

PENGARUH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PEMBELAJARAN EKONOMI DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMA RAKYAT SEI GLUGUR

Ida Aryani Pasaribu¹⁾, Sulaiman^{2*)}, Anggriani³⁾, Rijal⁴⁾
^{1,2,3} Stikes Siti Hajar, Medan, Sumatera Utara, Indonesia
⁴⁾ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah
*e-mail : sulaiman@stikes-sitihajar.ac.id

Abstrak

Peranan teknologi sangat penting terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu sangatlah penting bagi kehidupan. Pendidikan merupakan kebutuhan primer setiap manusia yang dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia itu sendiri. Terlebih lagi di abad ke-21 ini pendidikan menghadapi tantangan yang berat, yaitu tantangan globalisasi, yang menuntut setiap manusia untuk menguasai pengetahuan dan teknologi, bagi mereka yang tidak memiliki pendidikan maka dengan sendirinya akan tersisih dari persaingan global. Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk memajukan sektor pendidikan yaitu dengan melakukan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ekonomi Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Rakyat Sei Glugur. Metode Penelitian ini menggunakan desain penelitian Research and Development (R&D) yang mengadopsi pengembangan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMA Rakyat Sei Glugur, instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket Hasil. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dimana media tersebut menghasilkan perbedaan dalam proses pembelajaran media interaktif berbasis canva setelah beberapa kali melakukan uji coba. Kesimpulan. Penyusunan Pengembangan Media interaktif berbasis canva dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci : pendidikan, pengembangan media canva, pembelajaran ekonomi

Abstract

The role of technology is vital, especially for people in developing countries. The government and society pay maximum attention to technology development today because they realize the role and function of technology are very important for life. Education is the primary need of every human being that can improve human dignity. Moreover, in the 21st century, education faces severe challenges, namely the challenge of globalization, which requires every human being to master knowledge and technology, for those who do not have an education will automatically be excluded from global competition. One of the steps that can be taken to advance the education sector is by innovating in the delivery of learning materials. This study aims to conduct the Development of Economic Interactive Learning Media to Increase Learning Interest of Students of Sei Glugur People's High School. This research method uses a Research and development (R&D) design that adopts development. The subjects in this study were students of Sei Glugur People's High School. The data collection instrument used was the results questionnaire. The development of this learning media resulted in a learning media where the media made a difference in the learning process of Canva-based interactive media after several trials. Conclusion. The preparation of Canva-based interactive media development can increase student interest in learning.

Keywords: education, canva media development, economic learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu negara, dan media pembelajaran interaktif telah menjadi faktor penting dalam memajukan sistem pendidikan. Khususnya dalam mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas (SMA), penggunaan media pembelajaran interaktif telah menjadi suatu hal yang semakin populer dan signifikan dalam mengubah cara siswa belajar (Yuliana & Fatimah, 2021). Salah satu sekolah menengah atas yang menarik perhatian adalah SMA Rakyat Sei Glugur. Sekolah ini berusaha memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar ekonomi (Safitri & Nagara, 2021).

Pengembangan media pembelajaran interaktif telah menghadirkan perubahan dalam paradigma pendidikan yang tradisional (Sutandra & Sulaiman, 2019). Dengan adanya kemajuan teknologi, siswa SMA Rakyat Sei Glugur dapat mengakses materi pembelajaran ekonomi dengan lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dimengerti. Hal ini tidak hanya memberikan keuntungan dalam hal efisiensi pembelajaran, tetapi juga berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa (Salatnaya, 2022).

Minat belajar adalah faktor kunci dalam keberhasilan pendidikan. Semakin tinggi minat belajar siswa, semakin besar peluang mereka untuk meraih prestasi yang baik dalam mata pelajaran tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ekonomi terhadap minat belajar siswa di SMA Rakyat Sei Glugur (Aysi & Noviani, 2023).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ekonomi di SMA Rakyat Sei Glugur memunculkan pertanyaan tentang sejauh mana dampak positifnya terhadap minat belajar siswa. Apakah media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memfasilitasi pemahaman konsep ekonomi,

dan menginspirasi minat mereka untuk lebih mendalam dalam mata Pelajaran ekonomi.

Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Rakyat Sei Glugur, diharapkan penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berharga bagi para pengambil kebijakan pendidikan, guru, serta stakeholder terkait dalam mengembangkan pendidikan ekonomi yang lebih berkualitas di tingkat SMA.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Rakyat Sei Glugur. Prosedur Penelitian dan Pengembangan sebagai berikut

1. Penelitian dan Pengumpulan Data melalui Survei, pada tahap ini dilakukan pemilihan materi, pemilihan sekolah, dan menganalisis kebutuhan siswa.
2. Perencanaan. Pada tahap ini, mulai dari pengumpulan buku-buku, menyiapkan rancangan tampilan media, pengumpulan bahan grafis dan animasi, serta menyiapkan bahan-bahan evaluasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
3. Penyusunan Media Pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan dengan pembuka media pembelajaran, judul media, masalah konteks sebagai pengantar materi, menu utama media pembelajaran, dan test.
4. Uji Validitas Ahli. Kelayakan media perlu dilakukan validasi oleh ahlinya, yaitu ahli media, materi, dan pembelajaran.
5. Revisi Produk dilakukan apabila media pembelajaran masih banyak kelemahan kekurangan.

6. Uji Coba Lapangan. Dalam uji coba lapangan ini diperoleh data kuantitatif dari tes belajar siswa yang digunakan untuk menilai apakah produk yang dikembangkan benar-benar layak.
7. Revisi Produk II dilakukan apabila setelah uji coba lapangan masih ada kelemahan dan kekurangan.
8. Desiminasi dan Implementasi. Menyampaikan hasil pengembangan berupa pembelajaran kepada para pengguna yaitu guru dan siswa

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Uji Coba Ahli Materi

Hasil uji coba Ahli Materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif jawaban Pernyataan	total
1	Format	1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4
		2. Kelengkapan bahan bantuan belajar.	5
		3. Kualitas bahan bantuan belajar	5
Jumlah Variabel			14
2	Isi Materi	4. Penyajian materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan,	5
		5. Relevansi tujuan pembelajaran.	4
		6. Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.	3
		7. Ketepatan media dengan kebenaran materi.	7
		8. Kesesuaian media dengan kebenaran materi.	4
		9. Kedalaman materi yang disajikan	5
Jumlah Sub Variabel			28
3	Materi	10. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.	4
		Jumlah Sub Variabel	

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas ahli materi terhadap mendapatkan nilai sebesar 92%. Selanjutnya, menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Ahli Materi, maka nilai 92% ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

a) Validasi Ahli Media

Hasil uji validitas Ahli Media terhadap dengan media *canva* dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	total
1	Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik.	5
		2. Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).	5
		3. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .	3
		4. Kesesuaian proporsi warna.	4
		5. Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf.	5
Jumlah Variabel			22
2	Keterpaduan	6. Ketepatan gambar yang digunakan untuk kejelasan	5
		7. Kesesuaian gambar dengan materi.	4
		8. Urutan penyajian materi	4



3	Isi/Materi Komunikasi Atau Visual	9. Kejelasan uraian materi	5
		Jumlah Sub Variabel	16
		10. Komunikatif	4
		11. Sederhana dan memikat	5
		12. kreatif	5
Jumlah Sub Variabel		14	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas ahli media mendapatkan nilai sebesar 86,67%. Menurut Ukuran Penilaian Beserta Bobot Ahli Media, Maka Nilai 85% Ini Termasuk Kategori “Sangat Layak”

b) Uji Coba Guru Kelas II

Hasil uji coba Guru Kelas X di SMA SMA Rakyat Sei Glugurdapat dilihat dalam Tabel 3 berikut di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Guru Kelas II

3	Bahasa	15. Media menggunakan kertas yang layak untuk digunakan	8
		16. Ukuran media pembelajaran berbasis Canva memenuhi standar	10
		Jumlah Sub Variabel	106
		17. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	8
		18. Kalimat yang digunakan sudah efektif	9
4	Isi	19. Penggunaan kata sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	9
		Jumlah Sub Variabel	26
		20. Cara pemanfaatan <i>Canva</i> bagi guru sudah tepat	10
		21. Materi media <i>canva</i> sudah sesuai dengan indikator	8
		22. Materi media <i>canva</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	9
		23. Materi media <i>canva</i> sudah sesuai dengan RPP	10
		24. Materi media <i>canva</i> sudah sesuai dengan silabus pembelajaran	10
		25. Kalimat/informasi yang dibutuhkan peserta didik sudah lengkap	7
		26. Terdapat kesalahan dalam penulisan nama ilmiah	7
		27. Penjelasan gambar secara umum sudah benar	8
		28. Terdapat keterangan yang menjelaskan maksud gambar	8
		29. Media <i>canva</i> sudah layak digunakan dalam pembelajaran IPS	9
		30. Media <i>canva</i> dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami pokok bahasan tentang keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia.	10
31. Isi media <i>canva</i> dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar IPS.	9		
32. Penjelasan Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia secara umum dalam gambar.	9		
33. Cara pemanfaatan <i>canva</i> bagi guru sudah jelas	10		
Jumlah Sub Variabel		124	

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji validitas Guru Kelas X mendapatkan nilai sebesar 90%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobotnya, maka nilai 90% ini termasuk kategori “Sangat Layak”.

Uji Coba Perorangan

1) Uji Coba Perorangan

Berdasarkan data uji coba yang diperoleh dari 3 orang peserta didik tersebut, hasilnya dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	<u>Alternatif jawaban</u> Pernyataan	total		
1	Format	1. Teks dapat terbaca dengan baik.	9		
		2. Proporsional layout (tata letak teks dan gambar).	7		
		3. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .	9		
		4. Kesesuaian proporsi warna.	8		
		Jumlah Variabel		36	
		5. Gambar menarik	7		
		6. Gambar jelas/tidak buram	9		
		7. Kombinasi warna menarik	8		
		8. Teks mudah dibaca	9		
		9. Teks membantu memperjelas gambar dalam kartu	8		
		2	Tampilan	10. Menggunakan tujuan pembelajaran	10
				11. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	10
				12. Gambar memperjelas materi yang ingin disampaikan	9
				13. Materi mudah untuk diikuti	9
14. Media mendukung peserta didik dalam belajar Mandiri	9				
o	Aspek Penilaian	<u>Alternatif jawaban</u> Pernyataan	<u>Alternatif</u> <u>Jawaban total</u>		
1	Tampilan	1. Teks dapat terbaca dengan baik.	13		
		2. proporsional layout (tata letak teks dan gambar)	13		
		3. kesesuaian pemilihan background	12		
		4. ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	14		
		5. ilustrasi, warna, dan gambar pendukung	15		
		6. daya tarik media	14		
		Jumlah Variabel		81	
		2		7. Kesesuaian gambar dengan materi	14
				8. kejelasan struktur materi disajikan	14
9. ketetapan penggunaan	15				

	Isi Materi	10. materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	15
		11. materi mudah dimengerti	14
		12. Kedalaman materi yang disajikan	15
		Jumlah Sub Variabel	87
3	Kemanfaatan	13. Kesuaian penggunaan bahasa yang digunakan.	14
		14. Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar	14
		15. Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti	14
		Jumlah Sub Variabel	42

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan mendapatkan nilai sebanyak 91,11%. Menurut “Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik”, maka nilai sebesar 91,11% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

2) Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun dari hasil pengumpulan data uji coba kelompok kecil (10 peserta didik), dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

1	Tampilan	2. proporsional layout (tata letak teks dan gambar)	48
		3. kesesuaian pemilihan background	44
		4. ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	41
		5. ilustrasi, warna, dan gambar pendukung	46
		6. daya tarik media	44
		Jumlah Variabel	269
2		7. Kesesuaian gambar dengan materi	48
		8. kejelasan struktur materi disajikan	44
		9. ketetapan penggunaan	48
	Isi Materi	10. materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	44
		11. materi mudah dimengerti	41
		12. Kedalaman materi yang disajikan	46
		Jumlah Sub Variabel	271
3	Kemanfaatan	1. Mempermudah pemahaman peserta didik.	
		2. Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar	14
		3. Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti	14
		Jumlah Sub Variabel	42

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen untuk peserta didik dalam uji coba Kelompok Kecil mendapatkan nilai sebanyak 90,13%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik, maka nilai

90,13% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

3) Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji coba kelompok besar ini (20 peserta didik) dapat dilihat pada Tabel 6 berikut

Tabel 6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

		4. ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	7	97
		5. ilustrasi, warna, dan gambar pendukung	4	94
		6. daya tarik media	5	95
		Jumlah Variabel		568
2		7. Kesesuaian gambar dengan materi	5	95
		8. kejelasan struktur materi disajikan	7	96
	Isi Materi	9. ketetapan penggunaan	8	98
		10. materi sesuai dengan tujuan yang dirumuskan	5	95
		11. materi mudah dimengerti	4	94
		13. Kedalaman materi yang disajikan	5	92
		Jumlah Sub Variabel		570
3	Kemanfaatan	4. Mempermudah pemahaman peserta didik.	7	96
		5. Meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar	5	92
		6. Materi pelajaran akan lebih jelas dimengerti	4	94
		Jumlah Sub Variabel		282

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek instrumen untuk peserta didik dalam uji coba Kelompok Besar mendapatkan nilai sebesar 88%. Menurut Ukuran Penilaian Berserta Bobot Nilai Respon Peserta didik, maka nilai 88% ini termasuk kategori “Sangat Menarik”.

3.2 Pembahasan

Canva merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif (Asnur et al., 2023). Dari pengertian *canva* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar,

jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *canva* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut ((Lubis, 2022): (1) *Canva* berupa kartu bergambar yang efektif, (2) Mempunyai dua sisi depan dan belakang, (3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol, (4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian, dan (5) Sederhana dan mudah membuatnya.

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dimana media tersebut menghasilkan perbedaan

dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaan tersebut dapat dilihat dari perbedaan yang dihasilkan dalam penelitian ini (Salatnaya, 2022), yang dimana siswa yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media interkatif dalam pembelajaran ekonomi menggunakan media interkatif berbasis canva Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba, maka produk pengembangan dengan media canva ini sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa SMA Rakyat Sei Glugur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Setelah melalui proses penyusunan Pengembangan Media interkatif berbasis canva pada mata pelajaran ekonomi bagi Siswa SMA Rakyat Sei Glugur Standar Kompetensi “Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, maka tersusunlah media *fashcard* sesuai standard kompetensi, (2) Proses validasi dimulai dari validasi ahli materi, ahli media, guru, pesertadidik Siswa SMA Rakyat Sei Glugur. Berdasarkan validasi tersebut, kemudian dilakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan, dari ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik, (3) Setelah memperoleh saran perbaikan maka dengan media *canva* layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA Rakyat Sei Glugur, dan (4) Produk akhir pengembangan adalah berupa *canva* Standar Kompetensi “Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan propinsi”, telah dilakukan revisi dan perbaikan sebagaimana yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

Asnur, F., Amalia, A., Rahmayani, N., & ... (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Pengetahuan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Dan 5 SD Runiah School Makassar. *Joong-Ki: Jurnal ...* <https://Journal-Nusantara.Com/Index.Php/Joong-Ki/Article/View/2066>

- Aysi, S. A. H., & Noviani, L. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Technopreneurship Pada Pembelajaran Proyek Wirausaha. In *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Lubis, M. S. (2022). *Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Akuntansi Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Angkatan 2020 Fakultas Ekonomi*. Digilib.Unimed.Ac.Id. <http://Digilib.Unimed.Ac.Id/Id/Eprint/50098>
- Safitri, A., & Nagara, E. S. (2021). Aplikasi Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Efektif. In *JMPA (Jurnal Manajemen Pendidikan Al ...* Scholar.Archive.Org. <https://Scholar.Archive.Org/Work/23ewj2dt25fqboldchkpzoufi4/Access/Wayback/Https://Ojs.Stitmultazam.Ac.Id/Index.Php/JMPA/Article/Download/88/Pdf>
- Salatnaya, S. A. J. (2022). *Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Ekonomi Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Turen, Kabupaten Malang*. Repository.Um.Ac.Id. <http://Repository.Um.Ac.Id/268821/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi Dan R&D)*. Alfabeta. <https://Www.Belbuk.Com/Metode-Penelitian-Bisnis-Pendekatan-Kuantitatif-Kualitatif-Kombinasi-Dan-Rd-P-10741.Html>
- Yuliana, I. B., & Fatimah, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Blog Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. In *Jurnal. SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education ...*