peserta Didik terhadap E-LKPD Berbantuan Liveworksheets sebagai Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat. *Journal on ...*, 3, 315–323.
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962%0Ahttps://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962/2597>
- Jurnal, K., Syekh, I., & Cirebon, N. (2019). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 7(02), 328–347.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
<http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Marmoah, S.-. (2022). Manajemen Pembelajaran Berbasis Studi Kasus (Case Method). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 86–92. <https://doi.org/10.21009/pip.361.10>

- Modul, S., & Profesi, P. (n.d.). *Pembelajaran 2 . Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha dan Islam*. 59–98.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). *Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. 05(04), 13484–13497.
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). *Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. 1*.
- Pipit Muliayah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Nomor 2).
- Rumayara, V., Diena San Fauziya, & Yusep Ahmadi F. (2023). Desain Bahan Ajar E-Modul Menulis Teks Debat Berbasis Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Aplikasi Canva Dan Heyzine. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(4), 335–346. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.20422>
- Tuginem, H. N. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275>
- Alkhairi, F., Siregar, T. M., Iskandar, W., Medan, P. V, Tuan, S., Serdang, D., & Utara, S. (2024). Pengembangan LKPD Mobile Learning Berbasis Android dengan Berbantuan Case Method untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA di Kelas X. *Journal on Education*, 06(02), 12119–12131.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 71–89. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v8i1.3025>

- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析* Title. 6.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2018). "Qualitative Data Analysis." *Higher Education Research Methodology. Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra*, 3(2), 98–110.
- Darme, M., & Andhifani, W. R. (2023). Masuk Dan Berkembang Agama Hindu Dalam Pengaruhnya Terhadap Sistem Kepercayaan Masyarakat Nusantara. *Danadyaksa Historica*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.32502/jdh.v3i1.6045>
- Devi, P. K., Sofiraeni, R., & Khairuddin, K. (2009). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Guru SMP. *Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 36–37. <https://mgmpmatsatapmalang.files.wordpress.com/2012/07/pengembanganperangkatsm p.pdf>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Farahin Rachman Laraphaty, N., Riswanda, J., Putri Anggun, D., Engga Maretha, D., & Ulfa, K. (2021). Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL). *Inovasi Dan Tantangan Pembelajaran Serta Riset Biologi Berbasis Islami Di Era Pandemi*, 145–156. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Fatimah, & Taufiq, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Case Method Melalui Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jemas*, 3(1), 24–29. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1288>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>

- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Indriani, S., Nuryadi, N., & ... (2022). Respon Peserta Didik terhadap E-LKPD Berbantuan Liveworksheets sebagai Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat. *Journal on ...*, 3, 315–323. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962%0A> <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962/257>
- Jurnal, K., Syekh, I., & Cirebon, N. (2019). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 7(02), 328–347.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran <https://mgmpmatsatapmalang.files.wordpress.com/2012/07/pegembanganperangkatsm p.pdf>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHES: Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Farahin Rachman Laraphaty, N., Riswanda, J., Putri Anggun, D., Engga Maretha, D., & Ulfa, K. (2021). Review: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODULELEKTRONIK (E-MODUL). *Inovasi Dan Tantangan Pembelajaran Serta Riset Biologi Berbasis Islami Di Era Pandemi*, 145–156. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Fatimah, & Taufiq, M. (2022). Pembelajaran Berbasis Case Method Melalui Aplikasi Zoom Meeting Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jemas*, 3(1), 24–29. <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1288>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Indriani, S., Nuryadi, N., & ... (2022). Respon Peserta Didik terhadap E-LKPD Berbantuan Liveworksheets sebagai Bahan Ajar Segitiga dan Segiempat. *Journal on ...*, 3, 315–323. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962%0A> <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/3962/2597>
- Jurnal, K., Syekh, I., & Cirebon, N. (2019). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 7(02), 328–347.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kristiari, S. P., & Cahyadi, F. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPA Materi Perubahan Cuaca Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbasis Canva Pendidikan. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 78–84. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8102>
- Marmoah, S.-. (2022). Manajemen Pembelajaran Berbasis Studi Kasus (Case Method). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 36(1), 86–92. <https://doi.org/10.21009/pip.361.10>
- Modul, S., & Profesi, P. (n.d.). *Pembelajaran 2 . Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Budha dan Islam*. 59–98.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). *Pembelajaran Pelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual*. 05(04), 13484–13497.
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–

1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>

- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., Ekonomi, J. P., & Ganesha, U. P. (2014). *Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. 1*.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. In *Journal GEEJ* (Vol. 7, Nomor 2).
- Rumayara, V., Diena San Fauziya, & Yusep Ahmadi F. (2023). Desain Bahan Ajar E-Modul Menulis Teks Debat Berbasis Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Aplikasi Canva Dan Heyzine. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(4), 335–346. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.20422>
- Tuginem, H. N. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275>
- Amalia, N., Pertiwi, C. M., & Amelia, R. (2022). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa Pelajaran Matematika Berbantuan ICT Pada Tingkat SMA. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(3), 711–722. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i3.711-722>
- Icam Sutisna. (2020). Statistika Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1–15. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Rosyidah, N., Hidayat, J. N., & Azizah, L. F. (2019). Uji Kelayakan Media Uriscrap (Uri Scrapbook) Menggunakan Model Pengembangan 4D. *LENSA (Lentera*

Sains): Jurnal Pendidikan IPA, 9(1), 1–7.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v1i1.43>

Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158.
<https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

Tuginem, H. N. (2023). Penelitian Strategi Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Pada Google Scholar: Sebuah Narrative Literature Review. *Jurnal Pustaka Budaya*, 10(1), 32–43. <https://doi.org/10.31849/pb.v10i1.11275>