

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* DAN  
*AUDIOVISUAL* DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 1 WAY JEPARA**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**CHINDY AYU TIFFANI  
2113031080**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* DAN *AUDIOVISUAL* DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 WAY JEPARA

Oleh

CHINDY AYU TIFFANI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar dan perbedaan minat belajar siswa, serta kurangnya penerapan penggunaan media pada mata pelajaran ekonomi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang maupun rendah,

Metode yang digunakan adalah komparatif dengan pendekatan *Quasy Eksperiment* dan desain factorial 2x3, melibatkan 68 siswa melalui Teknik *Cluster Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, kuesioner, eksperimen, tes dan dokumentasi. Hipotesis diuji menggunakan *Two Way Anova* dan *t-test sample independent*.

Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*, terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang dan rendah. Rata-rata hasil belajar ekonomi siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang, dan rendah. Serta pada penelitian ini, tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

**Kata Kunci:** *Audiovisual*, *Canva*, Hasil Belajar Ekonomi, Minat Belajar Siswa

## ABSTRACT

### COMPARISON OF ECONOMIC LEARNING OUTCOMES USING *CANVA* AND *AUDIOVISUAL* BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA REVIEWED FROM THE LEARNING INTERESTS OF GRADE XI STUDENTS OF SMA NEGERI 1 WAY JEPARA

By

CHINDY AYU TIFFANI

This research is motivated by the low learning outcomes and differences in students' learning interests, as well as the lack of application of media use in economics subjects. The purpose of this study was to examine the differences in economic learning outcomes of students taught using interactive media based on canva and audiovisual learning media in students who have high learning interests, with students who have moderate and low interests. The method used is comparative with the Quasy Experiment approach and 2x3 factorial design, involving 68 students through the Cluster Random Sampling Technique. Data collection was carried out through interviews, observations, questionnaires, experiments, tests and documentation. The hypothesis was tested using Two Way Anova and independent sample t-test. The results of the analysis showed that there were differences in economic learning outcomes between students who used interactive learning media based on canva and audiovisual learning media, there were differences in economic learning outcomes in students who had high, moderate and low learning interests. The average economic learning outcomes of students taught using interactive learning media based on canva were higher than those of students taught using audiovisual media in students who had high, moderate and low learning interests. And in this study, there was no interaction between learning media and students' learning interests on students' economic learning outcomes.

**Keyword:** Audiovisual, Canva, Economic Learning Outcomes, Student Learning Interests

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN  
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *CANVA* DAN  
*AUDIOVISUAL* DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA  
KELAS XI SMA NEGERI 1 WAY JEPARA**

Oleh:

**CHINDY AYU TIFFANI  
2113031080**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi : **PERBANDINGAN HASIL BELAJAR EKONOMI MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA DAN AUDIOVISUAL DITINJAU DARI MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 WAY JEPARA**

Nama Mahasiswa : *Chindy Ayu Tiffani*  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2113031080  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Pembantu

*[Signature]*  
**Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19770808 200604 2 001

*[Signature]*  
**Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd**  
NIP 19930122 202421 2 027

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial,

Kepala Program Studi  
Pendidikan Ekonomi,

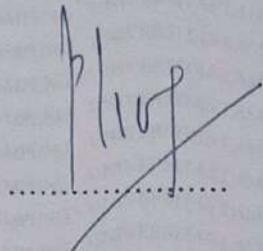
*[Signature]*  
**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
IP 19741108 200501 1 003

*[Signature]*  
**Suroto, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 19930713 201903 1 016

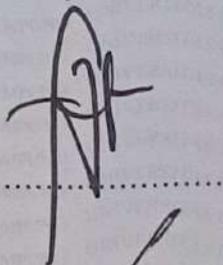
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

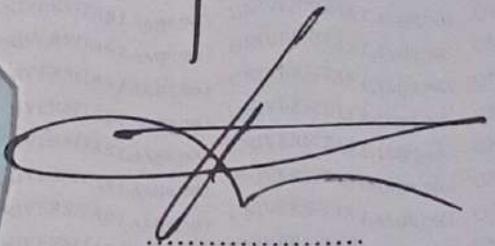
**Ketua : Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.**



**Sekretaris : Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd.**



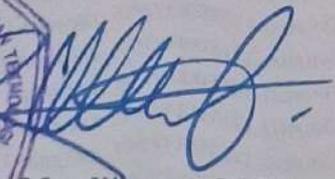
**Penguji  
Bukan Pembimbing : Drs. Tedi Rusman, M.Si.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albet Maydiántoro, M.Pd.**  
NIP 19870504 201404 1 001



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Mei 2025**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chindy Ayu Tiffani  
NPM : 2113031080  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 3 Juni 2025



**Chindy Ayu Tiffani**  
**2113031080**

## RIWAYAT HIDUP



Penulis Bernama Chindy Ayu Tiffani biasa dipanggil cindi. Penulis lahir di Labuhan Ratu Empat tanggal 02 Juli 2002, anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Susanto dan Ibu Siti Royani. Penulis berasal dari Desa Labuhan Ratu Empat, Kecamatan Labuhan Ratu, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

Adapun riwayat pendidikan formal yang pernah penulis tempuh:

1. Sekolah Dasar Negeri Labuhan Ratu Lima, lulus pada tahun 2014.
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Way Jepara, lulus pada tahun 2017.
3. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Way Jepara, lulus pada tahun 2020.
4. Pada tahun 2021 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Ekonomi Jurusan PIPS FKIP Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN.

Pada tahun 2024, penulis mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Muara Putih, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Yadika Natar. Penulis aktif di organisasi kampus yaitu pada organisasi ASSETS. Pada tanggal 13 Desember 2024 penulis melaksanakan seminar proposal dan kemudian 09 Mei 2025 melaksanakan seminar hasil.

## **PERSEMBAHAN**

*Bissmillahirrmanirrahim*

*Alhamdulillahirobbil'aalamiin*, puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat, rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis sampai pada tahap ini. Karya ilmiah ini saya persembahkan sebagai tanda cinta dan kasih sayang kepada:

### **Keluarga Tercinta Saya**

Karya ini saya persembahkan kepada Ayah, Ibu, Nenek, Kakek, Kakak, Adik tercinta. Terima kasih atas rasa cinta, kasih sayang, semangat, didikan, kesabaran, pengalaman, pengorbanan dan doa-doa yang senantiasa selalu mengiringi perjalanan ini, yang tidak akan ada balasan yang cukup untuk semua perjuangan yang telah kalian berikan kepada saya.

### **Keluarga Besar**

Terima kasih atas segala doa dan dukungannya yang telah diberikan kepada saya agar tidak mudah menyerah dan putus asa dalam menggapai cita-cita.

### **Bapak Ibu Guru dan Dosen Pengajarku**

Terima kasih atas kesabaran dan keikhlasannya dalam mendidik, membimbing dan memberikan ilmu-ilmu kepada saya yang akan menjadi bekal dalam menjalani kehidupan ini.

### **Almamater Tercinta**

Universitas Lampung

## **MOTTO**

*“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), teruslah bekerja keras (untuk urusan) yang lain.*

*Dan kepada tuhanmulah engkau berharap.”*

*(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)*

*“Telah kusadar hidup bukanlah perihal mengambil yang kau tebar, sedikit air yang kupunya milikmu juga bersama.”*

*“Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menerpa tekadmu. Jalan hidupmu hanya milikmu sendiri, rasakan nikmatnya hidupmu hari ini.”*

*(Baskara Putra- Hindia)*

*“Awali dengan Bismillah dan akhiri dengan Alhamdulillah disetiap langkah yang yang ditempuh”*

*(Chindy Ayu Tiffani)*

## SANWACANA

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* dan *Audiovisual* Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara” sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Sholawat serta salam senantiasa disanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan syafaatnya kelak di yaumul akhir. Penulis menyadari sepenuhnya dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari motivasi, bimbingan, serta bantuan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dengan tulus, kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung, beserta seluruh jajaran Pimpinan Universitas Lampung, yang telah memberi dukungan dalam setiap aspek pendidikan.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan bidang Keuangan dan Umum FKIP Universitas Lampung
5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.SI., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Bapak Suroto, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.

8. Ibu Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I skripsi, yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Terima kasih banyak saya ucapkan kepada ibu atas segala motivasi, bimbingan, dukungan serta saran yang telah diberikan selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Semoga ibu selalu diberikan Kesehatan, keberkahan umur yang Panjang dan selalu dimudahkan dalam segala urusan.
9. Ibu Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik dan Pembimbing II skripsi yang telah bersedia membimbing, memberikan arahan dan saran kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih atas ilmu serta motivasi, nasihat yang diberikan kepada saya. Semoga Allah SWT selalu memberikan Kesehatan, keberkahan serta dimudahkan segala urusannya.
10. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si. selaku dosen pembahas dan penguji utama yang telah memberikan kritikan, arahan, saran, dan masukannya kepada penulis yang berguna dalam penyempurnaan skripsi ini, semoga selalu diberikan Kesehatan dan semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya.
11. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung. Terima kasih atas ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang telah diberikan kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
12. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Staf karyawan Universitas Lampung yang telah membantu dalam mengurus segala persyaratan selama perkuliahan.
13. Bapak Suparwan, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Way Jepara, terima kasih atas ketersediaannya memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Way Jepara.
14. Bapak Martoyo, S.Pd. selaku Wakil Bidang Kurikulum SMA Negeri 1 Way Jepara, terima kasih atas bimbingan, nasihat, motivasi, doa serta informasi yang telah diberikan dalam penelitian.
15. Ibu Andri Dwiningsih N, S.E. dan Bapak Mardiyono, S.E. selaku Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara yang telah membimbing selama di SMA bahkan hingga menjadi mahasiswa. Terima kasih banyak Ibu dan Bapak atas segala ilmu yang diberikan, nasihat, motivasi, semangat, dan dukungannya

selama ini. Semoga Ibu dan bapak selalu diberikan kesehatan, keberkahan umur yang panjang dan dimudahkan segala urusannya.

16. Kepada cinta pertama dan *support system* terbaik ayahanda Susanto, terima kasih atas perjuangan yang tak terhingga dalam mengupayakan yang terbaik untuk anak pertamanya ini, dan pengalaman hidup yang paling berharga. Terima kasih atas setiap cucuran keringat, pengorbanan, dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anaknya bisa sampai kepada tahap ini. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik saya agar menjadi seseorang yang kuat dan mandiri dalam menghadapi segala sesuatu hingga mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, panjang umur dan kebahagiaan tiada tara.
17. Kepada belahan jiwaku dan *support system* terbaik juga Ibunda Siti Royani, terima kasih atas pengorbanan, kesabaran, dukungan yang tak terhingga dan doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai. Beliau juga tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun beliau tidak pernah lelah memberikan semangat dan wejangan setiap saya merasa *down*. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupan yang barokah, senantiasa diberi kesehatan, kebahagiaan dan panjang umur.
18. Kepada Nenek dan Kakek tersayang, Mbok Sulastri dan Mbah Islakun. Terima kasih telah merawat dan menjaga saya sedari kecil hingga dewasa ini. Terima kasih atas setiap nasihat, doa dan ajaran hidup yang telah diberikan selama ini. Semoga setiap doa yang dipanjatkan setiap saat akan terkabulkan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan panjang umur.
19. Kepada Nenek dan Kakek terkasih, Alm. Mbah Yatar dan Alm. Mbah Tasemi. Terima kasih atas ajaran, nasihat, dan doa yang telah diberikan semasa hidup. Semoga Allah SWT memberi surga terbaiknya untuk kalian.
20. Adikku, Chairunnisa Tiffani. Terima kasih untuk setiap candaan, semangat, serta dukungannya yang telah diberikan selama ini. Semoga kesuksesan selalu membersamaimu dan semoga kita dapat selalu saling melengkapi dan saling menjaga satu sama lain.

21. Kakak sepupu, Mas Andi terima kasih selalu memberikan doa, bantuan, candaan, dan nasihat selama ini. Mas Dimas, Mbak Rahma, Mbak Linda terima kasih atas doa yang telah diberikan. Semoga kita dapat saling membantu dan saling melengkapi satu dengan yang lain.
22. Keluarga besar Alm. Mbah Sudi, terima kasih atas doa, motivasi, dan dukungannya kepada saya.
23. Sahabat seperjuangan, seperbimbingan, dan se-kost, Noviliana Rahmawati yang sebentar lagi mendapatkan gelar di belakang namanya. Terima kasih atas perjalanan yang kita lewati bersama, canda dan tawa yang telah diberikan. Terima kasih selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada saya hingga selesainya skripsi ini. Terakhir, terima kasih atas segala pengertian yang telah diberikan dan doa yang selalu dipanjatkan bersama, yang semoga doa-doa tersebut terkabulkan disuatu hari. Semoga kamu selalu diberikan kesehatan, kelimpahan rezeki dan dimudahkan segala urusannya.
24. Sahabat *till Jannah* dan *partner* sekamar kost jeni. Devi, seseorang yang memiliki nama empat huruf namun memiliki mimpi sepanjang masa. Terima kasih selalu menemani, memberikan semangat dan motivasi yang luar biasa selama hampir satu dekade ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang baik bahkan seperti saudara. Terakhir, terima kasih karena tidak pernah meninggalkan saya sendirian, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan serta selalu mendengarkan keluh kesah selama ini.
25. Sahabat seperjuangan, Sarah Azzahra, Anggi Seviani dan Noviliana Rahmawati. Terima kasih telah memberikan semangat, bantuan, doa, kebahagiaan dan menjadi partner dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan yang baik selama ini. Semoga urusan kalian selalu dipermudahkan oleh Allah SWT.
26. Sahabat Seperjuanganku juga, Faridatun Azzahroh dan Rani Arum Puji Susanti, terima kasih telah memberikan dukungan, semangat, doa, bantuan selama perkuliahan. Semoga urusan kita selalu dimudahkan oleh Allah SWT.
27. Teman-teman Pendeko'21, terima kasih atas setiap informasi dan bantuan yang telah diberikan selama diperkuliahan. Semoga kita diberikan kesuksesan disetiap perjalanan yang kita pilih.

28. Teman-teman terbaikku dimasa SMA, Legisfour kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Way Jepara. Terima kasih atas semangat dan informasi yang kalian berikan dalam proses skripsi ini.
29. Siswa-siswi SMA Negeri 1 Way Jepara. Terkhusus kelas XI John Dalton, XI Max Weber, dan XI Thomas Alva Edison. Terima kasih atas bantuan dan doa yang diberikan untuk kelancaran proses penelitian hingga skripsi ini selesai. Semoga kalian selalu diberikan kemudahan dalam setiap urusan dan dikelilingi oleh kebaikan.
30. Daniel Baskara Putra (Hindia), .Feast, Lomba Sihir, dan FourTwenty, atas lagu-lagu yang menyemangati dan menemani selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih sudah menciptakan lagu dengan lirik-lirik yang luar biasa.
31. *Last but not least*. Terima kasih kepada satu sosok yang selama ini memiliki mimpi yang tinggi namun seringkali terjebak pada situasi dan kondisi yang rumit, yaitu Chindy Ayu Tiffani, diri saya sendiri. Anak pertama yang sedang melangkah menuju usia 23 tahun, dimana terlihat dewasa namun terkadang sifatnya seperti anak kecil. Terima kasih telah bekerja keras dan berjuang selama ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun keadaanya. Bangga dengan apa yang telah tercapai, walaupun terkadang harapan tidak sesuai dengan apa yang semesta berikan, tetaplah menerima, ikhlas, dan mensyukuri apapun yang didapat. Jangan pernah lelah untuk tetap mencoba dan berusaha, bahagialah di manapun berada. Saya berdoa, semoga langkah kaki kecil ini selalu kuat untuk menempuh ratusan juta mil, dikelilingi oleh orang-orang yang baik dan hebat, serta setiap mimpi dapat terwujud satu persatu, *Aamiin*.

Bandarlampung, 23 Mei 2025  
Penulis

Chindy Ayu Tiffani

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	11
F. Manfaat Penelitian .....	12
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	13
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS</b> .....	<b>14</b>
A. Tinjauan Pustaka .....	14
1. Belajar .....	14
2. Hasil Belajar .....	16
3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> .....	19
4. Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> .....	23
5. Minat Belajar .....	27
B. Penelitian Relevan .....	30
C. Kerangka Pikir .....	38
D. Hipotesis Penelitian .....	40
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian .....	41
1. Desain Eksperimen.....	42
2. Prosedur Eksperimen.....	43
B. Populasi Dan Sampel .....	47
1. Populasi .....	47

2. Sampel.....	48
C. Variabel Penelitian .....	49
1. Variabel Independen (Bebas) .....	49
2. Variabel Dependen (Terikat) .....	49
3. Variabel Moderator.....	49
D. Definisi Konseptual Variabel .....	50
1. Hasil Belajar Siswa .....	50
2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Canva</i> .....	50
3. Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> .....	50
4. Minat Belajar.....	50
E. Definisi Operasional Variabel .....	51
1. Hasil Belajar Siswa .....	51
2. Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> .....	51
3. Media <i>Audiovisual</i> .....	51
4. Minat Belajar.....	52
F. Teknik Pengumpulan Data .....	53
1. Wawancara .....	53
2. Observasi.....	53
3. Kuesioner (Angket).....	54
4. Eksperimen.....	54
5. Teknik Tes .....	54
6. Dokumentasi.....	54
G. Uji Prasyarat Instrumen.....	55
1. Uji Validitas.....	55
2. Uji Reliabilitas.....	58
3. Tingkat Kesukaran Soal .....	60
4. Daya Beda Soal .....	62
H. Uji Prasyarat Analisis Data .....	63
1. Uji Normalitas .....	64
2. Uji Homogenitas .....	64
I. Teknik Analisis Data .....	65
1. Analisis Varians Dua Jalur .....	66
2. Uji t-test Dua Sampel Independen .....	68
J. Uji Hipotesis .....	71
1. Rumusan Hipotesis 1.....	71
2. Rumusan Hipotesis 2.....	71
3. Rumusan Hipotesis 3.....	71
4. Rumusan Hipotesis 4.....	72
5. Rumusan Hipotesis 5.....	72
6. Rumusan Hipotesis 6.....	72
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>74</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	74
1. Sejarah Berdirinya SMA Negeri 1 Way Jepara .....	74
2. Profil SMA Negeri 1 Way Jepara .....	74
3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Way Way Jepara .....	75
4. Keadaan SMA Negeri 1 Way Jepara .....	75

B. Deskripsi Data Penelitian.....	76
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data Penelitian .....	96
1. Uji Normalitas .....	96
2. Uji Homogenitas .....	97
D. Pengujian Hipotesis Penelitian .....	98
E. Pembahasan.....	107
F. Keterbatasan Penelitian.....	126
<b>V. SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>127</b>
A. Simpulan .....	127
B. Saran .....	129
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>142</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai SAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara tahun ajaran 2023/2024. ....	5
2. Hasil Kuesioner Variabel Minat Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara.....	7
3. Penelitian Relevan.....	30
4. Desain Eksperimen Faktorial .....	42
5. Prosedur Eksperimen Penelitian .....	43
6. Data Jumlah Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara tahun 2024/2025.....	48
7. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	52
8. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar Siswa.....	56
9. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	57
10. Daftar Interpretasi Nilai r .....	59
11. Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa.....	59
12. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa .....	60
13. Kriteria indeks kesukaran butir soal.....	61
14. Tingkat Kesukaran Soal .....	61
15. Kriteria Indeks Daya Beda Soal.....	62
16. Daya Beda Soal.....	63
17. Tabel Penolong.....	66
18. Rumus Anava Dua Jalan .....	67
19. Daftar Kepala yang Menjabat di Sekolah SMA Negeri 1 Way Jepara.....	74
20. Identitas Sekolah SMA Negeri 1 Way Jepara .....	75

21. Jumlah Keseluruhan Tenaga Pendidik dan Peserta Didik .....	76
22. Deskripsi Data Hasil Tes Kuesioner Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Eksperimen .....	77
23. Kategori Data Hasil Tes Kuesioner Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Eksperimen .....	78
24. Deskripsi Data Hasil Tes Kuesioner Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Kontrol.....	79
25. Kategori Data Hasil Tes Kuesioner Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas Eksperimen .....	80
26. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen .....	81
27. Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	82
28. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	83
29. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	84
30. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Sedang dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen .....	85
31. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Sedang dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	86
32. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	87
33. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Rendah dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Canva</i> di Kelas Eksperimen.....	88

34. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	89
35. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	90
36. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	91
37. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Tinggi dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	91
38. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Sedang dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	93
39. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Belajar Sedang dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol .....	93
40. Deskripsi Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Rendah dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol.....	95
41. Kategori Data Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa yang Memiliki Minat Rendah dengan Menggunakan Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> di Kelas Kontrol.....	95
42. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas .....	97
43. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas.....	98
44. Hasil Pengujian Hipotesis 1 .....	100
45. Hasil Pengujian Hipotesis 2 .....	101
46. Hasil Pengujian Hipotesis 3 .....	102
47. Hasil Pengujian Hipotesis 4 .....	103
48. Hasil Pengujian Hipotesis 5 .....	104
49. Hasil Pengujian Hipotesis 6 .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	143
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	144
3. Data PAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara tahun ajaran 2023/2024 .....	145
4. Kuesioner Penelitian Pendahuluan.....	154
5. Pengisian Kuesioner Penelitian Pendahuluan oleh Siswa.....	155
6. Wawancara Guru Ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara.....	156
7. Hasil Kuesioner Instrumen.....	157
8. Jawaban Kuesioner Siswa .....	159
9. Pernyataan Kuesioner Penelitian Pendahuluan Variabel Minat Belajar .....	160
10. Surat Izin Penelitian .....	162
11. Surat Balasan Penelitian.....	163
12. Modul Ajar XI Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva .....	164
13. Modul Ajar XI Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual.....	175
14. LKPD Kelas Eksperimen .....	182
15. LKPD Kelas Kontrol.....	187
16. Kisi-Kisi Soal Tes.....	192
17. Kisi-Kisi Koesioner Penelitian.....	193
18. Soal Tes Ekonomi (Soal Pilihan Ganda) .....	195
19. Kuesioner Penelitian .....	202
20. Rekapitulasi Data Uji Coba Instrumen .....	206

21. Hasil Uji Coba Prasyarat Instrumen.....	210
22. Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	214
23. Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	215
24. Daftar Hasil Belajar dan Gaya Belajar Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva di Kelas Eksperimen .....	216
25. Daftar Hasil Belajar dan Gaya Belajar Media Pembelajaran Audiovisual di Kelas Kontrol .....	217
26. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data Statistik Parametrik .....	218
27. Hasil Pengujian Hipotesis .....	219
28. Dokumentasi Foto Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Eksperimen .....	221
29. Dokumentasi Foto Aktivitas Belajar Siswa di Kelas Kontrol .....	223
30. Bukti Pengecekan Plagiasi .....	225

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam membangun negara yang maju diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas yang dapat mendorong inovasi, produktivitas, dan pembangunan yang berkelanjutan. Selain itu, Sumber daya manusia juga dibutuhkan untuk menghadapi tantangan sosial, ekonomi, dan teknologi yang semakin berkembang. Sumber daya manusia yang berkualitas dapat diciptakan melalui pendidikan yang berkualitas. Wahyudi dkk. (2022: 21) menyatakan bahwa terdapat beberapa upaya dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan memberikan supervisi akademik, fasilitas sekolah harus merata dan sesuai dengan standar kemajuan teknologi di setiap daerah, guru diberikan sosialisasi dan pelatihan supaya guru dapat menggali potensi murid secara maksimal, peserta didik dilatih untuk mengikuti organisasi, menyesuaikan kurikulum dengan keadaan saat ini, dan memberikan insentif atau upah lebih kepada guru. Akan tetapi, dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, Indonesia harus menghadapi beberapa tantangan karena tingkat pendidikan di Indonesia masih berada pada posisi rendah.

Sejalan dengan berita harian *online* worldtop20.org, memberitakan bahwa peringkat pendidikan di Indonesia pada tahun 2022 berada pada urutan ke 67 dari 203 negara di dunia. Berdasarkan data tersebut memberikan informasi bahwa pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan 66 negara lainnya. Selain itu, data yang diperoleh dari lembaga survey PISA (2022) dari berita harian *online* Factsmaps.com menunjukkan bahwa perolehan

hasil belajar di Indonesia menduduki peringkat ke-69 dari 81 negara. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar di Indonesia masih rendah dibandingkan dengan 68 negara lainnya. Oleh karena itu, keadaan pendidikan di Indonesia mengalami hambatan yang cukup serius. Faktor yang dapat menyebabkan rendahnya tingkat pendidikan diantaranya adalah biaya pendidikan yang meningkat, kurangnya kontribusi pemerintah, fasilitas sekolah yang kurang memadai, ketidaksetaraan sekolah di desa dengan sekolah yang ada di kota, serta pengelolaan pembelajaran yang kurang memperhatikan aspek psikologi siswa, sehingga berdampak negatif pada proses belajar (Safitri dkk, 2022). Salah satu dampak negatif pengelolaan pembelajaran yang kurang memperhatikan aspek psikologi siswa dalam proses belajar adalah menurunnya minat belajar siswa, di mana pengelolaan pembelajaran yang monoton akan membuat siswa merasa jenuh. Oleh karena itu, diperlukan proses yang terstruktur dan sistematis. Proses belajar yang terstruktur dan sistematis didapatkan melalui pendidikan formal yang berlangsung di sekolah.

Sekolah memiliki peranan penting bagi siswa sebagai tempat untuk memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai moral dan sosial, sehingga terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas. Sekolah sebagai pusat pembelajaran, menyediakan fasilitas dan kegiatan untuk mengembangkan potensi diri siswa secara maksimal. Oleh karena itu, partisipasi siswa dalam kegiatan sekolah berperan penting dalam tercapainya tujuan pendidikan. Namun, tidak semua anak usia sekolah memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Hal ini sejalan dengan data dari berita harian *online* Diskominfotik.lampungprov, yang memberitakan bahwa berdasarkan data Susenas tahun 2021 tentang angka partisipasi sekolah di Provinsi Lampung, Kabupaten Lampung Timur memiliki angka partisipasi sekolah untuk jenjang SMA yang rendah, yaitu menempati tiga urutan terakhir dengan total angka partisipasi sekolah sebesar 67,11%. Presentase tersebut menempati urutan ke-13 dari 15 kabupaten yang lainnya se Provinsi Lampung. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa angka partisipasi sekolah di Kabupaten Lampung Timur tergolong

rendah jika dibandingkan 12 Kabupaten lainnya di Provinsi Lampung. Hal tersebut dapat disebabkan karena permasalahan keluarga, permasalahan lingkungan sosial, motivasi, dan minat belajar siswa.

Nugroho dkk (2020) menyatakan bahwa minat belajar siswa merupakan suatu ketertarikan seseorang dalam melakukan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan, sehingga siswa akan lebih mudah menerima perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan. Dengan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, maka siswa tersebut akan cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, sehingga akan membuat siswa lebih mudah dalam proses pemahaman materi. Hal ini serupa dengan pendapat Siskawati dkk. (2016: 74) yang menyatakan bahwa seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, maka akan cenderung memperhatikan dan merasa senang yang lebih besar terhadap objek tersebut. Namun, jika minat belajar siswa rendah, maka siswa akan cenderung kurang memperhatikan guru dan akan merasa cepat jenuh dalam belajar, yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi pembelajaran. Penerapan pembelajaran di kelas memiliki tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama di era digital ini. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan bagi siswa dalam menangkap pengetahuan, mengembangkan kapasitas kognitif dan terbentuknya kepribadian siswa (Saleh dkk, 2023). Media yang digunakan dapat berbentuk visual, audio, *audiovisual*, atau media yang berbasis teknologi digital yang semakin berkembang di era modern. Media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara penyampaian materi oleh guru dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Magdalena dkk (2021: 315) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang dapat memudahkan siswa dalam belajar karena media ini membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi nyata (konkrit). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan menjadikan siswa lebih aktif berpartisipasi

selama proses belajar di dalam kelas. Keaktifan siswa yang ditandai dengan turut berpartisipasi mereka selama proses belajar, juga menandakan bahwa meningkatnya minat belajar mereka. Dengan meningkatnya minat belajar siswa juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2015: 124) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran, di mana guru dapat menggunakan hasil belajar untuk mengetahui bagaimana siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan (Yulianto dkk, 2022: 74). Setiap siswa diharapkan mencapai hasil belajar yang optimal yang sesuai dengan tujuan pendidikan sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh kurikulum. Kurikulum adalah program, rencana dan isi pelajaran (Pujiati, Rahmawati, dan Rahmawati, 2021). Untuk mengetahui tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum guru dapat menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) merupakan perubahan dari KKM (Kriteria ketuntasan Minimum) yang terjadi pada kurikulum Merdeka. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dikembangkan pada saat pendidik merancang asesmen, baik dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran ataupun model ajar (Juhairiah, 2023).

Berdasarkan Hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di daerah Kabupaten Lampung Timur, Kecamatan Labuhan Ratu yaitu SMA Negeri 1 Way Jepara, yang dalam proses pembelajarannya sudah menerapkan kurikulum merdeka dan menggunakan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebagai alat ukur sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran. Ditinjau dari pengetahuan materi yang didapatkan selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih belum tuntas. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan Nilai SAS (Sumatif Akhir Semester) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2023/2024 melalui dokumentasi

administrasi Tata Usaha Sekolah. Berikut data perolehan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Ajaran 2023/2024:

**Tabel 1. Data Nilai SAS Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Way Jepara tahun ajaran 2023/2024.**

No.	Kelas	Interval Nilai				Jumlah siswa
		0-40%	41-65%	66-85%	86-100%	
1.	X.1	10	15	6	2	33
2.	X.2	6	22	7	-	35
3.	X.3	1	18	16	-	35
4.	X.4	9	16	10	-	35
5.	X.5	9	18	7	-	34
6.	X.6	14	15	6	-	35
7.	X.7	6	19	11	-	36
8.	X.8	8	19	6	-	33
9.	X.9	8	17	11	-	36
10.	X.10	8	18	6	2	34
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>79</b>	<b>177</b>	<b>86</b>	<b>4</b>	<b>346</b>
<b>Presentase (%)</b>		<b>23%</b>	<b>51%</b>	<b>25%</b>	<b>1%</b>	<b>100%</b>

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara, 2024

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia dalam Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah, (2022) menyatakan bahwa kriteria dalam penilaian Interval nilai terdapat beberapa skala diantaranya:

- 0-40% : Belum mencapai, remedial diseluruh bagian
- 41-65% : Belum mencapai ketuntasan, remedial dibagian yang diperlukan
- 66-85% : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
- 86-100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan

Berdasarkan Tabel 1. diperoleh informasi bahwa pada penilaian Sumatif Akhir Semester mata pelajaran ekonomi kelas X tahun ajaran 2023/2024, yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 26% siswa atau 90 siswa. Sementara sebanyak 74% siswa atau 256 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Hasil ini merupakan hasil yang belum optimal, karena cukup banyak siswa yang nilainya belum mencapai ketuntasan. Sebagian siswa sudah memiliki hasil belajar yang baik, namun masih terdapat siswa lain yang belum mencapai nilai yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar ini kemungkinan disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kondisi siswa, peran guru, interaksi antar siswa, interaksi siswa dengan guru, serta lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor tersebut supaya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor yang meliputi hal-hal dari luar diri siswa. Sedangkan faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Sejalan dengan pendapat Hanim, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan keluarga, kesehatan dan nutrisi, lingkungan dan masyarakat, serta lingkungan sekolah. Sedangkan faktor internal adalah faktor yang terdiri dari motivasi belajar, bakat, intelegensi, dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Way Jepara pada saat penelitian pendahuluan kepada 44 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara mengenai minat belajar siswa diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Kuesioner Variabel Minat Belajar Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara**

No.	Pernyataan	Jawaban		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya (%)	Tidak (%)
1.	Saya merasa senang ketika belajar ekonomi berlangsung	21	23	47,72	52,28
2.	Saya senang mempelajari ulang materi ekonomi yang telah disampaikan oleh guru	12	32	27,28	72,72
3.	Saya terlibat aktif pada mata pelajaran ekonomi	19	25	43,18	56,82
4.	Ketika guru memberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat saya memanfaatkan kesempatan tersebut	17	27	38,63	61,37
5.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan guru karena mata pelajaran ekonomi menarik bagi saya	15	29	34,09	65,91
6.	Saya tertarik mengunjungi perpustakaan sekolah untuk mencari buku tambahan untuk mata pelajaran ekonomi	12	32	27,28	72,72
7.	Saya terkadang merasa mengantuk saat sedang menyimak penjelasan materi ekonomi dari guru	24	20	54,54	45,46
8.	Saya terkadang mengobrol dengan teman sebangku saat sedang menyimak penjelasan materi ekonomi yang disampaikan guru	23	21	52,27	47,73

Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner Penelitian Pendahuluan, 2024

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa minat belajar siswa masih dalam golongan yang rendah seperti yang terlihat pada tabel data minat belajar siswa. Mengacu pada data tersebut terdapat 47,72% (21 siswa) merasa senang ketika belajar ekonomi berlangsung, 27,28% (12 siswa) senang mempelajari ulang materi ekonomi

yang telah disampaikan oleh guru, 43,18% (19 siswa) terlibat aktif pada mata pelajaran ekonomi, 38,63% (17 siswa) ketika guru memberikan kesempatan untuk mengungkapkan pendapat siswa memanfaatkan kesempatan tersebut, 34,09% (15 siswa) selalu berusaha menjawab pertanyaan guru karena mata pelajaran ekonomi menarik bagi siswa, 27,28% (12 siswa) tertarik mengunjungi perpustakaan sekolah untuk mencari buku tambahan untuk mata pelajaran ekonomi, 54,54% (24 siswa) terkadang merasa mengantuk saat sedang menyimak penjelasan materi ekonomi dari guru, 52,27% (23 siswa) terkadang mengobrol dengan teman sebangku saat sedang menyimak penjelasan materi ekonomi yang disampaikan guru. Hal tersebut dapat menggambarkan bahwa minat belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara masih termasuk rendah. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, dapat dilakukan dengan beberapa cara, salah satunya dengan menerapkan pembelajaran dengan lebih menarik. Namun hal ini bertolak belakang dengan keadaan kelas yang telah diamati saat melakukan observasi di SMA Negeri 1 Way Jepara, di mana guru menggunakan media cetak dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan, mengantuk, dan mengobrol dengan teman yang ada didekatnya. Hal tersebut diduga karena siswa merasa bosan dan jenuh karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada Guru Ekonomi saat penelitian pendahuluan dapat diketahui bahwa kurang optimalnya guru dalam menerapkan media pembelajaran dikarenakan guru kurang memahami pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus tepat supaya minat belajar siswa akan meningkat dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian dari Lestari (2015: 124) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Jadi pemilihan media pembelajaran yang akan ditetapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran ekonomi supaya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa diharapkan dapat menjadi lebih baik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis

*Canva* dan media *Audiovisual* dengan tujuan tercapainya tujuan dari pembelajaran. Media tersebut dapat memberikan hal yang menarik kepada siswa sehingga minat belajar siswa menjadi meningkat dan siswa akan dengan mudah memahami dan mengingat materi yang telah diberikan.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penelitian ini akan difokuskan pada perbandingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media *audiovisual*, perbedaan dari minat belajar siswa dan perbedaan dari hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan memperhatikan minat belajar siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Way Jepara belum tuntas.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara.
3. Guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara belum dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini.
4. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 1 Way Jepara kurang menarik.
5. Minat belajar siswa SMA Negeri 1 Way Jepara rendah dalam proses pembelajaran.
6. Siswa SMA Negeri 1 Way Jepara merasa kurang senang dan kurang tertarik dengan mata pelajaran ekonomi.
7. Keterlibatan dan perhatian siswa terhadap mata pelajaran ekonomi masih kurang sehingga minat belajar siswa SMA Negeri 1 Way Jepara rendah.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identitas masalah di atas, maka dalam penelitian ini akan dibatasi pada perbandingan Hasil Belajar (Y) antara pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva* (X1) dan *Audiovisual* (X2) dengan memperhatikan Minat Belajar sebagai pemoderasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah pada penelitian ini, maka rumusan masalah penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya tinggi, sedang, dan rendah?
3. Apakah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media *Audiovisual* pada siswa yang minat belajarnya tinggi?
4. Apakah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran *Audiovisual* lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran *Canva* pada siswa yang minat belajarnya sedang?
5. Apakah hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *Audiovisual* pada siswa yang minat belajarnya rendah?

6. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*.
2. Perbedaan hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajar ekonominya tinggi, sedang dan rendah.
3. Keefektivan antara penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan media *Audiovisual* pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya tinggi.
4. Keefektivan antara penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya sedang.
5. Keefektivan antara penggunaan media *audiovisual* dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada pencapaian hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya rendah.
6. Adanya interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan suatu masukan dalam rangka mendukung ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan *Audiovisual* terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari minat belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang hasil belajar ekonomi, sekaligus memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif dalam penyampaian materi yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi guru dalam menarik minat belajar siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif dan dapat berpikir kritis. Penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan membantu sekolah untuk meningkatkan kualitas diri seseorang, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas, sehingga minat belajar siswa akan dapat meningkat.

#### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan *audiovisual* terhadap hasil belajar yang ditinjau dari minat belajar siswa, serta peneliti dapat

mengimplementasikan ilmu pengetahuan tentang penelitian yang sudah didapatkan selama duduk di bangku kuliah.

e. Bagi Prodi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang penting karena penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, referensi, dan masukan. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa dalam melaksanakan penelitian di masa depan.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah hasil belajar ekonomi, media pembelajaran interaktif *canva* dan *audiovisual*, dan minat belajar siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Way Jepara.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2024/2025.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan, khususnya pada bidang studi ekonomi.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, HIPOTESIS**

### **A. TINJAUAN PUSTAKA**

#### **1. Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan atau suatu proses dalam memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan memperkuat kepribadian, hal tersebut terjadi akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Harahap dkk, 2022). Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman seseorang, yang pada awalnya seorang anak yang tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka tingkah laku dan pemahaman anak mengalami perubahan dan peningkatan (Pane dan Dasopang, 2017). Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, belajar juga dapat dikatakan sebagai perubahan dalam tingkah laku dan kecakapan manusia (Harahap dkk, 2022). Jadi dari beberapa pendapat dapat diartikan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya interaksi antara stimulus dan respon yang terjadi melalui latihan atau pengalaman yang terjadi pada diri seseorang. Belajar merupakan proses interaksi aktif seseorang dengan lingkungan dan mengalami perubahan yang bersifat permanen, jadi belajar tidak hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas-tugas dan ulangan saja, namun dalam belajar terdapat perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar.

Terdapat beberapa ciri-ciri belajar antara lain sebagai berikut:

- a. Terdapat kemampuan baru atau terjadinya perubahan, perubahan tingkah laku yang bersifat kognitif, psikomotorik, serta afektif
- b. Perubahan bersifat menetap atau dapat disimpan
- c. Berubahan terjadi harus dengan usaha, yang di mana perubahan merupakan akibat interaksi dengan lingkungan
- d. Perubahan bukan disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh dari obat-obatan (Setiawati, 2018).

Belajar adalah proses aktivitas mental yang dilakukan dalam memperoleh perubahan tingkah laku yang sifatnya positif dan relatif menetap serta bertahan lama melalui latihan atau pengalaman kepribadian baik secara fisik maupun psikis seseorang. Ada kriteria agar sesuatu dapat dikatakan sebagai belajar yaitu menyadari bahwa individu mengalami perubahan, perubahan relatif bertahan lama dan menetap, perubahan bersifat positif, perubahan mempunyai arah dan tujuan tertentu, perubahan didapat melalui latihan dan pengalaman, perubahan dalam aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis (Setiawan, 2017). Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan perubahan pada diri individu yang telah mengalami proses belajar, bentuk dari perubahan tersebut ialah perubahan tingkah laku maupun suatu kecakapan baru. Terdapat dua faktor yang dapat memengaruhi belajar antara lain:

- a. Faktor internal, faktor yang berhubungan dengan diri seseorang yang disebut sebagai pembelajar, faktor internal meliputi tiga komponen utama yaitu faktor fisik, psikis, dan kelelahan.
- b. Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar individu, faktor eksternal yang memengaruhi belajar antara lain seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat (Qur'ani, 2023).

Menurut Gagne terdapat tiga tahapan dalam belajar, antara lain sebagai berikut:

- a. Persiapan untuk belajar dengan melakukan suatu tindakan yang mengarah pada perhatian, pengharapan, serta mendapatkan kembali informasi
- b. Perolehan dan unjuk perbuatan yang digunakan untuk persepsi selektif, sandi semantik, pembangkitan kembali, respon serta penguatan
- c. Ahli belajar yang merupakan pengisyarat untuk membangkitkan dan memberlakukan secara umum. (Nurjan, 2016).

Menurut Setiawan (2017: 43-82) terdapat empat teori belajar yang populer di kalangan para pendidik, sebagai berikut:

- a. Teori Behaviorisme, teori ini menjelaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang di mana manusia dipandang dari segi lahiriah atau jasmaniahnya dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dalam teori behaviorisme ini terdapat beberapa ciri yang bisa ditunjukkan, yaitu: spontanitas, kecepatan, kelenturan, reflek, daya tahan dan lain sebagainya, seperti: berkomunikasi dengan menggunakan bahasa asing, mengetik atau menggunakan komputer, menari, berolahraga dan lain sebagainya.
- b. Teori Kognitivisme, teori ini menjelaskan bahwa belajar lebih menekankan pada proses belajar itu sendiri daripada hasil belajarnya. Teori ini beranggapan bahwa belajar tidak hanya sebatas melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, namun belajar merupakan suatu tindakan yang melibatkan proses kognitif, yaitu tindakan mengenal dan memikirkan suatu perilaku yang terjadi.
- c. Teori Konstruktivisme, teori ini menjelaskan bahwa belajar lebih mengarah pada *experiential learning*, yaitu proses adaptasi yang berdasarkan pada pengalaman nyata yang kemudian dikembangkan menjadi suatu konsep yang baru. Menurut teori ini yang menjadi dasar bahwa pembelajar dapat memperoleh suatu pengetahuan ialah karena keaktifan pembelajar itu sendiri.
- d. Teori Humanisme, teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan usaha untuk memanusiakan manusia. Teori akan dianggap berhasil apabila peserta didik dapat memahami lingkungan dan dirinya sendiri (pencapaian aktualisasi diri atau pengembangan diri secara maksimal untuk mencapai tujuan hidup yang lebih bermakna).

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang didapatkan oleh siswa yang mencakup pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar tidak hanya tentang penguasaan dari sebuah konsep dari teori mata pelajaran saja, namun penguasaan mengenai kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan (Buyamin, 2021). Hasil belajar merupakan tolak ukur berhasil tidaknya proses pembelajaran, di mana guru dapat menggunakan hasil belajar untuk mengetahui bagaimana siswa memahami materi yang telah disampaikan (Yulianto dkk, 2022).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar, hasil tersebut bisa berupa aspek pengetahuan,

sikap maupun keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah menerima suatu pengalaman belajar (Rahman, 2021). Hasil belajar adalah sebuah prestasi yang dicapai oleh peserta didik secara akademis melalui tugas dan ujian, keaktifan peserta didik dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar (Dakhi, 2020). Hasil belajar merupakan suatu hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar tersebut merupakan proses (Nabillah dan Abadi, 2019).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan suatu tolak ukur keberhasilan dari tujuan pembelajaran dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran yang diukur melalui keaktifan, tugas, praktek, ujian dan kedisiplinan peserta didik. Kunci pokok dalam memperoleh ukuran dan data hasil belajar yaitu dengan cara mengetahui garis besar indikator yang berkaitan dengan jenis-jenis prestasi yang akan dicapai, dinilai, dan diukur dalam proses belajar.

Menurut Benjamin S. Bloom indikator-indikator untuk mencapai tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga macam antara lain:

- a. Ranah kognitif (*knowledge, comprehension, application, analysis, synthesis, dan evaluation*), yang merupakan suatu perubahan yang terjadi pada kognisi. Bloom menyatakan bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang terendah dan sederhana yaitu berupa hafalan hingga yang tertinggi dan kompleks yaitu sebuah evaluasi. Proses belajar terdiri dari kegiatan dari sejak penerimaan stimulus, penyimpanan serta pengolahan otak.
- b. Ranah afektif (*receiving, responding, valuing, organization, dan characterization*), yang diketahui bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling sederhana hingga tertinggi. Jadi yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap serta perilaku
- c. Ranah psikomotorik (*initiatory, preroutine, dan routinized*), yang merupakan hasil belajar tersebut disusun menurut urutan mulai paling terendah dan sederhana sehingga paling tinggi hanya dapat tercapai jika siswa menguasai hasil belajar yang lebih terendah terlebih dahulu (Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil belajar yang hendak dicapai oleh siswa terdapat beberapa faktor yang memengaruhi dalam proses pembelajarannya. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal yang dapat memengaruhi hasil belajar, yaitu: a) Faktor psikologis: inteligensi, motivasi, ingatan, minat, sikap, bakat, konsentrasi belajar, percaya diri, kebutuhan, konsep diri, dan emosional. b) Faktor fisiologis: kesehatan/keadaan jasmani, keadaan fungsi jasmani, struktur badan. c) Faktor kesesuaian gaya belajar. Sedangkan dalam faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar antara lain: a) Lingkungan keluarga: perhatian orang tua, hubungan antara anggota keluarga, serta sosial ekonomi. b) Kesehatan dan nutrisi. c) Lingkungan dan masyarakat: aktivitas peserta didik di masyarakat, bentuk kehidupan masyarakat, kondisi masyarakat secara umum, media massa, serta teman bermain. d) Lingkungan sekolah: guru, kurikulum, sarana dan prasarana, serta faktor teknologi dan media sosial (Hanim. dkk. 2022)

Terdapat beberapa faktor determinan hasil belajar yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

- a. Ukuran rombongan belajar (*class size*)
- b. Kepemimpinan instruksional (*instructional leadership*)
- c. Status sosial ekonomi (*social economy status*)
- d. Metakognisi (berpikir tingkat tinggi)
- e. Tutor teman sebaya (*peer tutoring*)
- f. Pembinaan (*mentoring*)
- g. Kepemilikan dan penggunaan TIK
- h. Umpan balik (*feedback*)
- i. Pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*)
- j. Pembelajaran individual (*individualized instructions*)
- k. Iklim sekolah
- l. Keterlibatan orang tua
- m. Kesehatan siswa (Wirda dkk, 2020: 11-39)

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, contohnya minat belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri individu, contohnya cara mengajar guru. Salah satu cara mengajar guru dapat dilakukan dengan menggunakan media yang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

### 3. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva*

Pada proses pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa sangat diperlukan. Guru di sini berperan sebagai pemberi informasi sementara siswa berperan sebagai penerima informasi. Untuk memberikan informasi kepada siswa, guru memerlukan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hasan dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu media yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi kepada penerima informasi untuk menstimulus para siswa supaya termotivasi serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa bentuk salah satunya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan alat penyampaian pesan pembelajaran dari guru ke siswa berbasis komputerisasi yang menyatukan media-media yang terdiri dari grafik, teks, video, foto, animasi, musik, serta narasi yang dapat mengacu pada karakteristik belajar siswa (Salshabella dkk, 2021). Salah satu media interaktif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media *canva*.

*Canva* merupakan sebuah program desain *online* yang menyajikan berbagai macam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan, kartu pos, logo, label, penanda buku, *bulletin*, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, *editing* foto serta berbagai kebutuhan media sosial lainnya (Tanjung dan Faiza, 2019). *Canva* menyediakan beberapa fitur yang dapat dikembangkan menjadi media kreatif dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena dengan adanya beberapa *template* yang dapat digunakan yaitu *template* untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan *Instagram*, *wallpaper*, laporan kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, *story board*, undangan dan berbagai *template* untuk mempost

foto dan video di media sosial, yang pastinya dapat dikirim ke berbagai *platform* media sosial (Wulandari dan Mudinillah, 2022).

*Canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh guru maupun siswa karena penggunaannya gratis dan mudah, guru dengan menggunakan *Canva* dapat membuat desain media pembelajaran sesuai dengan keperluan dan dapat mempercantik bahan presentasi dengan fitur yang tersedia tanpa harus mendesain sendiri karena *template* yang telah tersedia, selain itu desain yang telah dibuat akan secara otomatis tersimpan pada web *Canva* sehingga tidak perlu mengkhawatirkan hasil bahan presentasi akan hilang (Fauziah. dkk. 2022).

*Canva* merupakan aplikasi dalam mengolah desain grafis yang dapat digunakan secara mudah, praktis dan juga gratis, selain itu *Canva* bisa membantu dalam memberikan keringanan layanan pada guru dan siswa dalam pembuatan konten pendidikan yang bermodalkan koneksi internet yang memadai (Citradevi, 2023). *Canva* menyediakan beberapa jenis presentasi seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan berbagai jenis presentasi yang disediakan dalam aplikasi *Canva* (Pelangi, 2020). Aplikasi *Canva* adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk mendesain sebuah foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai ataupun laptop (Wardana. dkk. 2022).

Media pembelajaran *Canva* dapat membantu siswa dalam menelaah materi pembelajaran yang abstrak yang membutuhkan fokus siswa yang lebih banyak karena *Canva* dapat memperlihatkan keberagaman animasi, gambar, grafik, teks, video, audio dan juga elemen-elemen yang terdapat pada *Canva* menarik sehingga siswa dapat memperhatikan guru karena media pembelajaran yang menarik (Hapsari dan Zulherman, 2021). Aplikasi *Canva* mudah digunakan oleh semua golongan dan tersedia secara *online*, sehingga dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi dengan sangat menarik dan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dan imajinasi (Hajar. dkk. 2023). Media pembelajaran

pada *Canva* dapat digunakan dalam memperkuat pelajaran, pada dasarnya dapat mengulang materi pembelajaran yang telah diajarkan, dan merangsang minat dari peserta didik dalam melakukan diskusi di dalam kelas dengan adanya pertanyaan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik (Susanti dan Mudinillah, 2021).

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa media *canva* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk., (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa” menyatakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan *canva* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Selain itu, pendapat dari Hajar dkk., (2023) menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *canva* terhadap minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *canva* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Penggunaan media *canva* dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar dan secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti dkk., (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Canva* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar. Pendapat lain dari penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyowati dkk., (2023) dengan judul “Efektivitas Media *Canva* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati” menyatakan bahwa media *canva* dengan tampilan yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dan minat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Dengan

demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar.

*Canva* memiliki kelebihan dalam memenuhi kebutuhan desain yang dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Mempunyai beragam jenis desain grafis, animasi, *template*, nomor halaman yang menarik
- b. Meningkatkan kreativitas bagi pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut banyak, dan salah satunya fitur *drag* dan *drop*.
- c. Penghematan waktu dalam mendesain media pembelajaran.
- d. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi yang telah diberikan oleh guru melalui media pembelajaran *Canva*.
- e. Resolusi gambar yang dimiliki berkualitas baik dan *slide* media *Canva* dapat dicetak secara otomatis pada pengaturan ukuran cetakan.
- f. Dalam mendesain media pendidik dapat melakukan kolaborasi dengan pendidik lain dan dapat saling berbagi media pembelajaran.
- g. Dalam mendesain media pembelajaran dapat dilakukan kapanpun, karena dalam mendesain tidak hanya dapat menggunakan laptop tetapi dapat menggunakan ponsel.
- h. Dapat menambahkan animasi dan dapat diunduh dengan berbagai format penyimpanan seperti pdf atau jpg (Tanjung dan Faiza, 2019:).

Selain kelebihan yang dimiliki aplikasi *Canva* ini, terdapat kekurangan dalam penggunaan pada aplikasi ini, yaitu pada saat memakai aplikasi ini harus memiliki paket data internet supaya dapat tersambung dan dapat menggunakan aplikasi *Canva*, selain itu dalam mendesain pada aplikasi ini terdapat beberapa *template* yang berbayar, namun tidak menjadi masalah karena banyak *template* yang gratis dapat dipakai (Pelangi, 2020).

*Canva* memiliki halaman yang kosong yang dapat digunakan dalam membantu *creator* dalam membuat desain tentang proses pembelajaran yang diperlukan, bagi *creator* yang awam dengan hal mendesain, *Canva* telah menyediakan berbagai macam desain yang diperlukan tanpa harus memulai dari halaman kosong (Citradevi, 2023). *Canva* merupakan media interaktif yang dapat memunculkan dua jendela, yakni tampilan bagi *presenter* dan tampilan bagi *audiens*, ketika *presenter* melakukan presentasi dengan menggunakan proyektor jendela *presenter* akan tampil untuk *presenter* saja sehingga memudahkan memberikan “catatan” pada

setiap *slide* tanpa harus diketahui oleh *audiens*, selain itu *presenter* dapat melakukan siaran langsung yang berfungsi untuk *audiens* memberikan pertanyaan berupa *text* melalui perangkat tanpa diketahui oleh *audiens* lain (Sari. dkk, 2022).

Terdapat beberapa kendala dalam menggunakan *Canva* di kelas yaitu sebagai berikut:

- a. Guru belum mengerti bagaimana cara membuat desain di *Canva*
- b. Sinyal yang kurang stabil saat mendesain akan mengganggu dalam pembuatan desain
- c. Terbatasnya sarana dan prasarana dalam mengimplementasikan media interaktif (Nurhosen dkk, 2024)

Indikator-indikator dari media *canva* diantaranya yaitu: a) kemampuan dalam mengembangkan kreativitas, b) kemampuan dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif, c) kemampuan dalam meningkatkan pembelajaran menjadi menyenangkan (Pelangi, 2020). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *canva* merupakan salah satu perangkat pembelajaran interaktif yang terdapat fitur-fitur yang menarik seperti *template* presentasi, poster, dan terdapat elemen-elemen untuk mempercantik tampilan media pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

#### **4. Media Pembelajaran *Audiovisual***

Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan media yang menampilkan audio (suara) serta visual (gambar), terdapat 2 jenis media *Audiovisual* berdasarkan karakteristiknya yaitu media *Audiovisual* diam dan *Audiovisual* bergerak (Aldi. dkk, 2022). Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan salah satu kumpulan dari media pembelajaran yang dapat membantu memberikan penggambaran mengenai materi yang disertai dengan suara (Rupawati, dkk. 2017).

Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan media perantara yang penerapannya melalui penglihatan dan pendengaran sehingga dapat membangun suatu kondisi yang bisa membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hayati, dkk 2017). Media *Audiovisual* merupakan suatu media pembelajaran yang dapat menyajikan suatu gambar bergerak, berwarna, serta penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan dari media ini dalam proses pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, dan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar (Ichsan. dkk, 2021).

Media *Audiovisual* merupakan kombinasi dari media audio dan visual atau bisa disebut dengan media pandang-dengar, media ini dapat menggantikan peran guru dalam penyajian materi sehingga tugas guru menjadi fasilitator atau mendampingi siswa dalam penggunaan media tersebut (Gabriela, 2021). *Audiovisual media is able to stimulate the use of the senses of sight and hearing together through sound and images, Audiovisual media can improve understanding and strengthen memory, so that in the end students are expected to be able to optimize their abilities and potentials* yang artinya adalah “Media *Audiovisual* merupakan media yang mampu merangsang penggunaan indra penglihatan dan pendengaran secara bersama-sama melalui suara dan gambar, media *Audiovisual* dapat meningkatkan pemahaman dan memperkuat daya ingat, sehingga pada akhirnya siswa diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan dan potensi yang dimiliki (Marlena dkk, 2019). Media *Audiovisual* yang digunakan oleh guru dapat memberikan bukti yang nyata atas apa yang sedang diajarkan, dengan harapan siswa tersebut dapat melihat, mendengar, membandingkan, memahami, mengingat, dan membuktikan dari apa yang telah disampaikan oleh guru (Hayati, dkk. 2017).

Penggunaan media *Audiovisual* sangat berkaitan dengan kemampuan dalam menyimak, terutama menyimak hal yang memiliki tujuan sehingga siswa yang memiliki kemampuan dalam menyimak akan berpengaruh

terhadap hasil belajar (Adittia, 2017). Media *Audiovisual* merupakan media yang mengandalkan dua indra manusia secara bersamaan yaitu pendengaran (audio) dan penglihatan (Visual), media ini juga dapat digunakan untuk membantu suatu kata serta tulisan yang dapat menularkan pengetahuan, ide, serta sikap dari peserta didik (Ichsan. dkk, 2021). Jadi dapat diketahui bahwa penggunaan media *audiovisual* mengandalkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga siswa dapat menyimak pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Wahyuni dkk., (2015: 1004) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media *Audiovisual* Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa SMP” menyatakan bahwa media *audiovisual* berupa animasi yang dibuat dengan menggunakan macromedia flash 8 efektif terhadap hasil belajar siswa. Pendapat lain dari penelitian yang dilakukan oleh Novita dan Novianty (2019: 52) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audiovisual* Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *audiovisual* animasi di kelas V Sekolah Dasar Negeri Leuwiliang 01 Kabupaten Bogor” berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa subtema Benda Tunggal dan Campuran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat meningkat apabila didukung oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat belajar siswa yang tinggi. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih berantusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Rahmi dan Alfurqan (2021: 588) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19” menyatakan bahwa penggunaan media *audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran berbasis daring. Pendapat lain dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmani dkk., (2021: 117) dengan judul “Penerapan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Minat Belajar IPS” menyatakan bahwa minat

belajar IPS siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan media *audiovisual*. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *audiovisual* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Menurut Yushadi Miarso media pembelajaran *Audiovisual* mempunyai beberapa macam fungsi sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan suatu rangsangan pada otak secara bervariasi sehingga otak bisa berfungsi secara optimal.
- b. Media bisa mengatasi keterbatasan pengalaman siswa
- c. Media bisa melampaui batas ruang kelas
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan
- e. Media menghasilkan keseragaman dalam pengamatan
- f. Media mampu membangkitkan minat belajar
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
- h. Media memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
- i. Media dapat membantu siswa untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan oleh diri siswa itu sendiri.
- j. Media dapat meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang tercipta alami maupun buatan manusia.
- k. Media dapat meningkatkan efek sosialisasi dengan adanya peningkatan mengenai kesadaran akan dunia sekitar.
- l. Media dapat meningkatkan kemampuan pendidik maupun peserta didik dalam mengekspresikan dirinya (Hayati. dkk., 2017).

Arsyad menyatakan bahwa media *Audiovisual* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan media *Audiovisual*
  - 1) Pengalaman dasar siswa dapat dilengkapi dengan ditampilkannya film dan video pada media tersebut.
  - 2) Film atau video dapat disaksikan secara berulang-ulang dan dapat menggambarkan suatu proses yang tepat.
  - 3) Film dan video dapat mendorong dan meningkatkan motivasi siswa dan dapat menanamkan sikap serta aspek afektif lainnya.
  - 4) Film dan video mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
  - 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang bahaya jika dilihat secara langsung.

- 6) Media ini dapat memperlihatkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
  - 7) Film dapat menampilkan kejadian yang pada awalnya memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam waktu satu atau dua menit (Nugraheni, 2017).
- b. Kelemahan media *Audiovisual*
- 1) Pengadaan media ini memerlukan waktu yang banyak.
  - 2) Tidak semua siswa dapat mengikuti informasi yang disampaikan pada media tersebut.
  - 3) Video tidak selalu tersedia sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang diinginkan, kecuali dirancang dan dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan pribadi.

Indikator-indikator dari media *audiovisual* diantaranya yaitu: a) kemampuan dalam meningkatkan persepsi, b) kemampuan dalam meningkatkan *transfer* pengetahuan, c) kemampuan dalam meningkatkan ingatan dari pengetahuan yang telah dicapai (Magdalena & Astikawati, 2018). Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diketahui bahwa media *audiovisual* merupakan gabungan dua media yaitu media audio (pendengaran) dan media visual (penglihatan) sehingga pembelajaran akan lebih menarik karena media ini memberikan gambaran dari materi yang dibahas disertai dengan suara.

## 5. Minat Belajar

Minat merupakan suatu hal yang penting dan harus dimiliki ketika akan melakukan sesuatu, karena jika seseorang tidak memiliki minat yang tinggi maka orang tersebut akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukan sesuatu (Marlina dan Sholehun, 2021). Minat merupakan suatu pemusatan perhatian yang mengandung suatu unsur perasaan, kesenangan, kecondongan hati, keinginan yang tidak disengaja yang bersifat aktif dalam menerima suatu hal dari luar/lingkungan (Achru. P, 2019).

Minat belajar merupakan daya penggerak yang ada dalam diri individu supaya melakukan aktivitas belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman, serta untuk mendorong seseorang agar mencapai suatu tujuan belajar (Harahap. dkk, 2022). Minat belajar

merupakan suatu ketertarikan seseorang dalam melakukan pembelajaran dengan rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, tingkah laku, dan keterampilan (Nugroho, Muhajang, dan Budiana, 2020). Tujuan dari minat belajar adalah untuk menelaah suatu kejadian atau pelajaran yang telah disajikan oleh pengajar supaya siswa dapat memahami materi menjadi lebih mudah, karena ketika siswa mampu memahami suatu konsep maka tidak perlu menghafal materi dan tidak akan mudah lupa dengan apa yang sudah dipelajari (Karisma, dkk. 2022).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat diketahui bahwa minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah wawasan, keterampilan dan pengalaman sehingga individu tersebut tertarik dengan sendirinya tanpa harus diperintah. Minat yang kuat dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang siswa capai. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Sirait dan Apriyani (2021: 830) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” menyatakan bahwa Ada pengaruh yang signifikan minat belajar siswa terhadap hasil belajar Matematika siswa SMP swasta. Pendapat lain dari penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2015: 124) pada judul “Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika” menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, minat belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Minat belajar dibagi menjadi dua aspek antara lain:

- a. Aspek kognitif, dalam aspek ini minat selalu didahului oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang telah diperoleh dan dikembangkan serta pengalaman atau hasil dari interaksi dengan lingkungan.
- b. Aspek afektif, dalam aspek ini minat tertuju pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai dalam menentukan kegiatan yang disenangi (Achru. P, 2019: 207).

Menurut Harahap (2022: 30) terdapat beberapa indikator dari minat belajar yang mencakup berbagai aspek dalam mencerminkan keinginan dan motivasi seseorang dalam memperoleh pengetahuan, yaitu:

- a. Rajin dalam belajar
- b. Tekun dalam belajar
- c. Rajin dalam mengerjakan tugas
- d. Memiliki jadwal belajar
- e. Disiplin dalam belajar

Sedangkan menurut Karisma. dkk, (2022: 122) indikator minat belajar sebagai berikut:

- a. Perasaan senang, yang di mana siswa memiliki perasaan senang ketika dalam kegiatan belajar dan tentunya tidak ada rasa keterpaksaan untuk belajar.
- b. Keterlibatan siswa, yang di mana siswa senang dan tertarik akan suatu obyek dalam melakukan atau mengerjakan kegiatan tersebut.
- c. Ketertarikan, yang di mana terdapat daya dorongan siswa terhadap ketertarikan pada benda, orang, kegiatan atau pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- d. Perhatian siswa, di mana siswa yang memiliki minat pada suatu obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Langkah penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung dan efektif adalah dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar. Menurut Sarah. dkk, (2020: 15) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal
  - 1) Rasa ingin tahu
  - 2) Motivasi
  - 3) Jasmani
- b. Faktor eksternal
  - 1) Keluarga
  - 2) Sekolah
  - 3) Faktor lingkungan Masyarakat

Faktor di atas sependapat dengan Putri. dkk, (2022: 50) yang menjelaskan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar, yaitu faktor eksternal dan faktor internal sebagai berikut:

- a. Faktor eksternal
  - 1) Faktor yang berasal dari guru
  - 2) Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga dan orang tua
  - 3) Faktor yang berasal dari lingkungan pertemanan
- b. Faktor internal
  - 1) Rasa ingin tahu
  - 2) Motivasi yang besar

Berdasarkan beberapa faktor-faktor tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor eksternal yang berasal dari luar diri individu dan faktor internal yang berasal dari dalam diri individu dengan minat belajar yang tinggi maka peserta didik akan tertarik dengan materi yang dijelaskan oleh guru.

## B. Penelitian Relevan

Terdapat penelitian-penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian terdahulu yang relevan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

**Tabel 3. Penelitian Relevan**

No.	Penulis	Judul	Hasil
1.	Dewi Rulia Br Sitepu (2019)	Perbandingan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media <i>Audiovisual</i> dan Tanpa Media <i>Audiovisual</i> pada Materi Struktur dan Fungsi Sel Sebagai Unit Terkecil	Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata pre tes $X_1 \pm SD_1 = 4,37 \pm 1,03$ dan rata-rata post tes $X_1 \pm SD_1 = 7,88 \pm 1,03$ . Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata pre tes $X_2 \pm SD_1 = 4,03 \pm 1,04$ dan nilai rata-rata post tes sebesar $X_2 \pm SD_1 = 6,06 \pm 1,02$ . Jika hasil dari belajar siswa pada kelas tersebut dipresentasikan akan memperoleh hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen adalah

Tabel 3. Lanjutan

	<p>Kehidupan di Kelas XI SMA Swasta Esa Prakarsa T.A 2018/2019</p>	<p>80,32% sedangkan kelas kontrol adalah 50,37%.</p> <p>Persamaan: Terletak pada variabel (X) yang digunakan yaitu media <i>audiovisual</i> dan variabel (Y) yaitu hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat variabel X yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i>, adanya variabel moderasi yaitu minat belajar, dan lokasi penelitian yang dilakukan.</p> <p>Keterbaruan: Terletak pada penambahan satu variabel bebas berupa media interaktif berbasis <i>canva</i> dan variabel moderator berupa minat belajar.</p>
<p>2. Brian Selvi Feliciano Septianova (2017)</p>	<p>Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual dan dengan Menggunakan Media Konvensional</p>	<p>Berdasarkan penelitian tersebut, analisis dan pembahasan yang diperoleh bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata sebesar 5,47 dari nilai hasil belajar awal sebesar 10,31 meningkat menjadi 15,78 dan kelompok kontrol mengalami peningkatan hasil belajar dengan rata-rata sebesar 4,38 dari nilai hasil belajar awal sebesar 10,28 meningkat menjadi 14,66.</p> <p>Persamaan: terletak pada variabel (X) yang digunakan yaitu media <i>audiovisual</i> dan variabel (Y) yaitu hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Antara penelitian yang dilakukan dengan penelitian tersebut yaitu pada penggunaan variabel X yaitu</p>

Tabel 3. Lanjutan

			media interaktif berbasis <i>canva</i> , variabel moderator (Z) yaitu minat belajar, serta adanya perbedaan objek, lokasi, dan waktu penelitian.
			Keterbaruan: Pada penelitian ini terletak pada penambahan satu variabel bebas (X) berupa media interaktif berbasis <i>canva</i> dan variabel moderator (Z) berupa minat belajar.
3.	Dandi Irawan, Rahmad Fauzi, Sari Wahyuni Rozi Nasution (2023)	Pengaruh media pembelajaran <i>Canva</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar kelas X di SMK Negeri.	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari media pembelajaran <i>Canva</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar.</p> <p>Persamaan: Terletak pada variabel X yang digunakan yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i>.</p> <p>Perbedaan: Terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian sebelumnya untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media <i>audiovisual</i>, variabel Y yaitu hasil belajar dan penelitian ini menggunakan variabel moderasi yaitu minat belajar.</p> <p>Keterbaruan: Variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderasi.</p>
4.	Lucyana Rahmi dan Alfurqan (2021)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Audiovisual</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa	Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media <i>Audiovisual</i> , rata-rata klasikal kelas sebesar 68,16, sedangkan setelah menggunakan media <i>Audiovisual</i> sebesar 90,53, hal ini menunjukkan bahwa media

Tabel 3. Lanjutan

	<p>Pandemi Covid-19</p>	<p><i>Audiovisual</i> mampu memberikan perubahan yang lebih baik 27,1% dibandingkan sebelum menggunakan media <i>Audiovisual</i>.</p> <p>Persamaan: Terletak pada variabel X yang digunakan yaitu media <i>audiovisual</i>.</p> <p>Perbedaan: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada jenis penelitian yaitu penelitian sebelumnya untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i>, variabel Y yaitu hasil belajar dan penelitian ini menggunakan variabel moderasi yaitu minat belajar.</p> <p>Keterbaruan: Terletak pada variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderasi.</p>
<p>5. Nita dahliani dan cita ayni putri silalhi (2022)</p>	<p>Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dengan Media <i>Audiovisual</i> Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media gambar dengan media <i>Audiovisual</i> pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan. Di mana hasil belajar siswa yang menggunakan media audio bisual lebih tinggi daripada hasil belajar siswa menggunakan media gambar.</p> <p>Persamaan: Terletak pada variabel (X) yang digunakan yaitu media <i>audiovisual</i> dan variabel (Y) yaitu hasil belajar.</p> <p>Perbedaan: Terletak pada jenis penelitian di mana terdapat variabel X yaitu</p>

Tabel 3. Lanjutan

---

6.	Nurafifah Aras, H. Nurdin, dan Sadriana Ayu (2023)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Batara Gowa Kabupaten Gowa	media interaktif berbasis <i>canva</i> , adanya variabel moderasi yaitu minat belajar, serta objek, lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan.
			Keterbaruan: Terletak pada penambahan satu variabel bebas berupa media interaktif berbasis <i>canva</i> dan variabel moderator berupa minat belajar.
			Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran <i>Canva</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa IPA kelas VII SMP Batara Gowa yang dapat dilihat dari nilai siswa pada pertemuan pertama 76,25% dan pertemuan kedua menunjukkan 83,125%.
			Persamaan: Terletak pada variabel (X) yang digunakan yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i> dan variabel (Y) yaitu hasil belajar.
			Perbedaan: Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada jenis penelitian yaitu penelitian sebelumnya untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media <i>audiovisual</i> , variabel Y yaitu hasil belajar dan penelitian ini menggunakan variabel moderasi yaitu minat belajar.
			Keterbaruan: Terletak pada variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderasi.

---

Tabel 3. Lanjutan

7.	Sucahyanto, Fauzi Ramadhoan A'Rachman, dan Isti Syifa (2023)	Pengaruh penggunaan media <i>Canva</i> terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi	Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan <i>Canva</i> sebagai media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi yang dapat dilihat dengan adanya $F$ hitung = 16,856 dengan tingkat signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ .
			<p>Persamaan: Variabel X yaitu media interaktif berbasis <i>Canva</i> dan terdapat variabel Y yaitu hasil belajar.</p>
			<p>Perbedaan: Terletak pada jenis penelitian pada jenis penelitian yaitu penelitian sebelumnya untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media <i>audiovisual</i>, variabel Y yaitu hasil belajar, penelitian ini menggunakan variabel moderasi yaitu minat belajar serta objek, lokasi dan waktu penelitian.</p>
			<p>Keterbaruan: Terletak pada variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderasi.</p>
8.	Farihatu Sa'diyah (2024)	Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran <i>Canva</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 6 Sleman Yogyakarta	Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran <i>Canva</i> terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 6 Sleman Yogyakarta dapat dilihat dari hasil nilai $F$ hitung sebesar $5,655 >$ dari $F$ tabel sebesar 1,78.

Tabel 3. Lanjutan

		<p>Persamaan: Terletak pada variabel X yang digunakan yaitu Media <i>canva</i>.</p> <p>Perbedaan: Terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media <i>audiovisual</i>, variabel Y yaitu hasil belajar dan penelitian ini menggunakan variabel moderator yaitu minat belajar.</p> <p>Keterbaruan: Variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderator.</p>
9.	Gadis Senja (2023)	<p>Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Power Point Interaktif dan Media <i>Audiovisual</i> Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS MA AL-MA'RUF Margodadi</p> <p>Hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media power point interaktif dengan media <i>audiovisual</i>, terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi yang minatnya belajarnya tinggi dengan minatnya belajarnya rendah, hasil belajar siswa yang minatnya belajarnya tinggi menggunakan media power point lebih tinggi dibandingkan <i>audiovisual</i>, hasil belajar siswa yang minatnya belajarnya rendah menggunakan media powerpoint lebih tinggi dibandingkan media <i>audiovisual</i>, tidak ada interaksi media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.</p> <p>Persamaan: Terletak pada variabel (X) yang digunakan yaitu media <i>audiovisual</i>, variabel (Y) yaitu hasil belajar serta variabel moderator (Z) yaitu minat belajar.</p>

Tabel 3. Lanjutan

---

10.	Waddi Fatimah, Abdul Malik Iskandar, Perawati Bte Abustang, dan Mika Silva Rosarti (2022)	Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i> Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi	<p>Perbedaan:          Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu terdapat variabel X yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i>, dan objek, lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan.</p> <p>Keterbaruan:          Terletak pada penambahan satu variabel bebas berupa media interaktif berbasis <i>canva</i>.</p> <p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa dimasa pandemi dengan mengalami peningkatan skor pada setiap pertemuan.</p> <p>Persamaan:          Menggunakan variabel (X) berupa media <i>audiovisual</i> dan terdapat variabel (Y) yaitu hasil belajar.</p> <p>Perbedaan:          Terletak pada jenis penelitian yaitu penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh sedangkan penelitian ini mengenai perbandingan, adanya variabel X yaitu media interaktif berbasis <i>canva</i>, dan penelitian ini menggunakan variabel moderator yaitu minat belajar.</p> <p>Keterbaruan:          Variabel X yang digunakan, menggunakan jenis penelitian perbandingan, serta menggunakan variabel moderator.</p>
-----	---	---	--

---

### C. Kerangka Pikir

Pada penelitian ini kerangka pikir lebih fokus pada bagaimana hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan faktor minat belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu tingkat pemahaman, sikap dan keterampilan siswa yang diperoleh dari proses belajar yang dapat diukur dengan pemberian skor atau nilai (Sulistiyowati dkk., 2023). Dengan diketahuinya hasil belajar, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dan mengetahui tujuan pembelajaran sudah tercapai atau sebaliknya. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik eksternal maupun internal dari diri siswa. Salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar yaitu media yang digunakan oleh guru.

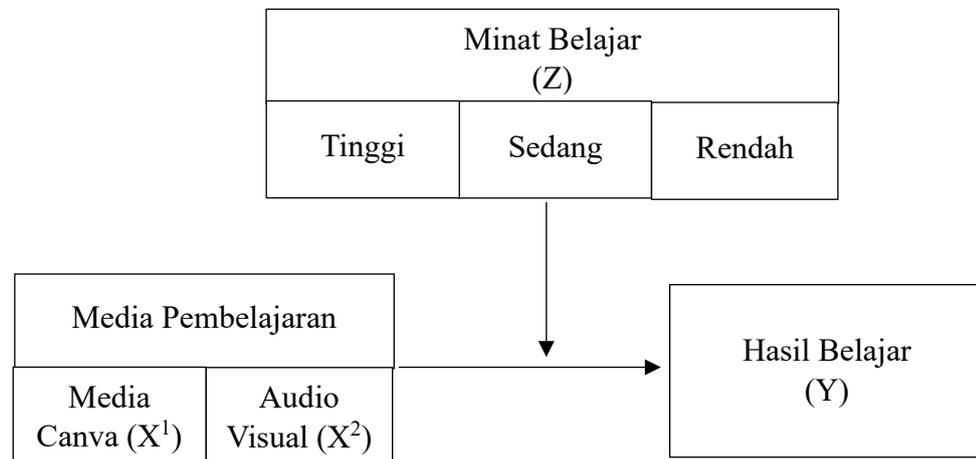
*Canva* merupakan suatu aplikasi *online* yang hadir dalam bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam membuat dan mendesain media pembelajaran, media ini memiliki fitur yang menarik dan menyenangkan (Yulianti dkk., 2023). Media *Canva* ini dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa seperti media presentasi. Media ini memiliki beberapa fitur yang dapat menambah tampilan presentasi menjadi lebih menarik sehingga siswa lebih tertarik dengan materi yang diterangkan oleh guru. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *Audiovisual* merupakan salah satu kumpulan dari media pembelajaran yang dapat membantu memberikan penggambaran mengenai materi yang disertai dengan suara (Rupawati dkk., 2017). Media ini menyajikan suatu gambar bergerak, berwarna, beserta penjelasan dengan suara atau gambar yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan daya ingat siswa karena informasi yang disajikan dapat dengan mudah dipahami. Sehingga meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik atau meningkat.

Minat belajar merupakan suatu keinginan dalam melakukan sesuatu dikarenakan memiliki ketertarikan dan kesenangan akan pekerjaan termasuk belajar (Nursyam, 2019). Minat ini dapat mendorong siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan termotivasi dalam belajar. Dengan minat yang tinggi maka siswa akan lebih berusaha dalam memahami sebuah materi yang disampaikan guru, sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik atau lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menduga terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa yang memengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Asumsi ini muncul dari kemungkinan adanya perbedaan hasil yang tidak selalu sama. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* akan lebih tinggi dibandingkan dengan media *audiovisual* pada siswa yang minat belajarnya tinggi dan hasil belajar menggunakan *audiovisual* lebih tinggi dibandingkan dengan media interaktif berbasis *Canva* pada siswa yang minat belajarnya rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerangka Pikir**

#### D. Hipotesis Penelitian

Terdapat beberapa hipotesis penelitian berdasarkan permasalahan sesuai dengan kerangka pikir penelitian di atas yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *audiovisual*.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah.
3. Hasil belajar ekonomi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan media *Audiovisual* pada siswa yang minat belajarnya tinggi.
4. Hasil belajar ekonomi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media *audiovisual* lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* pada siswa yang minat belajarnya sedang.
5. Hasil belajar ekonomi siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran *Audiovisual* pada siswa yang minat belajarnya rendah.
6. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian komparatif dengan pendekatan *Quasy Eksperiment*. Penelitian komparatif merupakan penelitian yang bersifat membandingkan dua objek (Abubakar, 2021). Pendekatan *Quasy Eksperiment* dilakukan karena adanya faktor yang sulit dalam mengontrol suatu variabel dalam penelitian sosial khususnya yang ada di kelas, pada praktek pendidikan dengan para siswa di kelas/ruangan dalam situasi interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan lingkungan, pengontrolan yang ketat sulit untuk dilakukan, pelaksanaan penelitian tidak selalu memungkinkan untuk melakukan seleksi subjek secara acak, karena subjek secara alami telah alami terbentuk dalam satu kelompok utuh (Abraham dan Supriyati, 2022).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian untuk olah data dengan menggunakan statistik, dengan itu data yang diperoleh atau dihasilkan berupa angka (Sahir, 2021). Pemilihan jenis dan pendekatan penelitian ini sudah sesuai dengan topik masalah dan tujuan penelitian yaitu untuk menemukan perbedaan dari hasil belajar ekonomi siswa terhadap pengajaran kepada dua kelompok yang berbeda dengan menggunakan media yang berbeda dan waktu yang berbeda. Media tersebut menggunakan media interaktif *Canva* dan media *audiovisual*. Sementara itu, minat belajar disini sebagai variabel moderator yang gunanya untuk mengetahui adanya interaksi dari variabel lain yang memengaruhi.

## 1. Desain Eksperimen

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang dalam penyampaianya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* (X1) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang dalam penyampaianya menggunakan media *audiovisual* (X2) dengan memperhatikan siswa yang minat belajarnya tinggi (Z1), sedang (Z2) dan rendah (Z3). Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain faktorial 2x3. Desain faktorial merupakan perencanaan yang kemungkinan setiap level kombinasi dari semua faktor akan diselidiki, jadi ketika terdapat tiga faktor dengan masing-masing memiliki dua tingkat, maka semuanya terdapat enam kombinasi yaitu: tingkat 1 dengan tingkat 1, tingkat 1 dengan tingkat 2, tingkat 1 dengan tingkat 3, tingkat 2 dengan tingkat 1, tingkat 2 dengan tingkat 2, tingkat 2 dengan tingkat 3 hal tersebut akan dianalisis untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil penelitian. Berikut ini merupakan tampilan penjelasan dari desain faktorial 2x3 sebagai desain eksperimen penelitian:

**Tabel 4. Desain Eksperimen Faktorial**

Faktorial Desain 2x3	Media Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen XI John Dalton (XI.2)	Kelas Kontrol XI Max Weber (XI.7)
Minat Belajar(Z)	Media interaktif berbasis <i>Canva</i> (X1)	Media <i>Audiovisual</i> (X2)
A. Tinggi (Z1)	$X_1Z_1$	$X_2Z_1$
B. Sedang (Z2)	$X_1Z_2$	$X_2Z_2$
C. Rendah (Z3)	$X_1Z_3$	$X_2Z_3$

Keterangan:

X1 Z1: Siswa yang dalam pelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* dan minat belajarnya tinggi.

- X2 Z1: Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media *audiovisual* dan minat belajar tinggi.
- X1 Z2: Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media *Canva* dan minat belajar sedang.
- X2 Z2: Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media *Audiovisual* dan minat belajar sedang.
- X1 Z3: Siswa yang dalam pelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif *canva* dan minat belajarnya rendah.
- X2 Z3: Siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan media *audiovisual* dan minat belajarnya rendah.

## 2. Prosedur Eksperimen

Berikut ini merupakan paparan tahapan/langkah-langkah penelitian eksperimen yang menjadi prosedur eksperimen yang terancang dari awal secara sistematis, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5. Prosedur Eksperimen Penelitian**

<b>PROSEDUR EKSPERIMEN</b>
<b>A. Penelitian Pendahuluan</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyiapkan surat izin penelitian pendahuluan yang ditujukan kepada sekolah yang merupakan tempat penelitian.</li> <li>2. Menyerahkan surat izin penelitian pendahuluan kepada sekolah</li> <li>3. Setelah diberi izin, melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran terkait persiapan guru sebelum mengajar di kelas, perangkat pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, strategi yang diterapkan, bahan ajar dan bentuk evaluasi pembelajaran, serta wawancara terkait penilaian KKTP yang diterapkan di sekolah.</li> <li>4. Melakukan observasi yang berguna untuk melihat cara guru mengajar di kelas, serta melakukan observasi kepada siswa dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui minat belajar siswa saat di kelas apakah rendah, sedang atau tinggi. Sehingga diperoleh permasalahan yang dialami saat pembelajaran di kelas.</li> <li>5. Menetapkan teknik sampel yang digunakan yaitu <i>cluster random sampling</i> dan kelas yang menjadi sampel penelitian.</li> </ol>

Tabel 5. Lanjutan

- 
6. Menetapkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas XI John Dalton menjadi kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dan kelas XI Max Weber menjadi kelas kontrol dengan menggunakan media *audiovisual*.
  7. Melakukan wawancara tidak terstruktur kepada siswa untuk mengetahui respon dari pembelajaran di dalam kelas.
  8. Melakukan dokumentasi untuk melengkapi data-data penelitian.
  9. Mengumpulkan data-data yang sudah didapat dari penelitian pendahuluan, lalu melakukan pembuatan proposal dan setelah itu seminar proposal.
- 

### B. Tahap Perencanaan Eksperimen

---

1. Membuat Modul Ajar untuk kelas eksperimen XI John Dalton dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan Modul Ajar kelas kontrol XI Max Weber dengan media *Audiovisual*
  2. Membuat lembar tes dan lembar observasi yang diberikan kepada siswa setelah diberi perlakuan.
  3. Menyiapkan lembar refleksi dan penilaian diri siswa atas aktivitas belajar telah dilakukan.
- 

### C. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

---

Kelas eksperimen XI John Dalton media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dengan model pembelajaran dan dilaksanakan oleh guru mata pelajaran ekonomi.	Kelas kontrol XI Max Weber media pembelajaran <i>audiovisual</i> dengan model pembelajaran dan dilaksanakan oleh guru mata pelajaran ekonomi.
--	---

---

#### 1. Tahap Pendahuluan

- a. Guru dan siswa membaca al-qur'an bersama dan dilanjutkan dengan kultum dari siswa di kelas.
  - b. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas untuk memulai pelajaran.
  - c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai bentuk sikap kedisiplinan
  - d. Mengulas materi dipertemuan sebelumnya dan dikaitkan dengan materi yang akan dibahas.
- 

#### 1. Tahap Pendahuluan

- a. Guru dan siswa membaca al-qur'an bersama dan dilanjutkan dengan kultum dari siswa di kelas.
  - b. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas untuk memulai pelajaran.
  - c. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai bentuk sikap kedisiplinan
  - d. Mengulas materi dipertemuan sebelumnya dan dikaitkan dengan materi yang akan dibahas.
-

Tabel 5. Lanjutan

e. Guru menyebutkan tujuan dan model pembelajaran yang digunakan.	e. Guru menyebutkan tujuan dan model pembelajaran yang digunakan.
<b>2. Tahap Inti</b>	<b>2. Tahap Inti</b>
a. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Canva</i> dan siswa diminta untuk menyimak, melihat, memperhatikan keseluruhan materi yang disampaikan.	a. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan media <i>Audiovisual</i> dan siswa diminta untuk menyimak, melihat, mendengar, memperhatikan keseluruhan materi yang disampaikan.
b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.	b. Guru memberikan penguatan dari tampilan materi dalam bentuk video tersebut.
c. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang kurang dipahami/ kurang dimengerti.	c. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
d. Masing-masing kelompok diberi LKPD berupa studi kasus supaya siswa dapat berpikir kritis terkait penyebab masalah muncul, mengidentifikasi dan menganalisis bersama dengan teman kelompoknya.	d. Masing-masing kelompok diberi studi kasus yang berbeda supaya siswa dapat berpikir kritis terkait penyebab masalah muncul, mengidentifikasi dan menganalisis bersama dengan teman kelompoknya.
e. Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya terkait studi kasus yang telah diberikan, disini siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kolaboratif, dan apabila siswa tidak memahami dapat bertanya kepada guru.	e. Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya terkait studi kasus yang telah diberikan, disini siswa dituntut untuk berpikir kritis dan kolaboratif, dan apabila siswa tidak memahami dapat bertanya kepada guru.
f. Guru membimbing siswa dalam melakukan pengerjaan tugas berkelompok tersebut supaya proses diskusi berjalan aktif.	f. Guru membimbing siswa dalam melakukan pengerjaan tugas berkelompok tersebut supaya proses diskusi berjalan aktif.
g. Peserta didik berdiskusi mengenai hasil	g. Siswa menyajikan hasil diskusi terkait studi kasus yang dikerjakan bersama

Tabel 5. Lanjutan

<p>pengamatan yang dilakukan dengan sumber acuan bahan ajar yang diberikan oleh guru dengan kelompok masing-masing</p> <p>h. Siswa menyajikan hasil diskusi terkait studi kasus yang dikerjakan bersama kelompoknya di depan kelas.</p> <p>i. Kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi jawaban dari kelompok yang maju di depan kelas.</p> <p>j. Setelah semua kelompok maju, guru menilai kinerja kelompok dan masing masing individu dan memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dan individu dengan skor tinggi. Pemberian <i>reward</i> kepada kelompok dengan skor tinggi dengan kriteria penyajian tepat, jelas, serta kolaboratif dari masing-masing individu. Pemberian <i>reward</i> pada individu dengan skor toinggi dengan kriteria aktif dalam berdiskusi di kelas.</p> <p>k. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dan guru meluruskan dari setiap jawaban studi kasus masing-masing kelompok dan disesuaikan dengan materi.</p>	<p>kelompoknya di depan kelas.</p> <p>h. Kelompok lain diberi kesempatan untuk bertanya atau menanggapi jawaban dari kelompok yang maju di depan kelas.</p> <p>i. Setelah semua kelompok maju, guru menilai kinerja kelompok dan masing masing individu dan memberikan <i>reward</i> kepada kelompok dan individu dengan skor tinggi. Pemberian <i>reward</i> kepada kelompok dengan skor tinggi dengan kriteria penyajian tepat, jelas, serta kolaboratif dari masing-masing individu. Pemberian <i>reward</i> pada individu dengan skor toinggi dengan kriteria aktif dalam berdiskusi di kelas.</p> <p>j. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dan meluruskan dari setiap jawaban studi kasus masing-masing kelompok dan disesuaikan dengan materi.</p>
<p><b>3. Tahap Penutup</b></p> <p>a. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi secara keseluruhan</p> <p>b. Guru mengulas kembali materi pelajaran sehingga materi pelajaran sehingga</p>	<p><b>3. Tahap Penutup</b></p> <p>a. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi secara keseluruhan</p> <p>b. Guru mengulas kembali materi pelajaran sehingga materi yang diserap siswa dapat optimal.</p> <p>c. Memberikan <i>post test</i> supaya guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah di ajarkan</p> <p>d. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah</p>

Tabel 5. Lanjutan

materi yang diserap siswa dapat optimal.	dilakukan, seperti manfaat apa yang didapat dari belajar materi ini?
c. Memberikan <i>post test</i> supaya guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang telah di ajarkan	Bagaimana belajar menggunakan media <i>power point</i> menarik atau tidak? Yang ditulis pada selembar kertas
d. Guru dan peserta didik melakukan refleksi dari pembelajaran yang telah dilakukan, seperti manfaat apa yang didapat dari belajar materi ini? Bagaimana belajar menggunakan media <i>power point</i> menarik atau tidak? Yang ditulis pada selembar kertas	e. Guru memberikan motivasi, saran supaya semangat belajar
e. Guru memberikan motivasi, saran supaya semangat belajar	f. Berdoa bersama supaya ilmu yang didapat bermanfaat.
f. Berdoa bersama supaya ilmu yang didapat bermanfaat.	

## B. Populasi Dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi merupakan suatu subjek atau objek yang berada pada suatu wilayah topik penelitian dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan orang-orang yang berada pada unit penelitian atau unit analisis yang diteliti individu, kelompok, atau organisasi (Abdussamad, 2021). Populasi dapat diartikan sebagai sekelompok orang, kejadian, atau segala hal yang mempunyai karakteristik tertentu (Rohman, dkk. 2023).

Berikut ini disajikan Data Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara T.P. 2024/2025.

**Tabel 6. Data Jumlah Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara tahun 2024/2025.**

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Thomas Alva Edison (XI.1)	33
2.	John Dalton (XI.2)	34
3.	Isa Ac Newton (XI.3)	35
4.	Max Planck (XI.4)	36
5.	Michael Faraday (XI.5)	36
6.	Albert Einstein (XI.6)	34
7.	Max Weber (XI.7)	34
8.	Adam Smith (XI.8)	36
9.	Ibnu Khalpun (XI.9)	34
10.	Gold Smith (XI.10)	34
<b>Total Populasi</b>		<b>346</b>

Sumber: Data Guru SMA Negeri 1 Way Jepara

Jadi, populasi penelitian yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara Tahun Pelajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan populasi 346 siswa.

## 2. Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengambilan sampel ini dapat diartikan sebagai satu kelompok yang memiliki unsur-unsur yang sama (homogen), sedangkan satu kelompok dengan kelompok yang lain terdapat perbedaan (Yusuf, 2017). Pengambilan sampel dilakukan dengan cara memasukan 10 gulungan kertas yang sesuai dengan jumlah kelas pada populasi penelitian ke dalam wadah tertutup yang diberi lubang kecil di salah satu sisinya. Wadah tersebut dikocok dengan posisi terbalik agar kertas jatuh, hal tersebut dilakukan sebanyak dua kali karena sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini sebanyak dua kelas. Dari hasil teknik yang dilakukan dengan menggunakan *cluster random sampling* diperoleh kelas John Dalton sebagai kelas eksperimen sebanyak 34 siswa dan kelas Max Weber sebagai

kelas kontrol sebanyak 34 siswa. Jadi jumlah keseluruhan sampel 68 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara.

### **C. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti supaya dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2020: 68). Pada penelitian ini menggunakan tiga variabel yaitu variabel independen (bebas), variabel dependen (terikat), dan variabel moderator.

#### **1. Variabel Independen (Bebas)**

Variabel bebas dilambangkan dengan huruf X, variabel ini merupakan variabel yang dianggap sebagai penyebab atau faktor yang dapat memengaruhi variabel lain dalam suatu penelitian atau eksperimen. Variabel bebas pada penelitian ada dua yaitu media pembelajaran berbasis *Canva* yang dilambangkan dengan X1, dan media pembelajaran *Audiovisual* yang dilambangkan dengan X2.

#### **2. Variabel Dependen (Terikat)**

Variabel terikat dilambangkan dengan huruf Y, variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau dapat berubah sebagai sebagai hasil dari perubahan variabel yang lain. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu Hasil Belajar Siswa yang dilambangkan dengan Y.

#### **3. Variabel Moderator**

Variabel moderator pada umumnya dilambangkan dengan huruf Z, variabel ini merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah hubungan dari variabel X (variabel bebas) dengan variabel terikat. Pada penelitian ini menggunakan variabel moderator yaitu minat belajar karena terdapat dugaan bahwa minat belajar dapat memengaruhi kuat atau lemahnya hubungan antara hasil belajar dengan media pembelajaran siswa

pada mata pelajaran ekonomi yaitu melalui Media Interaktif Berbasis *Canva* dan media pembelajaran *Audiovisual*.

#### **D. Definisi Konseptual Variabel**

##### **1. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan penguasaan atas suatu materi pelajaran yang disesuaikan dari tingkat kemampuan siswa. Hasil tersebut bisa berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku yang telah diperoleh.

##### **2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva***

Media *Canva* merupakan suatu *platform* yang menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu guru untuk menyiapkan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga dapat membantu siswa dalam menelaah materi pembelajaran yang abstrak. Fitur-fitur yang terdapat pada *Canva* seperti *template* desain, koleksi foto dan ilustrasi, pengeditan foto, video dan presentasi, elemen desain dan penyimpanan *cloud*.

##### **3. Media Pembelajaran *Audiovisual***

Media ini adalah alat bantu dalam media pembelajaran yang digabungkan dengan elemen suara (pendengaran) dan gambar (penglihatan) secara bersamaan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media *Audiovisual* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena kombinasi dari unsur suara dan gambar dengan warna yang menarik dapat memikat perhatian siswa dalam belajar.

##### **4. Minat Belajar**

Minat belajar merupakan ketertarikan yang ada dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan,

sehingga siswa tersebut dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan oleh guru.

## **E. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel merupakan cara pengukuran variabel yang dijelaskan secara spesifik sehingga tidak dapat menimbulkan interpretasi ganda. Hal ini dapat membantu dalam menerapkan batasan variabel serta dapat dijadikan pedoman dalam proses pengukuran, sehingga hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut lebih akurat. Berikut definisi operasional variabel pada penelitian:

### **1. Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa merupakan tolak ukur keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran, hasil tersebut diperoleh setelah dilakukannya pengamatan dan evaluasi dari hasil tes formatif. Pengukuran indikator menggunakan *instrument test multiple choice* atau tes pilihan ganda mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan skala interval.

### **2. Media Interaktif Berbasis *Canva***

Media interaktif berbasis *canva* merupakan suatu aplikasi yang dapat diakses melalui *handphone* dan komputer yang digunakan untuk mempresentasikan atau menyampaikan materi dengan kreatif dan inovatif, karena pada aplikasi tersebut terdapat fitur yang dapat membuat tampilan menjadi menarik. Terdapat indikator dari media pembelajaran berbasis *canva* yaitu kemampuan dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif, dan kemampuan dalam meningkatkan pembelajaran menjadi menyenangkan. Pengukuran indikator menggunakan instrumen observasi minat belajar dengan menggunakan skala interval.

### **3. Media *Audiovisual***

Media *audiovisual* merupakan media pembelajaran yang penerapannya melalui penglihatan dan pendengaran sehingga dapat membantu siswa

dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Indikator dari media *audiovisual* antara lain kemampuan dalam meningkatkan persepsi, kemampuan dalam meningkatkan transfer pengetahuan, kemampuan dalam meningkatkan ingatan dari pengetahuan yang telah dicapai. Pengukuran indikatornya menggunakan instrumen observasi minat belajar dengan menggunakan skala interval.

#### 4. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan siswa dalam melakukan aktivitas belajar tanpa harus diperintah. Indikator minat belajar yaitu adanya perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Pengukuran indikator menggunakan instrumen kuesioner minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan skala interval dengan pendekatan semantik diferensial.

**Tabel 7. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel	Indikator	Pengukuran Variabel	Skala
Hasil Belajar ekonomi Siswa (Y)	1. Kognitif 2. Afektif 3. Psikomotorik (Benjamin S.Bloom dalam Nabillah dan Abadi, 2019:660)	Instrumen <i>Test Multiple Choise</i> atau Tes Pilihan Ganda Mata Pelajaran Ekonomi	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)
Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i>	1. Kemampuan dalam mengembangkan kreativitas 2. Kemampuan dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif 3. Kemampuan dalam meningkatkan pembelajaran menjadi menyenangkan (Pelangi, 2020: 86)	Instrumen Observasi Minat Belajar	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)

Tabel 7. Lanjutan

Media Pembelajaran <i>Audiovisual</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan dalam meningkatkan persepsi,</li> <li>2. Kemampuan dalam meningkatkan <i>transfer</i> pengetahuan</li> <li>3. Kemampuan dalam meningkatkan ingatan dari pengetahuan yang telah dicapai</li> </ol> (Magdalena dan Astikawati, 2018: 38)	Instrumen Observasi Minat Belajar	<i>Interval Scale</i> (Skala Interval)
Minat Belajar Siswa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perasaan senang</li> <li>2. Keterlibatan siswa</li> <li>3. Ketertarikan</li> <li>4. Perhatian siswa</li> </ol> (Karisma, dkk. 2022: 122)	Instrumen Lembar Kuesioner Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi	<i>Interval Scale with Semantic Differential Approach</i> (Skala Interval dengan Pendekatan Semantik Diferensial)

## F. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Penggunaan teknik wawancara dilakukan dalam penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan informasi mengenai situasi, kondisi, serta proses belajar mengajar di kelas, untuk mendapatkan pengetahuan awal yang mendukung penelitian lebih lanjut. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 1 Way Jepara dengan menggunakan wawancara tidak struktur dan tanpa panduan dan alat perekam.

### 2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung antara peneliti dengan seluruh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di kelas melalui pengamatan, yang

memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai situasi dan kondisi guru dan siswa.

### **3. Kuesioner (Angket)**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan tertulis pada responden yang harus dijawab (Sugiyono, 2020). Kuesioner pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi dari data minat belajar siswa.

### **4. Eksperimen**

Teknik eksperimen digunakan untuk menjelaskan prosedur langkah-langkah penerapan dari dua media pembelajaran pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol selama proses belajar mengajar. Melalui eksperimen ini, akan dikumpulkan data hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Temuan dari data tersebut kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian sehingga mencapai tujuan yang ditetapkan.

### **5. Teknik Tes**

Penggunaan teknik tes ini melibatkan pemberian soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa sebagai alat penilaian hasil belajar dan pengukuran sejauh mana kompetensi serta pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Penilaian ini dilakukan berdasarkan KKTP yang telah ditetapkan, dan dapat digunakan untuk membandingkan pencapaian siswa dengan siswa lainnya. Dalam penelitian ini, teknik tes yang digunakan adalah teknik *post-test*, di mana siswa diberikan beberapa soal pilihan ganda pada akhir pembelajaran. Hasil dari tes ini akan diukur, dinilai, dan dievaluasi untuk menilai hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi.

### **6. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai data nilai pelajaran ekonomi dan data siswa, latar belakang berdirinya sekolah, serta keadaan sekolah, guru, siswa SMA Negeri 1 Way Jepara.

## G. Uji Prasyarat Instrumen

### 1. Uji Validitas

Sugiyono (2020: 361), menjelaskan bahwa uji validitas merupakan pengujian ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. uji validitas bertujuan untuk menentukan seberapa baik alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dianggap valid jika dapat secara akurat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti dengan lengkap (Rusman, 2023).

Pada pengujian tingkat validitas instrumen dapat menggunakan metode kevalidan korelasi *Product Moment*. Berikut adalah rumusnya:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah sampel yang diteliti atau peserta tes
- XY = Perkalian skor item dan skor total XY
- X = Skor item
- Y = Skor total Y

Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan metode korelasi *product moment* yang memiliki kriteria pengujian jika harga rhitung > rtabel dengan  $\alpha = 0,05$  dan n sampel yang diteliti, maka disimpulkan bahwa alat ukur/instrumen tersebut valid. Sedangkan jika rhitung  $\leq$  rtabel, maka disimpulkan bahwa alat ukur/instrumen tersebut tidak valid.

#### a. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar Siswa

Uji validitas instrumen minat belajar siswa merupakan proses pengujian dalam memastikan bahwa instrumen (kuesioner, angket, atau tes) benar-benar dapat mengukur minat belajar siswa. Tujuan dari melakukan uji validitas ini supaya mengetahui bahwa pertanyaan-

pertanyaan yang ada memang sesuai dan tepat untuk mengetahui seberapa besar minat belajar seseorang.

**Tabel 8. Uji Validitas Instrumen Minat Belajar Siswa**

Item Pernyataan	rhitung	Kondisi	r <sub>tabel</sub>	Nilai Sig	Simpulan
1	0,806	>	0,344	0,000	Valid
2	0,696	>	0,344	0,000	Valid
3	0,354	>	0,344	0,043	Valid
4	0,630	>	0,344	0,000	Valid
5	0,167	<	0,344	0,352	Tidak Valid
6	0,531	>	0,344	0,001	Valid
7	0,633	>	0,344	0,000	Valid
8	0,597	>	0,344	0,000	Valid
9	0,693	>	0,344	0,000	Valid
10	0,370	>	0,344	0,034	Valid
11	0,622	>	0,344	0,000	Valid
12	0,670	>	0,344	0,000	Valid
13	0,391	>	0,344	0,024	Valid
14	0,595	>	0,344	0,017	Valid
15	0,414	>	0,344	0,000	Valid
16	0,625	>	0,344	0,000	Valid
17	0,632	>	0,344	0,000	Valid
18	0,610	>	0,344	0,000	Valid
19	0,074	<	0,344	0,682	Tidak Valid
20	0,541	>	0,344	0,001	Valid
21	0,081	<	0,344	0,656	Tidak Valid
22	0,382	>	0,344	0,028	Valid
23	0,233	<	0,344	0,193	Tidak valid
24	0,578	>	0,344	0,000	Valid
25	0,520	>	0,344	0,002	Valid
26	0,461	>	0,344	0,007	Valid
27	0,481	>	0,344	0,005	Valid
28	0,434	>	0,344	0,012	Valid
29	0,388	>	0,344	0,026	Valid
30	-0,079	<	0,344	0,660	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 30 pernyataan mengenai minat belajar siswa terdapat 5 butir pernyataan yang tidak valid dengan kriteria pengujian  $r_{hitung} < r_{tabel}$  atau nilai sig.  $> 0,05$ , sehingga pernyataan tersebut dapat dihilangkan atau

tidak dipakai saat pengujian. Terdapat 25 butir pernyataan dengan kriteria pengujian  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau nilai sig.  $< 0,05$ , sehingga pernyataan tersebut dapat digunakan pada penelitian.

**b. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa**

Uji validitas instrumen tes hasil belajar siswa adalah proses untuk memastikan apakah tes yang digunakan benar-benar mengukur hasil belajar siswa. Tujuan dari melakukan uji validitas ini untuk memastikan bahwa soal-soal dalam tes tersebut sesuai dan tepat untuk menilai kemampuan atau pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

**Tabel 9. Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa**

Butir Soal	$r_{hitung}$	Kondisi	$r_{tabel}$	Nilai Sig.	Simpulan
1	0,616	>	0,344	0,000	Valid
2	0,545	>	0,344	0,001	Valid
3	0,438	>	0,344	0,011	Valid
4	0,561	>	0,344	0,001	Valid
5	0,485	>	0,344	0,001	Valid
6	0,569	>	0,344	0,001	Valid
7	0,626	>	0,344	0,000	Valid
8	0,369	>	0,344	0,035	Valid
9	0,548	>	0,344	0,001	Valid
10	0,416	>	0,344	0,016	Valid
11	0,560	>	0,344	0,001	Valid
12	0,468	>	0,344	0,006	Valid
13	0,534	>	0,344	0,001	Valid
14	0,564	>	0,344	0,001	Valid
15	0,390	>	0,344	0,025	Valid
16	0,485	>	0,344	0,004	Valid
17	0,467	>	0,344	0,006	Valid
18	0,405	>	0,344	0,019	Valid
19	0,468	>	0,344	0,006	Valid
20	0,455	>	0,344	0,008	Valid
21	0,495	>	0,344	0,003	Valid
22	0,567	>	0,344	0,001	Valid
23	0,728	>	0,344	0,000	Valid
24	0,417	>	0,344	0,016	Valid
25	0,460	>	0,344	0,007	valid

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Berdasarkan hasil validitas pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 25 pernyataan mengenai hasil belajar ekonomi siswa dinyatakan valid dengan kriteria pengujian  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau nilai sig.  $< 0,05$ , sehingga 25 soal tersebut dapat diujikan pada sampel penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Sugiyono (2020: 362) menyatakan bahwa uji reliabilitas merupakan pengujian derajat konsistensi, di mana apabila peneliti lain mengulangi atau mereplika pada penelitian dengan objek yang sama dengan metode yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Jadi tujuan dari adanya uji reliabilitas adalah untuk memastikan bahwa alat ukur/instrumen memberikan hasil yang konsisten atau sama jika digunakan berulang-ulang dalam kondisi yang sama.

Uji reliabilitas yang digunakan untuk mengukur instrumen adalah Uji Reabilitas *Alpha Cronbach's*. Uji reliabilitas *Alpha Cronbach's* digunakan apabila jawaban dari alat ukur/ instrumen terdiri dari tiga atau lebih pilihan, baik menggunakan instrumen pilihan ganda atau essay (Rusman, 2023). Berikut adalah rumusnya:

$$r_i = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan:

$r_i$	= Reliabilitas instrumen
$k$	= Banyaknya butir pertanyaan
$\sum \sigma^2 b$	= Jumlah varians butir
$\sigma^2 t$	= Varians total

Kriteria pengujian yaitu jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05 atau Sig.= 0,05 dan n yang diteliti, maka disimpulkan bahwa alat ukur/ instrumen yang digunakan dinyatakan reliabel. Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$

disimpulkan bahwa alat ukur/ instrumen tidak reliabel. Berikut daftar interpretasi berupa kategori besarnya nilai r

**Tabel 10. Daftar Interpretasi Nilai r**

No.	Koefisien r	reliabilitas
1.	0,8000-1,0000	Sangat Tinggi
2.	0,6000-0,7999	Tinggi
3.	0,4000-0,5999	Sedang/Cukup
4.	0,2000-0,3999	Rendah
5.	0,0000-0,1999	Sangat Rendah

Sumber: (Rusman, 2023: 34)

**a. Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa**

Uji reliabilitas instrumen minat belajar siswa merupakan proses yang digunakan untuk memastikan bahwa alat ukur/instrumen yang digunakan (kuesioner atau angket) untuk mengukur minat belajar siswa memberikan hasil yang konsisten. Jika alat ukur/instrumen tersebut reliabel, berarti pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner tersebut dapat dipercaya untuk mengukur minat belajar siswa secara konsisten, baik di waktu yang berbeda atau pada kelompok siswa yang berbeda tetapi dalam situasi yang serupa.

**Tabel 11. Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa**

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.906	25

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Hasil dari pengujian reliabelitas instrument minat belajar siswa dengan program SPSS menggunakan rumus *Alpha Crombach* dan  $n=33$  yaitu diperoleh 25 item pernyataan yang dinyatakan valid. Nilai r *Alpha* yang didapat sebesar 0,906 yang menunjukkan bahwa instrumen variabel minat belajar siswa memiliki reliabelitas yang sangat tinggi.

### b. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar siswa merupakan proses yang digunakan untuk memastikan bahwa tes yang digunakan untuk menilai hasil belajar siswa memberikan hasil yang konsisten. Jika tes tersebut reliabel, berarti tes tersebut dapat dipercaya untuk mengukur hasil belajar siswa secara konsisten, baik pada waktu yang berbeda atau pada kelompok siswa yang berbeda namun dalam situasi serupa.

Berikut adalah hasil uji reliabel instrument tes hasil belajar siswa:

**Tabel 12. Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa**

<b>Reliability Statistics</b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.878	25

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Hasil dari pengujian reliabelitas instrument hasil belajar siswa dengan program SPSS menggunakan rumus *Alpha Crombach* dan  $n=33$  yaitu diperoleh 25 butir soal yang dinyatakan valid. Nilai  $r$  *Alpha* yang didapat sebesar 0,878 yang menunjukkan bahwa instrumen variabel hasil belajar siswa memiliki reliabelitas yang sangat tinggi.

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah butir-butir soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh butir-butir soal yang termasuk kategori mudah, sedang, dan sukar (Bagiyono, 2017: 2). Tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat dari kesanggupan atau kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal, bukan dari asumsi guru yang menyusun soal, karena butir soal yang sulit atau mudah bagi guru belum tentu sulit atau mudah bagi siswa (Son, 2019: 44).

Berikut rumus untuk menentukan tingkat kesukaran:

$$P = \frac{N_P}{N} \quad \text{Keterangan:}$$

P = Indeks kesukaran                      N = Jumlah seluruh peserta

$N_P$  = Jumlah peserta menjawab soal benar

**Tabel 13. Kriteria indeks kesukaran butir soal**

No.	Indeks Kesukaran	Kriteria
1.	$0,00 \leq DI < 0,30$	Soal sukar
2.	$0,30 \leq DI < 0,80$	Soal sedang
3.	$0,80 \leq DI < 1,00$	Soal mudah

Sumber: (Son, 2019)

**Tabel 14. Tingkat Kesukaran Soal**

Butir Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
Soal 1	0,61	Sedang
Soal 2	0,67	Sedang
Soal 3	0,55	Sedang
Soal 4	0,58	Sedang
Soal 5	0,64	Sedang
Soal 6	0,27	Sukar
Soal 7	0,61	Sedang
Soal 8	0,52	Sedang
Soal 9	0,64	Sedang
Soal 10	0,67	Sedang
Soal 11	0,55	Sedang
Soal 12	0,55	Sedang
Soal 13	0,67	Sedang
Soal 14	0,61	Sedang
Soal 15	0,64	Sedang
Soal 16	0,42	Sedang
Soal 17	0,27	Sukar
Soal 18	0,67	Sedang
Soal 19	0,55	Sedang
Soal 20	0,27	Sukar
Soal 21	0,36	Sedang
Soal 22	0,39	Sedang
Soal 23	0,27	Sukar
Soal 24	0,21	Sukar
Soal 25	0,18	Sukar

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menggunakan SPSS 26 terhadap 25 soal yaitu indeks  $0,00 \leq DI < 0,30$  terdapat butir soal nomor 6, 17, 20, 23, 24, dan 25, maka terdapat 6 butir soal tersebut dengan kategori sukar. Kemudian pada indeks  $0,30 \leq DI < 0,80$  terdapat pada nomor soal 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, dan 22, maka terdapat 19 soal dengan kategori sedang.

#### 4. Daya Bada Soal

Daya beda butir soal adalah kemampuan soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut (Bagiyono, 2017: 3). Daya beda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Son, 2019: 46).

Berikut rumus untuk menentukan daya beda soal:

$$D = \frac{A_B}{A} - \frac{B_B}{B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- D = Indeks deskriminasi
- A = Jumlah peserta kelompok atas
- $A_B$  = Peserta kelompok atas yang menjawab benar
- B = Jumlah peserta kelompok bawah
- $B_B$  = Peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Berikut kriteria indeks daya beda soal:

**Tabel 15. Kriteria Indeks Daya Bada Soal**

No.	IDP	Interprestasi
1.	Tanda negatif	Tidak ada daya pembeda
2.	$0,00 \leq D < 0,20$	Lemah
3.	$0,20 \leq D < 0,40$	Cukup
4.	$0,40 \leq D < 0,70$	Baik
5.	$0,70 \leq D < 1,00$	Baik sekali

Sumber: (Son, 2019)

**Tabel 16. Daya Beda Soal**

<b>Butir Soal</b>	<b>Indeks Deskriminasi (D)</b>	<b>Kategori</b>
Soal 1	0,56	Baik
Soal 2	0,49	Baik
Soal 3	0,37	Cukup
Soal 4	0,50	Baik
Soal 5	0,42	Baik
Soal 6	0,52	Baik
Soal 7	0,57	Baik
Soal 8	0,29	Cukup
Soal 9	0,49	Baik
Soal 10	0,35	Cukup
Soal 11	0,50	Baik
Soal 12	0,40	Baik
Soal 13	0,47	Baik
Soal 14	0,50	Baik
Soal 15	0,32	Cukup
Soal 16	0,42	Baik
Soal 17	0,40	Baik
Soal 18	0,34	Cukup
Soal 19	0,40	Baik
Soal 20	0,39	Cukup
Soal 21	0,43	Baik
Soal 22	0,50	Baik
Soal 23	0,69	Baik
Soal 24	0,36	Cukup
Soal 25	0,41	Baik

Sumber: Hasil Pengelolaan Data, 2025

Berdasarkan perhitungan hasil analisis daya beda soal menggunakan SPSS 26, didapatkan hasil yaitu dari keseluruhan soal yaitu memiliki daya beda soal dengan indeks  $0,40 \leq D < 0,70$  dengan kategori baik yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, dan 25. Kemudian soal pada indeks  $0,20 \leq D < 0,40$  dengan ketegori cukup yaitu nomor 3, 8, 10, 15, 18, 20, dan 24.

#### **H. Uji Prasyaratan Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis data statistik inferensial dengan teknik statistik parametrik. Pada penerapan statistik parametrik diperlukan persyaratan yang harus dipenuhi yaitu sampel berdistribusi normal dan sampel

berasal dari populasi yang homogen, sehingga perlu dilakukan pengujian persyaratan berupa uji normalitas dan homogenitas.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu prosedur dalam mengetahui apakah sebuah data dihasilkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran yang normal (Nuryadi, dkk. 2017). Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Shapiro-wilk*. Dari sampel yang akan di uji hipotesisnya dapat diketahui apakah sampel tersebut normal atau sebaliknya. Dasar dalam pengambilan keputusan yaitu jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Hipotesis statistik yang digunakan adalah:

$H_0$  : sampel berdistribusi normal

$H_1$  : Sampel berdistribusi tidak normal

Berikut rumus uji normalitas *Shapiro-Wilk*:

$$W = \frac{(\sum_1^n a_i x_i)^2}{\sum_1^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Selanjutnya  $W$  dibandingkan dengan daerah kritis untuk pengambilan keputusan dengan kriteria tolak  $H_0$  jika nilai  $W <$  nilai kritis atau  $p - value < \alpha$  dan terima  $H_1$  jika nilai  $W >$  nilai kritis atau  $p - value > \alpha$  (Ahadi dan Zain, 2023).

### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu prosedur pengujian yang bertujuan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama (Nuryadi dkk., 2017). Penelitian ini menggunakan uji homogenitas *Levene Statistik*.

Berikut rumus Uji Homogenitas *Levene Statistik*:

$$W = \frac{(n-k) \sum_{i=1}^k N_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

$n$  = jumlah perlakuan

$N$  =  $n \times k$

$k$  = banyak kelompok

$$Z_{ij} = |y_{ij} - \bar{y}_i|$$

$$\bar{y}_i = \text{rata-rata dari kelompok ke-}i$$

$$\bar{Z}_i = \text{rata-rata dari kelompok } z_i$$

$$\bar{Z}_{..} = \text{rata-rata menyeluruh dari } Z_{ij}$$

Sumber: (Sianturi, 2022)

Syarat uji homogenitas penelitian *Levene Statistic* yaitu jika  $W_{hitung} < F_{tabel}$ , maka data sampel dalam populasi sama/homogen, namun jika  $W_{hitung} > F_{tabel}$ , maka data sampel dalam populasi penelitian tidak identik/tidak homogen. Tingkat signifikan yang diterapkan adalah 0,05 dan  $dk = n-1$ , maka diterapkan hipotesis yaitu sebagai berikut:

$H_0$  = Data populasi dengan varians homogen

$H_1$  = Data populasi tanpa varians homogen

Kriteria pengujian uji homogenitas *Levene Statistic* berdasarkan tingkat signifikansi (Sig.) digunakan  $\alpha = 0,05$ , yaitu sebagai berikut:

- a. Jika nilai probabilitas (Sig.)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima, artinya varians data populasi penelitian sama/homogen,
- b. Jika nilai probabilitas (Sig.)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak artinya varians data populasi penelitian tidak homogen

Sumber: (Rusman, 2023: 179)

## I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan hasil belajar ekonomi siswa antara dua kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Selain itu, terdapat minat belajar siswa yang dianggap sebagai faktor yang dapat memengaruhi hubungan antara hasil belajar siswa dengan media pembelajaran (moderator). Data yang digunakan pada penelitian ini berskala interval dan sampel yang diambil dari dua kelompok yang sifatnya independen (tidak saling berhubungan), maka metode perhitungan statistik yang tepat untuk digunakan adalah statistik parametrik inferensial.

## 1. Analisis Varians Dua Jalur

Varians dua jalan atau ANAVA dua jalan merupakan perhitungan statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis komperatif untuk k sampel (lebih dari 2 sampel) dengan mempertimbangkan dua faktor yang memengaruhi. Data dalam bentuk tabel dengan baris dan kolom sesuai dengan dua faktor yang memengaruhi. Uji statistik yang dipakai dalam metode ini adalah uji F, karena pengujian tersebut untuk melihat apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelompok tersebut (Supriadi, 2021). Terdapat beberapa asumsi yang digunakan untuk pengujian *Two Way Anava* yaitu: data berasal dari populasi (sampel) rasio atau interval, populasi berdistribusi normal, varian setiap populasi harus homogen, dan kelompok data harus memiliki ukuran sampel yang sama (Supriadi, 2021).

Pada penelitian ini menggunakan ANAVA dua jalan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan dan interaksi antara hasil belajar dengan menggunakan dua media pembelajaran dan minat belajar dua kategori yaitu tinggi dan rendah pada mata pelajaran ekonomi. Sebelum melakukan perhitungan ANAVA Dua Jalan dibuat terlebih dahulu tabel penolong, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 17. Tabel Penolong**

<b>Data</b>	<b>A1</b>	<b>A2</b>	<b><math>\Sigma B</math></b>
	$n_1$	$n_2$	$n_{b1}$
B1	$\Sigma X_1$ $\Sigma X_1^2$	$\Sigma X_2$ $\Sigma X_2^2$	$\Sigma X_{b1}$ $\Sigma X_{b1}^2$
	$n_3$	$n_4$	$n_{b2}$
B2	$\Sigma X_3$ $\Sigma X_3^2$	$\Sigma X_4$ $\Sigma X_4^2$	$\Sigma X_{b2}$ $\Sigma X_{b2}^2$
$\Sigma A$	$n_{a1}$ $\Sigma X_{a1}$ $\Sigma X_{a1}^2$	$n_{a2}$ $\Sigma X_{a2}$ $\Sigma X_{a2}^2$	$n_T$ $\Sigma X_T$ $\Sigma X_T^2$

Berikut ini disajikan tabel rumus dari ANAVA Dua Jalan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 18. Rumus Anava Dua Jalan**

Sumber Variasi	Jumlah Kuadrat
Kuadrat total	$JK_A = \sum X_T^2 - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$
Antar kelompok A	$JK_A = \left( \sum \frac{(\sum X_A)^2}{n_A} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$
Antar kelompok B	$JK_B = \left( \sum \frac{(\sum X_B)^2}{n_B} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N}$
Antar kelompok A dan B	$JK_{AB} = \left( \sum \frac{(\sum X_{AB})^2}{n_{AB}} \right) - \frac{(\sum X_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$
Dalam (residu) antar kelompok	$JK_D = JK_T - JK_A - JK_B - JK_{AB}$

Rumus mencari derajat kebebasan, yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 dk_A (\text{Baris}) &= b - 1 \\
 dk_B (\text{Kolom}) &= k - 1 \\
 dk_{AB} (\text{Interaksi}) &= (dk_A)(dk_B) \\
 dk_D (\text{Residu}) &= N - (b)(k) \\
 dk_T (\text{Total}) &= N - 1
 \end{aligned}$$

Rumus menghitung kuadrat rerata antar grup, yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KR_A &= \frac{JK_A}{dk_A} & KR_B &= \frac{JK_B}{dk_B} \\
 KR_{AB} &= \frac{JK_{AB}}{dk_{AB}} & KR_D &= \frac{JK_D}{dk_D}
 \end{aligned}$$

Rumus menghitung nilai  $F_{hitung}$ , yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 F_A &= \frac{KR_A}{KR_D} \\
 F_B &= \frac{KR_B}{KR_D}
 \end{aligned}$$

$$F_{AB} = \frac{KR_{AB}}{KR_D}$$

Rumus mencari nilai  $F_{\text{tabel}}$ , yaitu sebagai berikut:

$$F_{A(Tabel)} = F_{A(Alpha)}(dkA; dkD)$$

$$F_{B(Tabel)} = F_{B(Alpha)}(dkB; dkD)$$

$$F_{AB(Tabel)} = F_{AB(Alpha)}(dkAB; dkD)$$

Sumber: (Supriadi, 2021: 169-171)

Pada pengujian ini memiliki kaidah-kaidahnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Jika  $F_1 \text{ hitung} \leq F_1 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya tidak ada perbedaan pada kelompok data baris.  
Jika  $F_1 \text{ hitung} > F_1 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya terdapat perbedaan pada kelompok data baris
- b. Jika  $F_2 \text{ hitung} \leq F_2 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya tidak ada perbedaan pada kelompok data baris.  
Jika  $F_2 \text{ hitung} > F_2 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya terdapat perbedaan pada kelompok data baris
- c. Jika  $F_3 \text{ hitung} \leq F_3 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya tidak ada perbedaan pada kelompok data baris  
Jika  $F_3 \text{ hitung} > F_3 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya terdapat perbedaan pada kelompok data baris
- d. Jika  $F_4 \text{ hitung} \leq F_4 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya tidak ada perbedaan pada kelompok data baris  
Jika  $F_4 \text{ hitung} > F_4 \text{ tabel}$ , maka diterima  $H_0$ , artinya terdapat perbedaan pada kelompok data baris

## 2. Uji t-test Dua Sampel Independen

Hartini (2019: 343) menyatakan bahwa Uji t-test Dua Sampel Independen (Bebas) merupakan pengujian untuk mengetahui *mean* dari dua populasi/kelompok data yang independen (bebas), biasanya pengujian ini digunakan untuk melihat pengaruh dari satu variabel bebas terhadap variabel terikat, di mana satu kelompok dengan kelompok yang lain tidak

saling berhubungan. Pengujian ini memiliki syarat yang harus dipenuhi yaitu: data berdistribusi normal, dua kelompok data bersifat independen (bebas), dan variabel berbentuk kategori atau numerik (menggunakan 2 kelompok dengan skala rasio atau interval).

Sugiono menyatakan terdapat dua rumus yang dapat digunakan dalam uji t-test sampel independen, yaitu sebagai berikut:

a. Separated Varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

b. Polled Varians

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

$\bar{X}_1$  = Rata-rata skor hasil belajar kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = Rata-rata skor hasil belajar kelas control

$s_1$  = Simpang baku kelas eksperimen

$s_2$  = Simpang baku kelas kontrol

$S_1^2$  = Varians skor kelas eksperimen

$S_2^2$  = Varians skor kelas kontrol

$n_1$  = Jumlah sampel kelas ekperimen

$n_2$  = Jumlah sampel kelas kontrol

Terdapat beberapa dalam memilih rumus uji t-test, sebagai berikut:

- Apakah dua rata-rata itu berasal dari dua sampel yang jumlahnya sama atau tidak?
- Apakah varians data dari dua sampel itu homogen atau tidak. Untuk menjawab hal tersebut diperlukan pengujian homogenitas varians (Rusman, 2023)

Berikut ini petunjuk dalam menggunakan rumus uji t-test:

- 1) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varian homogen. Maka dapat menggunakan kedua rumus t-test tersebut, baik menggunakan *separated varians* maupun *polled varians* untuk mengetahui t tabel digunakan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- 2) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  dan varians homogen, maka dapat digunakan rumus t-test *polled varians*, dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- 3) Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$  dan varians tidak homogen. Maka dapat menggunakan kedua rumus t-test, baik menggunakan *separated varians* maupun *polled varians* dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 2$ .
- 4) Apabila jumlah anggota sampel  $n_1 \neq n_2$  dan varians tidak homogen, maka menggunakan rumus *separated varians*. Harga t sebagai pengganti harga t tabel hitung dari selisih harga t tabel dengan dengan  $dk = (n_1 - 1)$  dan  $dk = (n_2 - 1)$ , dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil (Rusman, 2023).

Penjelasan:

- a. Apabila nilai t hitung positif: terdapat perbedaan bermakna apabila t hitung  $>$  t tabel.
- b. Apabila nilai t hitung negatif: terdapat perbedaan bermakna apabila -t hitung  $<$  -t tabel.

Kriteria dalam pengujian menggunakan uji t-test sampel independen dengan signifikansi ( $\alpha = 5\%$ ) atau sebesar  $\frac{1}{2}$  ( $5\%$ ) = 0,025. Dengan demikian, maka:

- a. Jika  $P_{\text{value}} (\text{sig.}) > 0,025$  maka  $H_0$  diterima
- b. Jika  $P_{\text{value}} (\text{sig.}) < 0,025$  maka  $H_0$  ditolak

## J. Uji Hipotesis

### 1. Rumusan Hipotesis 1

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dibandingkan dengan media *Audiovisual*.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* dengan media *Audiovisual*.

### 2. Rumusan Hipotesis 2

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar ekonomi siswa yang minat belajarnya tinggi, sedang dan rendah.

### 3. Rumusan Hipotesis 3

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media *Audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya tinggi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* lebih rendah dibandingkan dengan media *Audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya tinggi.

#### 4. Rumusan Hipotesis 4

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media *audiovisual* lebih rendah dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya sedang.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media *audiovisual* lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajarnya sedang.

#### 5. Rumusan Hipotesis 5

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya rendah.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih rendah dibandingkan dengan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajarnya rendah.

#### 6. Rumusan Hipotesis 6

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ : Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ : Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Untuk kriteria pengujian hipotesis tersebut yaitu sebagai berikut:

- Tolak  $H_0$ , jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ :  $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Terima  $H_0$ , jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ :  $t_{hitung} < t_{tabel}$

Hipotesis 1, 2, dan 6 dilakukan pengujian dengan menggunakan ANAVA Dua Jalan, sedangkan Hipotesis 3, 4 dan 5 dilakukan pengujian dengan menggunakan t-test dua sampel independent.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data deskripsi dan hasil hipotesis pengujian penelitian mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual* dengan minat belajar siswa sebagai moderasi, maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dibandingkan dengan media *audiovisual*. Media pembelajaran berbasis *canva* mampu mendorong siswa dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan media pembelajaran *audiovisual* lebih fokus pada pemahaman suatu konsep yang abstrak atau tidak dapat dilihat, sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai materi pelajaran.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi siswa yang memiliki minat belajar tinggi, sedang dan rendah. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. berdasarkan hasil penelitian, siswa yang memiliki minat belajar tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat rendah. Siswa dengan minat belajar tinggi akan memiliki ketertarikan dalam belajar. Ketertarikan dalam belajar tersebut akan membuat siswa menumbuhkan rasa ingin tahu dan menjadikan proses belajar sebagai pengalaman yang menyenangkan, dan sebaliknya.
3. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan media interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *audiovisual* pada siswa yang

mampunyai minat belajar tinggi. Hal tersebut berarti hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar pada mata pelajaran ekonomi, dikarenakan media pembelajaran berbasis *canva* membuat siswa menjadi kreatif dan terampil pada proses pembelajaran, siswa dituntut untuk menyelesaikan studi kasus yang tersedia pada LKPD. Media pembelajaran interaktif berbasis *canva* merupakan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena media *canva* dapat membuat siswa berpartisipasi langsung dalam membuat dan mengeksplor materi pembelajaran, oleh karena itu minat belajar siswa menjadi meningkat sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

4. Rata-rata hasil belajar ekonomi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *audiovisual* lebih rendah dibandingkan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* pada siswa yang memiliki minat belajar sedang. Hal tersebut berarti hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar sedang. Dengan siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi, siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* memiliki hasil belajar ekonomi yang lebih baik.
5. Rata-rata belajar ekonomi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar rendah. Hal tersebut berarti hasil belajar ekonomi siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan media *audiovisual* pada siswa yang memiliki minat belajar sedang. Hal tersebut disebabkan media pembelajaran *canva* mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar menggunakan media tersebut menjadi lebih baik.

6. Tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar siswa terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak selalu bergantung pada minat belajar siswa, pada penelitian ini kemungkinan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis data deskripsi dan hasil hipotesis pengujian penelitian mengenai perbandingan hasil belajar ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran interaksi berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual* dengan minat belajar sebagai moderasi, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Guru dapat menggabungkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* dan media pembelajaran *audiovisual*, guna memberikan keberagaman dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi kreatif dan terampil, namun juga siswa dapat melibatkan suara, musik dan video yang dapat memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.
2. Guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal dengan memperhatikan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dapat dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung pada proses pembelajaran. Observasi ini membantu guru dalam mengidentifikasi kecenderungan dari minat belajar siswa, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran.
3. Guru dapat menciptakan suasana kelas yang nyaman dan terbuka. Salah satunya dengan cara memberikan apresiasi kepada siswa ketika siswa berani untuk mengungkapkan pendapat ataupun menjawab pertanyaan dari guru. Dengan demikian, siswa yang merasa didengar dan dihargai akan lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat pada saat pembelajaran berlangsung.

4. Media pembelajaran yang berfokuskan pada kreativitas siswa dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan hal ini guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *canva* karena media tersebut merupakan media kreatif yang dapat mendorong siswa agar bisa berpikir kritis, mengeksplor ide-ide baru, serta meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah.
5. Guru dapat mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan untuk memastikan bahwa pendekatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi tersebut dapat dilakukan melalui pengamatan perkembangan siswa dari waktu ke waktu yang memungkinkan guru untuk mengetahui bagian mana yang memerlukan perhatian lebih. Selain itu, guru dapat mengevaluasi efektivitas pendekatan pembelajaran melalui penilaian hasil belajar siswa sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi.
6. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan kreatif lainnya untuk lebih meningkatkan minat belajar, seperti media *Wordwall*, *Educandy*, dan *Nearpod*. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Pada penelitian ini, kemungkinan media yang digunakan kurang menarik sehingga tidak ada interaksi antara media pembelajaran dengan minat belajar. Selain itu, guru dapat memperhatikan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap hasil belajar seperti gaya belajar siswa, aktivitas belajar, cara mengajar guru, serta dukungan dari orang tua.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. syakir Media Press.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476-2482.
- Abubakar, R. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Achru. P, A. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 205-115.
- Adittia, A. 2017. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9-20.
- Afifah, N., Tang, J., Zain, S., & Firman. 2025. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas X APHP UPT SMK Negeri 8 Pinrang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 733-742.
- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. 2023. The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11-19.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., . . . Kurniawan, A. 2022. *Media Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Amelia, E. 2019. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kesulitan Belajar Siswa Kelas X Akuntansi pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Negeri 1 Makassar*. Tesis Diploma: Universitas Negeri Makassar.
- Aras, N., Nurdin, H., & Ayu, S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP Batara Gowa Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 40-52.

- Aulia, L., & Anwar, K. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar PAI dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas 5 di SDN Wringinjajar 3. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 2(1), 454-463.
- Ayni, A. N., Jafar, M. I., & Mujahidah. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar IPS Siswa. *Global Science Education Journal*, 6(2), 185-191.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi . 2022. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*.
- Bagiyono. 2017. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1), 1-12.
- Bella, K. T. 2024. Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkulu. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 588-592.
- Buyamin. 2021. *Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Jakarta Selatan: Uhamka Press.
- Citradevi, C. P. 2023. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270-275.
- Dahliani, N., & Silalhi, C. A. 2022. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Al-Washliyah 3 Medan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(6), 6729-6734.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 2, 468-470.
- Darwis, Atmono, D., Ratumbuysang, M. F., & Hasanah, M. 2024. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.
- Dinia, A. N., & Nurmawati, I. 2020. Pengaruh Minat Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Masa Pandemi di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 55-56.
- Diskominfotik.lampungprov*. 2023, Januari. Retrieved Oktober 2024, from Angka Partisipasi Sekolah di Provinsi Lampung:

<https://diskominfoitik.lampungprov.go.id/detail-post/angka-partisipasi-sekolah-di-provinsi-lampung-menurut-kabupaten-atau-kota-tahun-2021>

- Efendi, A., Hasanah, U., & Sefrida, M. 2017. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audiovisual dan Media PowerPoint pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kisaran. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 5(1), 118-124.
- Factsmaps. 2023, Desember. *PISA 2020 Worldwide Ranking-Average Score of Mathematics, Science and Reading*. Retrieved from FactsMaps: <https://factsmaps.com/pisa-2022-worldwide-ranking-average-score-of-mathematics-science-and-reading-2/>
- Falah, B. N. 2019. Pengaruh Gaya Belajar Siswa dan Minat Belajar Matematika Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Euclid*, 6(1), 25-34.
- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. 2022. Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9324-9332.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 123-136.
- Fitriani, Y., & Nurjanah, A. 2022. *Ekonomi untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Gabriela, N. D. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. 2023. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 126-142.
- Hafsah, Winata, A., Nirwana, S., Tanganam, M. A., Putrawan, D., & Adriyan, L. 2024. Efektivitas Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Labuapi. *Jurnal Ilmiah Telaah*, 9(2), 130-136.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Hamida, W. O., Natsir, N. A., Hardiansyah, M. R., & Mursalin, E. 2024. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

- Pada Materi Pokok Energi dalam Kehidupan. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 3(1), 17-26.
- Hanim, I., Khulaifiyah, Sairah, Sirdjuddin, M. S., Rachmi, T., Nufus, A. S., . . . Mardiana, D. 2022. *Psikologi Belajar*. Tangerang: WADE Publish.
- Hapsari, G. P., & Zulherman. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Harahap, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hartini, W. M., Roosarjani, C., & Dewi, Y. A. 2019. *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., . . . Indra, I. M. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasrati, Afiah, N., & Yulmiati. 2021. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di MIS Ma'arif Ambopadang Kecamatan Tubbi Taramanu Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Bahasa Arap dan Pendidikan Bahasa Arab*, 2(1), 17-38.
- Hayati, H., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. 2017. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-hikmah*, 14(2), 160-180.
- Hikmi, A., & Hariyani, Y. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7544-7558.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A., Muslim, F. A., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. 2021. Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III*, 183-188.
- Irawan, D., Fauzi, R., & Nasution, S. W. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di SMK Negeri. *Jurnal Vinertek Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 3(1), 16-26.
- Juhairiah. 2023. Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern Sekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190-200.

- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. 2022. Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas IV SDN Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3), 121-126.
- Kismurdiani, N. S., Wijoyo, S. H., & Herlambang, A. D. 2022. Pengaruh Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan melalui Kegiatan Praktikum pada Siswa Kelas XI TKJ 2 SMK N 11 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(10), 5022-5031.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179-187.
- Lestari, D., Kantun, S., & Herlindawati, D. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 11(2), 62-76.
- Lestari, I. 2015. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125.
- Likuayang, L. J., Tamara, I. M., Pusung, S., & Mangangantung, J. 2022. Pengaruh Variasi Gaya Mengajar Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa. *YUME: Journal of Management*, 5(2), 119-127.
- Magdalena, & Astikawati, Y. 2018. Analisis Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pelajaran Ekonomi Di Kelas X SMP Karya Sekadau. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 34-40.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. 2021. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.
- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Widayati, I. 2019. Is Audio Visual Media Effective for Learning? *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 335, 260-264.
- Marlina, L., & Sholehun. 2021. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.

- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659-663.
- Novita, L., & Novianty, A. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Animasi Terhadap Hasil Belajar Sub Tema Benda Tunggal dan Campuran. *JTIEE*, 3(1), 46-53.
- Nugraheni, N. 2017. Pendampingan Pembuatan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*, 8(1), 120-126.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. 2020. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42-46.
- Nurhosen, Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. 2024. Analisis Penerapan Mediap Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 81-96.
- Nurjan, S. 2016. *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group.
- Nurlia, Hala, Y., Muchtar, R., Jumadi, O., & Taiyeb, A. M. 2017. Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 321-328.
- Nursyam, A. 2019. Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Nuryadi, Astut, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Pranowo, T. A., & Prihastanti, A. 2020. Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Indonesia Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 217-223.
- Prawangsa, K. I., Sripatmi, S., Novitasari, D., & Turmuzi, M. 2024. Pengaruh media pembelajaran berbasis canva terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 6(2), 712-720.

- Pujiati, Rahmawati, F., & Rahmawati. 2021. *Modul Kurikulum dan Pembelajaran dengan Pendekatan Hypercontent*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. 2022. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu pendidikan dan Multidisilin*, 5, 49-53.
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Penerbit Tahta Media Group.
- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 289-302.
- Rahmani, A., Ratnasari, D. T., & Afrida, T. 2021. Penerapan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Minat Belajar IPS. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 112-118.
- Rahmi, L., & Alfurqan. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(3), 580-589.
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 3(2), 241-252.
- Rohmah, O. M. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada SMA Negeri di Kabupaten Tangerang). *Alfarisi: Jurnal Pendidikan MIPA*, 2(1), 39-49.
- Rohman, M. M., Sinaga, J., Yuliawati, Asmara, A., Sari, T. P., Musa, . . . Saputri, P. S. 2023. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: PT Penamuda Media.
- Rosyada, A., Sastrawan, D., & Sari, T. M. 2024. Komparasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual dengan Media Konvensional dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Jurnal Almitsali: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 93-105.
- Rupawati, D., Noviani, L., & Nugroho, J. A. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen Dan Keluarga*, 1(1), 21-30.
- Rusman, T. 2023. *Statistik Inferensial & Aplikasi SPSS*. Bandar Lampung: Bahan Ajar FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.

- Sa'diyah, F. 2024. Pengaruh Efektivitas Media Pembelajaran Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTSN 6 Slemen Yogyakarta.
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. 2022. Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable. *JURNAL BASICEDU*, 6(4), 7096-7106.
- Sahir, S. H. 2021. *Metodologi Penelitian*. Medan: Penerbit Kbm Indonesia .
- Sahuni, Budiningsih, I., & P, L. M. 2020. Interaksi Media Pembelajaran Dengan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arap. *Jurnal UIA*, 9(2), 43-51.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, S. M., Aziz, I., & Sahabuddin. 2023. Media Pembelajaran. Jawa Tengah: CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Salshabella, D. C., Pujiati, & Rahmawati, F. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5(1), 35-43.
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. 2020. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Gugus III Cakranegara. *Jurnal Progres Pendidikan*, 2(1), 12-19.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. 2022. Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491-1497.
- Senja, G. 2023. Studi Komparatif Hasil Belajar Ekonomi Menggunakan Media Power Point Interaktif dan Media Audiovisual Dengan Memperhatikan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS MA Al-Ma'ruf Margodadi. Lampung.
- Septianova, B. S., & Rusiyanto. 2017. Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual Dan Dengan Menggunakan Media Konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 17(2), 62-67.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawati, S. M. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar ? *Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31-46.
- Sianturi, R. 2022. Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains, Sosial, dan Agama*, 8(1), 386-397.

- Sibarani, I. S., Simarmata, E., Silalahi, A. T., & Nababan, N. 2024. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Dharmas Education Jurnal*, 4(3), 135-141.
- Sihaloho, I. M., Asyiril, & Azainil. 2021. Pengaruh Keaktifan dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, 1, 33-42.
- Sirait, E. D., & Apriyani, D. D. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)*, 5(1), 827-831.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosia*, 4(1), 72-80.
- Siswanto, M. A., & Susanto, R. 2022. Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 522-531.
- Sitepu, D. R. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dan Tanpa Media Audiovisual Pada Materi Struktur Dan Fungsi Sel Sebagai Unit Terkecil Kehidupan Di Kelas XI SMA Swasta Esa Prakarsa T.A 2018/2019. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*, 5(1), 11-18.
- Son, A. L. 2019. Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41-52.
- Sucahyanto, A'Rachman, F. R., & Syifa, I. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 727-735.
- Sugiyati. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 1(1), 228-242.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyowati, Fajrie, N., & W, S. S. 2023. Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Journal on Education*, 5(2), 5883-5891.
- Supriadi, G. 2021. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanti, M. 2018. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Siak Hulu*. Universitas Islam Riau:

- Susanti, M., & Mudinillah, A. 2021. Pemanfaatan Canva Pada Siswa Kelas Iii Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Rohani MI/SD 03 Paninjauan. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(2), 87-103.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.
- Ulfaida, K., & Pahlevi, T. 2021. Pengaruh Penggunaan Mesia Pembelajaran Online Terhadap Hasil Belajar Melalui Minat Belajar Siswa Pada Kelas X OTKP di SMKN1 Lamongan. *JEUJ: Jurnal Edukasi*, 8(2).
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Dinata, Z. P., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. 2022. Mengukur Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18-22.
- Wahyuni, T., Widiyatmoko, A., & Akhlis, I. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Energi Dalam Sistem Kehidupan Pada Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*, 4(3), 998-1004.
- Wardana, M. A., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A., Dewi, S. M., & Ulya, C. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaranteks Prosedur Tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1), 71-79.
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujianita, S. 2020. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Worldtop20.org*. 2022. Retrieved Oktober Rabu, 2024, from Newspaper: Discover The Art of Publishing: <https://worldtop20.org/education-database/>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.
- Yassha, P. M., Basyirun, F., & Putri, D. A. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Fase E Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Solok. *Ekonodinamika Jurnal Ekonomi Dinamis*, 6(3), 71-77.
- Yulianti, A., Fazriyah, N., & Saraswati, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 104-111.

- Yulianto, R., Pujiati, P., Suroto, S., & Maydiantoro, A. 2022. Analisis Kebutuhan Pengembangan E-modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *Economic Education And Entrepreneurship Journal*, 5(1), 74-84.
- Yusuf, M. 2017. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan)*. Jakarta: Kencana.