

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS  
CANVA UNTUK PORTAL RUMAH BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Yuriza Maulidia**

**06041281823067**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA UNTUK PORTAL RUMAH BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 2  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Yuriza Maulidia**

**NIM: 0604128123067**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui  
Pembimbing,**



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

**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 BERBASIS  
CANVA UNTUK PORTAL RUMAH BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 2  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

oleh

**Yuriza Maulidia**

**NIM: 0604121823067**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing,**



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

**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 BERBASIS  
CANVA UNTUK PORTAL RUMAH BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 2  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Yuriza Maulidia**

**NIM: 06041281823067**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

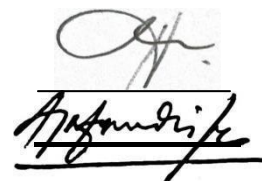
Hari : Rabu

Tanggal : 30 November 2022

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.**

**2. Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D**



**Palembang, November 2022**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**

**Pendidikan Sejarah**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd**

**NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
CANVA UNTUK PORTAL RUMAH BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI SMA NEGERI 2  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Yuriza Maulidia**

**NIM: 06041281823067**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



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

**Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah Ala Kulli hal..*

1. Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas kepemilikan semesta alam dan atas sifat penyayang-Nya. Sholawat dan salam tak lupa dihaturkan untuk Baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat.
2. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Achmad Yazid (Alm) dan Ibu Yumnah yang dengan tulus merawat serta mendidikku dengan penuh kasih sayang. Doa yang tidak pernah henti kalian berikan untuk anak-anaknya dengan harapan agar kelak kami dapat sukses di dunia maupun akhirat. Mah, Pak, gelar ini dipersembahkan untuk kalian!!
3. Kepada kelima kakak-kakak perempuanku Irna Hainum, Yuhana, Yulisna, Yulia Deviana, dan Siti Mahfudzoh yang pundaknya sangat tangguh, terimakasih banyak atas topangan yang kalian berikan kepada adik bontot yang super menyebalkan dan cengeng ini. Doa baik selalu untuk kalian..
4. Tidak lupa juga ucapan terimakasih ini diberikan kepada kakak-kakak ipar yang juga menopang kehidupan adik-adiknya. Semoga kalian sehat selalu..
5. Kepada yang tersayang, terimakasih karena telah bersedia menemani, membantu, dan memberikan segala bantuan dari awal hingga akhir.
6. Dosen Pembimbingku Dr. Hudaidah, M.Pd. terimakasih banyak atas bimbingan serta nasihat-nasihat baik yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik.
7. Teruntuk dosen-dosen Prodi Sejarah, Drs. Supriyanto, M.Hum., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Alian, M.Hum., Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dedi Irwanto, S.S. M.A., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., terimakasih atas bimbingan dan segala ilmu yang telah bapak dan ibu berikan di prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI.
8. Admin Prodi Pendidikan Sejarah Mbak Icha Tiara dan Kak Agung Dwi Rizky yang telah banyak membantu selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
9. Kepada Kepala Sekolah, Guru Sejarah Dr. Linda, M.M, beserta peserta didik di SMA Negeri 2 Palembang yang sudah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk melakukan penelitian.
10. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for all doing this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuriza Maulidia

NIM 0604128123067

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan 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 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.

Indralaya, 11 November 2022

Yang membuat pernyataan



Yuriza Maulidia

NIM. 06041281823067

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D. sebagai penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Indralaya, 11 November 2022

Penulis,

Yuriza Maulidia



## DAFTAR ISI

### HALAMAN DEPAN

HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah. ....	7
1.3 Tujuan Penelitian. ....	8
1.4 Manfaat Penelitian. ....	8

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	9
2.1.1 Hakikat Belajar .....	10
2.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	11
2.2 Teori Belajar dan Pembelajaran .....	12
2.2.3 Teori Konstruktivisme .....	13
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah. ....	14

2.4 Media Pembelajaran .....	15
2.4.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	15
2.4.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	17
2.5 Media Canva .....	20
2.6 Portal Rumah Belajar .....	22
2.7 Mata Pelajaran Sejarah .....	25
2.8 Penelitian Pengembangan .....	27
2.9 Model Pengembangan .....	28
2.9.1 Model Pengembangan ADDIE .....	28
2.9.2 Model Pengembangan Hanafi dan Peck .....	29
2.9.3 Model Pengembangan Borg dan Gall .....	30
2.10 Penelitian Relevan .....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Subjek Penelitian .....	33
3.2 Metode Penelitian .....	33
3.3 Lokasi Penelitian .....	34
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.5.1 Wawancara .....	35
3.5.2 Observasi .....	36
3.5.3 Tes Hasil Belajar .....	36
3.6 Instrumen Penilaian .....	37
3.6.1 Analisis Data Wawancara .....	37
3.6.2 Analisis Data Validasi Ahli .....	37
3.6.3 Analisis Tes Hasil Belajar .....	38

## **BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Tahap Analisis dan Pengumpulan Data... ..	40
4.1.2 Perancangan Produk.....	46
4.1.3 Pengembangan Produk.....	47
4.1.4 Uji Coba Produk.....	48
4.1.5 Produk Akhir.....	55
4.2 Pembahasan.....	64

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan... ..	70
5.2 Saran.....	71

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Proses Komunikasi Dalam Konteks Belajar...	19
2.2	Tampilan depan aplikasi Canva .....	22
2.3	Tampilan Awal Portal Rumah Belajar...	23
2.4	Tampilan untuk Log In pada Portal Rumah Belajar.....	23
2.5	Tampilan Masuk atau Buat Akun Baru.....	24
2.6	Tampilan Pilihan Pengguna .....	24
2.7	Langkah Model ADDIE .....	29
2.8	Langkah Model Hanafin dan Peck.....	30
2.9	Langkah Model Borg dan Gall.....	31
4.1	Analisis Penggunaan Aplikasi dalam Pembelajaran.....	42
4.2	Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	43
4.3	Kerangka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	45
4.4	Salah Satu Slide Pembukaan Pembelajaran.....	47
4.5	Cuplikan Pembacaan Naskah Proklamasi.....	48
4.6	Gambar Kegiatan Pretest di Kelas XI IPS 4.....	56
4.7	Gambar Kegiatan Pembelajaran di Kelas XI IPS 4.....	56
4.8	Gambar Kegiatan Posttest di Kelas XI IPS 4.....	57

## DAFTAR TABEL

3.1 Skala Presentase Kelayakan .....	37
3.2 Kriteria Penskoran.....	38
3.3 Kriteria N-Gain .....	39
4.1 Daftar Nama Ahli .....	49
4.2 Hasil Validasi Ahli .....	49
4.3 Komentar dan Masukan para Ahli pada bidang masing-masing.....	51
4.4 Bentuk produk RPP awal dan setelah diperbaiki .....	52
4.5 Tampilan produk awal media dan setelah diperbaiki.....	53
4.6 Tampilan produk awal materi dan setelah diperbaiki .....	54
4.7 Hasil Pretest Peserta Didik.....	55
4.8 Hasil posttest Peserta Didik .....	57
4.9 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik.....	59
4.10 Kemajuan Nilai Posttest Peserta Didik .....	60
4.11 Hasil rekapitulasi Pretest Peserta Didik .....	62
4.12 Hasil rekapitulasi Posttest Peserta Didik.....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	78
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas... ..	79
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas... ..	81
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan.....	82
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 2 Palembang.....	83
Lampiran 6. Kartu Bimbingan... ..	84
Lampiran 7. Angket Kuesioner Peserta Didik.....	87
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi... ..	91
Lampiran 9. Lembar Validasri RPP .....	95
Lampiran 10. Lembar Validasi Media .....	98
Lampiran 11. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran... ..	101
Lampiran 12. Bahan Ajar .....	113
Lampiran 13. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	136
Lampiran 14. Lembar Soal <i>Pretest</i> .....	138
Lampiran 15. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> .....	145
Lampiran 16. <i>Storyboard</i> .....	145
Lampiran 17. Dokumentasi... ..	178

## ABSTRAK

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang”. Penelitian dilakukan dan diterapkan di kelas XI SMA Negeri 2 Palembang, dengan menggunakan pengembangan model Borg dan Gall. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Kevalidan media berbasis Canva dinilai oleh tiga ahli yakni ahli rencana pelaksanaan pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Kevalidan rencana pelaksanaan pembelajaran sebesar 4,61 dengan kategori sangat valid, kevalidan media sebesar 4,05 dengan kategori valid, dan kevalidan materi sebesar 4,33 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 35%. Hal ini menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang memiliki nilai valid dan efektifitas.

**Kata kunci:** pengembangan, media, Canva, Portal Rumah Belajar, kevalidan, efektifitas

Disetujui  
Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd  
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd  
NIP. 199202292019031013

## **ABSTRACT**

*Thesis with the title "Development of Canva-Based Learning Media for Home Learning Portal in History Subject in Class XI SMA Negeri 2 Palembang". The research was conducted and applied in class XI SMA Negeri 2 Palembang, using the Borg and Gall development model. The purpose of this research is to develop Canva-based learning media for the Learning Home Portal that is valid and has an effective impact. The validity of Canva-based media was assessed by three experts, namely a lesson plan expert, a media expert, and a material expert. The validity of the learning implementation plan is 4.61 with a very valid category, the validity of the media is 4.05 with a valid category, and the validity of the material is 4.33 with a very valid category. The effect of Canva-based learning media for the Learning House Portal on history learning at SMA Negeri 2 Palembang is seen in the learning outcomes of students before and before using learning media at the field trial stage by 35%. This shows that the development of Canva-based Learning Media for Home Learning Portal in History Subject in Class XI SMA Negeri 2 Palembang has a valid and effective value.*

**Keywords:** *development, media, Canva, Home Learning Portal, validity, effectiveness*

Approved By,  
Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd  
NIP. 197608202002122001

Certified By,  
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd  
NIP. 199202292019031013



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran ialah aktivitas yang dikerjakan oleh pendidik dengan peserta didik dan disusun rapih guna memacu serta memotivasi kegiatan pembelajaran peserta didik. Pembelajaran di kelas pada dasarnya memperlihatkan macam mana sistem pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dan pendidik di dalam kelas. Akan tetapi saat dunia memasuki revolusi 4.0, sistem pembelajaran pun juga merasakan adanya perubahan artian yang lebih dalam yang mana pendidik bukanlah satu-satunya sumber bagi peserta didik untuk belajar dikarenakan kemajuan teknologi yang membuat cakupan pembelajaran bagi peserta didik tidak terbatas antara jarak, dan waktu.

Dalam perkembangan revolusi 4.0, Aspek IPTEK turut merasakan kemajuan yang kencang. Kemajuan inilah yang menghasilkan suatu hasil berupa semakin cepat menyebarnya pengetahuan keseluruh dunia menerabas penghalang antara jarak, tempat, serta waktu. Hakikatnya segala kegiatan manusia pada zaman digital ini selalu berkesinambungan dengan teknologi. Pribadi (2017: 1) berpendapat bahwa teknologi pada dasarnya merupakan rangkaian dalam memperoleh taraf tinggi dari barang buatan yang diciptakannya dengan tujuan agar barang buatan tersebut dapat bermanfaat.

Saat terjadinya wabah pandemi covid-19, Pemerintah secara tegas mengambil langkah dengan mengeluarkan kebijakan yakni menetapkan pembelajaran jarak jauh dari rumah bagi peserta didik maupun mahasiswa melalui Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020. Dalam keadaan darurat seperti ini, peran tenaga pendidik sangat diperlukan dalam menggunakan kemajuan teknologi yang terdapat pada proses pembelajaran dengan cakupannya yang tidak lagi berada dalam kelas saja, akan tetapi tak ada lagi batasan waktu dan tempat.

Sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang dilaksanakan oleh peneliti melalui google form, didapati hasil 50% peserta didik yang merasa jenuh dengan metode pembelajaran jarak jauh. Hal ini pun beriringan dengan hasil dari penelitian terdahulu oleh Izzatunissa, dkk (2021) yang mana hasil yang didapati lebih dari 50% peserta didik tingkat SMA/SMK yang berada di Indonesia mengalami penurunan motivasi belajar pada saat pembelajaran daring, para peserta didik menjelaskan bahwa terdapat perbedaan situasi antara ruang kelas maupun rumah saat proses pembelajaran yang menjadi salah satu pemicu mengapa motivasi yang mereka miliki mengalami penurunan.

Sejalan dengan penurunan motivasi peserta didik, Kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi harus sejalan dengan perkembangan IPTEK karena banyaknya tantangan dalam pembelajaran daring ini memiliki dampak yang negatif terhadap motivasi dan pembelajaran siswa (Ozkara & Cakir, 2018). Dengan hal ini, maka tenaga pendidik harus memanfaatkan teknologi dengan sebaik mungkin agar terciptanya motivasi belajar peserta didik guna keberhasilan proses kegiatan pembelajaran

Berkaitan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, posisi media menjadi sangat esensial sebagai penunjang dari keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan semangat belajar yang baru serta menambah motivasi pada kegiatan belajar peserta didik. (Nurjanah, 2013: 4)

Media pada artian sempit memiliki makna bagian materi dan unsur instrumen dalam sistem pembelajaran. Sedangkan pada cakupan yang lebih luas lagi, media merupakan penggunaan secara maksimal diseluruh bagian koordinasi serta sumber belajar untuk memperoleh tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (Surayya, 2012) media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dapat menopang aktivitas belajar dan mengajar serta berperan dalam menafsirkan arti dari pesan yang ingin

atau telah disampaikan, dengan harapan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Di era revolusi 4.0, pendidik tidak disarankan hanya memakai media pembelajaran kuno saja tapi juga diharuskan menguasai media pembelajaran yang lebih modern seiring perkembangan teknologi. Terdapat banyak pilihan jenis-jenis media yang bisa dipakai pendidik pada proses mengajar, Akan tetapi pendidik tetap harus lebih hati-hati dalam memakai jenis media yang akan digunakan. Pembelajaran yang efisien serta menyenangkan adalah pembelajaran yang mampu bekerja sama dan fokus pada peserta didik (Boholano, 2017: 21). Dengan begitu, media yang ingin dipakai harus sejalan dengan tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik merasa tertarik dan dapat mencerna isi dari konten materi (Rokhayani et al., 2014). Banyak juga dijumpai penelitian yang menunjukkan sisi konkret media yang dipakai sebagai bagian yang terstruktur dari pembelajaran yang dilaksanakan didalam ruang kelas (Hasan et al., 2020).

Media pembelajaran mempunyai banyak ragamnya, salah satunya berupa media video (audio visual). Jenis media ini dianggap dapat menghidupkan suasana belajar, mengampu observasi, percobaan, dan penemuan serta merangsang peserta didik agar mampu mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pemikirannya. Media Audio visual memiliki kelebihan berupa materi lisan maupun tulisan mampu diterangkan secara jelas, menangani adanya keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, serta mampu dijadikan bahan pembelajaran tutorial. Konten audio visual merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang membuat belajar menjadi lebih menarik. Ada dua jenis media audio visual antara lain audio visual diam dan audio visual gerak (Djamarah & Zain, 2010).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti kepada peserta didik melalui kuesioner berupa *google form* terkait jenis media pembelajaran seperti apa

yang menyenangkan, 41,7% dari mereka memilih jenis pembelajaran berupa audio visual.

Untuk menciptakan materi pembelajaran berbentuk audio visual diperlukan kemahirannya tersendiri dalam merancang media pembelajaran yang unik. Terdapat aplikasi yang dapat dijadikan sarana mendesain media pembelajaran adalah *canva*. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi berbasis online yang dapat diakses dengan dua cara yakni gratis maupun berbayar yang mudah dipakai termasuk dalam mendesain media pembelajaran. (Rahmatullah, 2020 :319)

Perkembangan teknologi dan ilmu komunikasi pada era revolusi 4.0 ini membawa suatu perubahan sensasional pada seluruh kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan. Menurut Kusnohadi (2014: 284) penerapan kemajuan TIK telah membentuk model baru dalam pembelajaran, salah satunya seperti terciptanya *e-learning* berbasis web. *E-learning* adalah suatu wadah pembelajaran yang pada penerapannya memakai media atau alat bantu perangkat berupa audio, audio visual, video, komputer serta telepon pintar (*smartphone*) (Munir, 2010: 203). Dari istilah *E-learning* inilah terdapat perkembangan berikutnya menjadi pembelajaran jarak jauh yang disebut daring (*online learning*). Pembelajaran daring ialah bentuk pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan koneksi internet sebagai akses penting dalam komunikasi dan interaksi pembelajaran dan pada hal ini memerlukan penggunaan web.

Adapun Thome menjelaskan bahwa pembelajaran jarak jauh ialah proses pembelajaran yang mengaplikasikan suatu teknologi multimedia berupa aplikasi yang memuat video, teks online yang berbentuk animasi, pesan suara, email, dan aplikasi pertemuan online (Kuntarto, 2017: 101). Mengutip dari pendapat Bilfaqih & Qomarudin (2015: 1) Pembelajaran jarak jauh ialah agenda pengelolaan kelas belajar dengan tujuan dapat menjangkau seluruh kelompok besar menggunakan koneksi internet. Pembelajaran dapat dilaksanakan secara kukuh dengan jumlah partisipan

dalam skala besar, bisa dilaksanakan secara cuma-cuma maupun berbayar. Pembelajaran daring dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang dalam penerapannya memerlukan koneksi internet dan perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, maupun komputer yang telah terhubung langsung serta memiliki cakupan yang luas.

Pada tahun 2011, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan secara resmi meluncurkan portal berisikan pendidikan dan kebudayaan bernama Rumah Belajar yang dapat diakses pada laman url [http:// belajar.kemdikbud.go.id](http://belajar.kemdikbud.go.id). Menurut Kemendikbud (2017: 04) Portal Rumah Belajar ialah sarana belajar berbasis internet yang dirancang dengan eksklusif oleh pusat Teknologi dan Komunikasi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Portal Rumah Belajar menyajikan aneka macam prasarana penopang pembelajaran jarak jauh salah satunya sumber belajar. Rumah Belajar dapat digunakan peserta didik, tenaga pendidik, dan masyarakat umum dimanapun dan kapanpun tanpa batas menggunakan handphone maupun laptop dikarenakan portal rumah belajar ini menyajikan aneka bahan ajar serta prasarana berkomunikasi dan interaksi antar kelompok dalam pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti secara non-formal guna melakukan analisis kebutuhan terhadap pendidik dan peserta didik dalam usaha peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk Portal Rumah Belajar. Peneliti melakukan wawancara bersama tenaga pengajar mata pelajaran sejarah kelas IX yaitu Ibu Dra. Linda, M.M di SMA Negeri 2 Palembang pada tanggal 8 Oktober 2021 pada pukul 13.00 WIB. Beliau menjelaskan pada saat proses pembelajaran sejarah pada saat pembelajaran daring lebih sering menggunakan aplikasi WhatsApp dan Google Classroom adapun media yang dipakai hanya memanfaatkan *Power point* serta *Voice Note (VN)* yang merupakan fitur dari aplikasi WhatsApp tersebut. Adapun masalah ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan peserta didik yang mana 83,3% dari mereka menjawab bahwa hanya menggunakan Google Classroom dan 16, 7% dari mereka menjawab hanya menggunakan WhatsApp saja.

Saat peneliti bertanya terkait aplikasi portal rumah belajar, narasumber mengatakan bahwa memang pernah ada dan mengikuti workshop yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan dan kebudayaan (Kemdikbud), namun narasumber tidak menggunakan aplikasi tersebut sebagai salah satu media dalam pembelajarannya saat di kelas. Isi pesan yang ingin diberikan kepada peserta didik pun pada akhirnya tidak terpenuhi secara sesuai pada saat proses pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa penggunaan aplikasi seperti diatas pada pembelajaran daring masih kurang efektif terhadap tingkat keberhasilan siswa dikarenakan media yang akan ditampilkan tidak terasa menarik.

SMA Negeri 2 Palembang menjadi pilihan peneliti sebagai tempat penelitian dikarenakan SMA Negeri 2 Palembang telah mengaplikasikan kaidah belajar Kurikulum 2013 yang berlandaskan pembelajaran IT. Pada penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* untuk Portal Rumah menjadi pilihan peneliti, menimbang sudah banyak peserta didik yang memiliki handphone dan laptop sebagai opsi pembelajaran dengan hasil analisis sebanyak 100%. Selain itu, Media *Canva* serta Portal Rumah Belajar yang merupakan website buatan Kemdikbud ini sama sekali belum pernah dipraktikkan di SMA Negeri 2 Palembang. Hal ini dirasa mampu memacu keinginan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka dengan menggunakan media tersebut sehingga memudahkan mereka mencerna pembelajaran terutama mengenai materi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dibuat oleh saudari Anna Amalia (2020: 103), Penerapan E-Learning Dengan Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMPN 3 Tangerang Selatan. Hasil penelitian yang dilakukannya memperlihatkan bahwa penggunaan E-learning yang memanfaatkan Portal rumah belajar Kemendikbud terbilang berhasil dikarenakan sudah terlaksana secara baik dengan presentase 75% dalam skala 100%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Silvi Hevria (2019: 271), yakni *Constructivist Learning Model Using Portal Rumah Belajar for Primary School Student*. Didapatkan hasil yang memperlihatkan model pembelajaran konstruktivis dengan memakai video pembelajaran pada Portal Rumah Belajar dapat menunjang belajar peserta didik. Model pembelajaran ini pun bisa dimanfaatkan oleh pendidik sehingga tepat untuk peserta didik jenjang sekolah dasar. Dan secara keseluruhan video pembelajaran ini cukup menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian terdahulu tersebut dapat dilihat bahwa Portal Rumah Belajar ini sangat berguna pada proses pembelajaran sehingga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Peneliti pun tertarik untuk melakukan penelitian yang berbeda, hal ini dikarenakan selain Portal Rumah Belajar yang belum pernah diterapkan di SMA Negeri 2 Palembang, aplikasi Canva yang akan digunakan pun mempunyai fitur-fitur teratas yang pastinya akan lebih menarik dengan berbentuk audio visual yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan materi pembelajaran sejarah.

Berangkat dari permasalahan diatas, peneliti ingin melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Palembang dengan menggunakan media Portal Rumah Belajar. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Di SMA Negeri 2 Palembang”**

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjabaran latar belakang penelitian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana alur pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar?

- 2) Bagaimana hasil yang didapat dari pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar?
- 3) Bagaimana daya tanggap peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain :

- 1) Untuk menelusuri alur dari pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar.
- 2) Untuk mengetahui hasil yang didapat dari pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar.
- 3) Untuk mendapatkan tanggapan peserta didik saat mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran sejarah berbasis canva pada portal rumah belajar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yakni :

- 1) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat memperluas pemahaman peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh akan mendapatkan hasil yang baik.



- 2) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan dan dipergunakan pada proses pembelajaran sejarah.
- 3) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Palembang.
- 4) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi dalam pengembangan penelitian terkait media pembelajaran berbasis canva pada Portal Rumah Belajar sebagaimana mestinya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji. 2016. Model Pembelajaran Dick And Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol. 1 No. 2
- Ambiyar. 2016. Media dan sumber pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Ardiyanti, W., Safitri, S., & Susanti, L. R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Sekolah Menengah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1).
- Arief Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2006. Dasar-dasar Evaluasi Pendidika Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Benny A. Pribadi. 2009. Model-Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PPS-UNJ
- Boholano, H. 2017. *Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills*. Research in Pedagogy
- Borg, W. R. and M. D. Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction. Fifth Edition*. New York and London: Longman
- Cahyadi. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Journal.
- Dalyono, M. 2007. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2011. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. 2018. Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: PT Bumi Aksara cet, 2.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, Ahmad, M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. 2020. *The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics Course*. Universal Journal of Educational Research, 8 (12B), 8274-8281.
- Heinich. 2017. Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hevria, Silvi. 2019. *Constructivist Learning Model Using Portal Rumah Belajar for Primary School Student*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 372.
- Izzatunissa, dkk. 2021. Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi dalam Proses Belajar dari Rumah. Jurnal Pendidikan, Vol. 9, No. 2.
- Kemendikbud. 2017. Pedoman pemanfaatan portal rumah belajar. Jakarta: Kemendikbud
- Khodijah, Nyayu. 2014. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Kunandar. 2011. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai pengembangan Profesi Guru. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Kurniawan Ade, Masjuddin. 2017. Pengembangan Buku Ajar Microteaching Berbasis Praktik untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru. Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia. ISSN: 2598-1978.
- Kusnohadi. 2014. Pendidik Online: Perluasan Tugas dari Kelas Konvensional menuju Kelas Maya, Jurnal Teknodik Vol. 18 - Nomor 3
- Kustandi, Dr. Daddy. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Meltzer, E. 2003. *The relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains: A Possible "Hidden Variable" in diagnostic Pretest Scores.* Jurnal Department of physics and Astronomy, Iowa State University, Ames, Iowa 50011
- Mulyadi, Rindy. 2015. Pengaruh Pemanfaatan E- Learning Menggunakan "Portal Rumah Belajar Kemendikbud" Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam: Kuasi Eksperimen di SMPN 1 Lembang Materi Pokok Sistem gerak pada manusia, Bandung: Tesis Program Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP UPI.
- Musfah, J. 2018. Manajemen pendidikan aplikasi, strategi dan inovasi. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurhayati, Ai Sri. 2012. Pedoman Pemanfaatan Rumah Belajar, Jakarta: Pustekkom Kemdikbud

- Oktivianto, Orchidta., Hudaidah., & Alian. 2018. Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing dengan Media Film Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *Jurnal Pendidikan* Volume 3 Nomor 2
- Pakpahan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis
- Pelangi, Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2.
- Permata, V. J., 7 Dhoehaeni, H. 2020. *Rumah Belajar as Online Learning Model for Early Childhood Education*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 538, 317-318.
- Rahmatullah, dkk. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol 12, No 2.
- Rizka, A.N., dkk. 2019. Media pembelajaran e-learning rumah belajar guna memanfaatkan portal gratis. *Jurnal Teknodik*, 16(5)
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Salam, M. Y., & Adam Mudinillah. 2021. *Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar*. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2)
- Saam, Zulfan. 2010. Psikologi Pendidikan. Pekanbaru: UR Press.
- Sesusanto. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Penerbit Kencana
- Suardi, Moh. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish

- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. 2020. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Supriatna, Nana. 2011. Konstruksi Pembelajaran Sejarah Yang Berorientasi Pada Masalah Kontemporer Pembangunan. *Mimbar*, Vol XXVII No.1
- Suryadi, A. 2020. Teknologi dan media pembelajaran. Bandung: CV Jejak.
- Qusthalani. 2019. Pendidikan Tanpa Kertas Abad 21. Jakarta : Guepedia Publisher.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. 2020. Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal pendidikan dasar*, 10(1).
- Yasa, G. A. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Online Mata Kuliah Micro Teaching dengan Model Borg & Gall pada Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Agama Hindu Singaraja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 1(1), 207120.