

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO  
ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM  
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI-7 DI  
SMAN 1 KEDUNGADEM**

**SKRIPSI**



**diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
Putri Indah Tri Mawardani  
20210014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
2024**



**Putri Indah Tri Mawardani**

**NIM 20210014**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI  
BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENUMBUHKAN MINAT  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI-7 DI  
SMAN 1 KEDUNGADEM**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem”. di susun oleh:

Nama : Putri Indah Tri Mawardani

NIM : 20210014

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk di setujui oleh dosen pembimbing skripsi dan di ajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 18 Juli 2024

pembimbing I,

Pembimbing II,



Ayis Crusma Fradani, S. Pd., M. Pd.  
NIDN. 0729048802



Dr. Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0723048902

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem” disusun oleh:

Nama : Putri Indah Tri Mawardani

NIM : 20210014

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2024.

Bojonegoro, 24 Juli 2024

Ketua,



**Dr. Fruri Stevani, M. Pd.**

NIDN : 0723048902

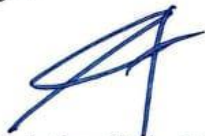
Sekretaris



**Rika Pristian F. A., M. Pd.**

NIDN : 0715068801

Penguji I



**Rika Pristian F. A., M. Pd.**

NIDN : 0715068801

Penguji II



**Ali Mujahidin, S. Pd., M.M.**

NIDN : 0417078206

Rektor,

**Dr. Junarti, M. Pd.**

NIDN 0014016501

## **MOTTO**

“maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.  
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Jika kamu tidak mau merasakan lelahnya belajar, maka kamu akan menanggung  
pahitnya kebodohan”

(Imam Syafi’i)

“Jadikanlah harapan itu bukan hanya sebagai kata harapan saja, namun yakinlah  
untuk meraihnya dan bersamailah dengan usaha dan do’a”

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, Atas rahmat dan karunia-Mu, skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih atas segala petunjuk, kekuatan, dan kasih sayang yang Engkau limpahkan selama proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang Tua tercinta Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu dan bapak Dukungan, doa, cinta, dan pengorbanan kalian tak ternilai harganya. Tanpa kasih sayang dan pengorbanan kalian, aku tidak akan bisa mencapai titik ini.
2. Kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarku dan membimbingku.
3. Terimakasih adikku dan semua keluarga yang telah mendukung dan mendo'akanku.
4. Terimakasih sahabat dan teman-teman dekat yang selalu memberikan support dan do'a di setiap apa yang aku lakukan, terutama pada masa penulisan skripsi ini.
5. Terima kasih juga kupersembahkan kepada para sahabat teman seperjuangan Ekonomi Angkatan 2020, yang selalu saling membantu dalam berbagai hal dan berbagi keceriaan selama masa perkuliah, yang sangat berkesan untukku.

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Indah Tri Mawardani

NIM : 20210014

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva  
Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi  
Kelas Xi-7 Di Sman 1 Kedungadem**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 23 Juli 2024



Putri Indah Tri Mawardani  
20210014

## ABSTRAK

Mawardani, Putri. (2024) "Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem". Program studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd.

**kata Kunci :** Implementasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar

Aplikasi yang menjadi salah satu pendukung pembuatan media pembelajaran agar terlihat menarik yaitu aplikasi Canva. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Kedungadem pada kelas XI-7 mata pelajaran ekonomi, siswa menunjukkan sikap kurangnya minat, kurangnya kemauan dan rendahnya respon terhadap materi yang di sampaikan guru. guru mata pelajaran ekonomi sudah memanfaatkan media seperti PPT pada proses pembelajaran. namun siswa masih kurang berminat dan memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru. karena media PPT biasanya hanya berisikan tulisan tulisan di dalamnya yang membuat siswa merasa kurang tertarik memperhatikan.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana "Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem".

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan cara pengumpulan data mentah, reduksi data, display data, lalu yang terakhir adalah penarikan kesimpulan (verifikasi).

Hasil dari penelitian ini adalah Implementasi media video animasi berbasis canva berimplikasi positif dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas XI-7 di SMAN 1 Kedungadem.

Penelitian menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Canva dalam mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Kedungadem dilakukan melalui tiga tahap: menyiapkan perangkat pembelajaran, membuat media video animasi, dan mempersiapkan sarana pembelajaran seperti proyektor LCD dan laptop. Pelaksanaannya melibatkan guru yang menayangkan video berbasis Canva tentang materi perpajakan, yang berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan mereka dalam belajar. Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media ini berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI-7.



## **ABSTRACT**

*Mawardani, Putri. (2024) "Implementation of Canva Application-Based Animated Video Learning Media in Fostering Learning Interest of Class XI-7 Students at SMAN 1 Kedungadem". Economic Education study program. Faculty of Social Science Education, IKIP PGRI Bojonegoro. Supervisor I Ayis Crusma Fradani, S.Pd., M.Pd. Supervisor II Fruri Stevani, S.Pd., M.Pd.*

**Keywords:** *Implementation, Learning Media, Learning Interest*

*The application that is one of the supporters of making learning media to make it look attractive is the Canva application. Based on observations made by researchers at SMAN 1 Kedungadem in class XI-7 economic subjects, students show a lack of interest, lack of willingness and low response to the material conveyed by the teacher. economic subject teachers have utilized media such as PPT in the learning process. but students are still less interested and pay attention to what the teacher says. because PPT media usually only contains written text in it which makes students feel less interested in paying attention.*

*The purpose of this study was to determine how "Implementation of Canva Application-Based Animated Video Learning Media in Fostering Student Learning Interest in Economics Class XI-7 at SMAN 1 Kedungadem".*

*The method used in this research is field research with a qualitative approach with data collection techniques by means of observation, interviews, and documentation. This study uses data analysis techniques by collecting raw data, reducing data, displaying data, then the last is drawing conclusions (verification).*

*The research shows that the implementation of Canva application-based animated video learning media in Economics subjects at SMAN 1 Kedungadem is carried out through three stages: preparing learning tools, making animated video media, and preparing learning facilities such as LCD projectors and laptops. The implementation involved the teacher showing a Canva-based video on taxation material, which succeeded in attracting students' attention and increasing their activeness in learning. Observations and interviews showed that the use of this media had a positive impact in increasing students' interest in learning in class XI-7.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul “IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI-7 DI SMAN 1 KEDUNGADEM”. . Skripsi ini diajukan kepada program studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar tidak lepas dari bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

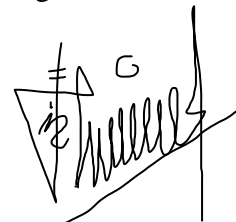
1. Dr. Junarti, M.Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro.
2. Dr. Fruri Stevani, M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Rika Pristian F.A,M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
4. Ayis Crusma Fradani,S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Fruri Stevani, S.Pd.,M.Pd.selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi
5. Mas Edy Masrur S.Pd selaku Kepala sekolah dan Suwartiningsih, S.Pd Selaku waka kurikulum SMAN 1 Kedungadem yang telah memberikan izin penelitian

kepada peneliti dan telah mengarahkan peneliti dengan bijaksana dalam mengambil langkah.

6. Sugi Budi Utami, S.Pd., selaku guru Ekonomi di SMAN 1 Kedungadem telah bersedia bekerjasama dalam mengumpulkan data penelitian.
7. Bapak dan Ibu guru serta Karyawan/Karyawati SMAN 1 Kedungadem yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
8. siswa kelas XI-7 SMAN 1 Kedungadem yang terlibat sebagai subjek penelitian yang senantiasa dapat membantu peneliti untuk mengumpulkan data untuk penulisan skripsi ini.
9. Ibu, Ayah, Adik dan keluarga tercinta atas dukungan dan do'a yang memberikan semangat demi kelancaran studi peneliti.
10. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Ekonomi Angkatan 2020 yang telah berkenan berbagi suka duka dan penyemangat hingga skripsi ini selesai.
11. . Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah memberikan semangat serta dukungan terhadap penulisan skripsi ini hingga terselesaikan pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Penulis juga mengharapkan agar skripsi ini ada guna dan manfaatnya bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bojonegoro, 18 Juli 2024



Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Pustaka .....	13
B. Kerangka Teoretis.....	20
C. Kerangka Berpikir .....	65

BAB III METODE PENELITIAN.....	66
A. Pendekatan Penelitian.....	66
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	66
C. Data dan Sumber Penelitian.....	67
D. Teknik Pengumpulan Data.....	68
E. Teknik Analisis Data.....	70
F. Teknik validasi Data.....	72
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	74
B. Pembahasan.....	91
 BAB V PENUTUP	
A. KESIMPULAN.....	103
B. SARAN.....	104
 DAFTAR PUSTAKA.....	106
 LAMPIRAN.....	110

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	13
-------------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

gambar 4.1.....	84
-----------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Guru.....	111
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Siswa.....	112
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Kurikulum.....	114
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara.....	115
Lampiran 5. Modul Pembelajaran.....	120
Lampiran 6. Dokumentasi Media video.....	124
Lampiran 7. Profil Sekolah.....	125
Lampiran 8. Surat keterangan izin Penelitian .....	131
Lampiran 9. Surat keterangan Selesai Penelitian di sekolah.....	132
Lampiran 10. Surat Keterangan Selesai Bimbingan.....	133
Lampiran 11. Surat Keterangan Bimbingan Dosbing 1.....	134
Lampiran 12. Surat Keterangan Bimbingan Dosbing 2.....	135
Lampiran 13. Lembar Perbaikan Ujian Skripsi Dosen Penguji 1.....	136
Lampiran 14. Lembar Perbaikan Ujian Skripsi Dosen Penguji 2.....	137
Lampiran 15. Daftar riwayat Hidup Penulis.....	138



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena merupakan fondasi pembentukan karakter, pengembangan potensi, dan peningkatan kualitas hidup secara keseluruhan. Selain itu, pendidikan juga membantu membentuk sikap, nilai, dan moralitas seseorang, memberikan landasan etika yang diperlukan dalam interaksi sosial. Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Pendidikan yang mampu membangun siswa sehingga mereka mampu menghadapi dan memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan adalah pendidikan yang mampu mendukung pembangunan yang akan datang. Oleh karena itu, pendidikan harus mengacu pada potensi moral dan kemampuan peserta didik. Konsep pendidikan terasa sangat penting saat kita memasuki masyarakat dan dunia kerja karena orang-orang harus menerapkan apa yang mereka pelajari untuk menghadapi masalah yang mereka hadapi sekarang dan di masa depan (Yusuf, 2022)

Bagi bangsa Indonesia secara keseluruhan, Bagi suatu bangsa yang ingin maju, pendidikan harus dipandang sebagai suatu kebutuhan sama halnya dengan kebutuhan-kebutuhan lainnya ( Makkawaru, 2019) tentunya peningkatan mutu pendidikan juga berpengaruh terhadap perkembangan suatu bangsa. Dalam era pembangunan saat ini, terutama jika dihadapkan pada situasi kehidupan yang semakin mengglobal dan kompetitif, amat membutuhkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas tinggi. dan dengan memiliki kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) yang tinggi akan menjadikan suatu negara mampu bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia (Tugiah, dan jamilus, 2022) dan menciptakan peluang ekonomi yang lebih baik untuk generasi mendatang. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia tidak hanya penting bagi perkembangan individu, tetapi juga bagi kemajuan bangsa secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting untuk terus meningkatkan akses dan mutu pendidikan serta memastikan bahwa setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan potensinya dan mencapai kesuksesan dalam kehidupannya.

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaktif di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman melalui instruksi atau pengalaman yang diberikan oleh guru atau lingkungan pembelajaran itu sendiri (Nurazijah, dkk. 2023). Ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan konten pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sekarang ini banyak mengalami perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berupa fisik, saat ini sudah banyak media pembelajaran yang berbentuk online (Ichsan dkk. dalam pertiwi, 2023). Hal ini akan dapat mempengaruhi kebiasaan guru di dalam proses belajar mengajar, yang mana guru mulai menerapkan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting pada proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara dalam proses menyampaikan materi agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Penerapan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi (Wulandari, dkk. 2023).

Manfaat dari media pembelajaran pada proses belajar di antaranya ialah peserta didik merasa belajar akan terasa lebih menyenangkan dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik akan memahami makna, lebih cepat memahami materi pelajaran, dan mencapai tujuan pembelajaran. (Rasagama, dalam Yhuda, 2021)

Bahan ajar yang di gunakan oleh guru belum tentu sepenuhnya sudah memanfaatkan kemajuan teknologi (Nazhifah, dalam Natika, 2022). pembelajaran umumnya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan media yang konvensional seperti kertas dan papan tulis. Media tersebut dirasa sudah kurang menarik minat belajar peserta didik karena peserta didik cenderung bosan dan akan kurang memperhatikan proses

pembelajaran di kelas, karena dirasa sangat monoton dan kurang interaktif. (Sukmawati, dalam Wardhani, 2021). sehingga dalam hal ini sangat di perlukan adanya kreatifitas dan inovasi guru dalam mengajar. Media pembelajaran yang menarik akan menarik minat belajar peserta didik juga.

Komponen dalam pendidikan yang berpengaruh dalam penunjang kemajuan pendidikan di Indonesia salah satunya adalah teknologi. Teknologi merupakan sebuah hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan yang terjadi di dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan sudah seharusnya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. (Amrina, dkk.2021) Dampak dari adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, perlu diadakannya sumber belajar dan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya seperti modul, buku, film, video, dan lain sebagainya (Ahmad dkk. dalam Safitri, 2023) Tenaga pengajar menjadi salah satu pemenuhan aspek sumber belajar sebagai langkah penting dalam mengajarkan materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang bisa di gunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang kepada seorang lainnya atau banyak orang, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadilah proses pembelajaran (Rohani, 2020)

Aplikasi yang menjadi salah satu pendukung pembuatan media pembelajaran agar terlihat menarik yaitu aplikasi Canva. Aplikasi Canva

adalah sebuah tools untuk desain grafis yang membantu penggunaanya agar bisa dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. (Rangko, 2022). Aplikasi Canva menyediakan berbagai bentuk keperluan kalian seperti pembuatan poster, pamflet, grafik, spanduk, presentasi, resume, dan lain sebagainya. Kelebihan yang ada di dalam aplikasi Canva di antaranya sebagai media penyampaian materi yang menarik dan kreatif, mudah diakses oleh guru maupun peserta didik, banyak fitur-fitur yang menarik untuk digunakan, dan dapat menambah kreativitas guru maupun peserta didik dalam pembuatan media pembelajaran (Amrina, 2021)

Aplikasi Canva sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran, dapat membantu guru mata pelajaran Ekonomi dalam menyusun materi yang menarik dengan bantuan fitur yang ada di aplikasi Canva agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Tidak hanya guru saja yang dapat memakainya, peserta didik juga dapat ditugaskan untuk membuat atau mendesain materi dengan menarik sesuai dengan kreativitas yang dimilikinya masing-masing.

Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dinilai efektif dalam menambah pengetahuan maupun kreativitas peserta didik. Peserta didik akan secara langsung belajar memahami dengan sendirinya mengenai materi pembelajaran yang sedang didesainnya. Serta peserta didik dapat leluasa menuangkan imajinasi yang ada pada pikirannya melalui sebuah karya yang bermanfaat. Pengenalan terhadap aplikasi Canva ini sebagai sarana peserta didik untuk mengikuti perkembangan zaman serta

mengurangi tingkat kebosanan peserta didik dalam proses pembelajaran (Syafrianti, dalam safitri, 2023)

Hasil Penelitian terdahulu, efektivitas terhadap motivasi belajar siswa menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari hasil uji regresi coefficients menggunakan SPSS diperoleh  $0.032 < 0,05$  yang artinya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Menurut uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran canva efektif diterapkan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa di MTs Syekh Yusuf Gowa. (Roma, dkk., 2023)

Penggunaan media Canva sangat efektif untuk peserta didik. Pengaplikasian media Canva dalam kelas menjadikan peserta didik berminat dalam pembelajaran dan respon peserta didik yang baik saat menggunakan media canva. Keberhasilan penelitian ini didukung adanya respon peserta didik yang senang menggunakan media Canva. (cahyani, dkk. 2023)

Pernyataan ini juga didukung oleh penelitian (Alting, 2024), Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran berbasis canva terhadap peserta didik pada kelas VIII-1 di Islam 1 Ternate menunjukkan sebuah respon yang sangat positif terhadap motivasi belajar siswa. yang mana respon dari siswa siswi terhadap media pembelajaran berbasis canva sangatlah setuju apabila diterapkan dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media belajar berbasis canva pada materi pembelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa/siswi kelas VIII-1 di Islam 1 Kota Ternate.

Canva sangat membantu guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) memaparkan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Kedungadem pada saat proses belajar mengajar pada kelas XI-7, pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran, peneliti menemukan beberapa masalah yang terlihat dari siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi yang kurang di minati oleh peserta didik, kurangnya kemauan dan rendahnya respon siswa terhadap materi yang di sampaikan oleh guru terkhususnya pada pembelajaran ekonomi di karenakan berbagai alasan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. guru mata pelajaran ekonomi sudah memanfaatkan media seperti PPT pada proses pembelajaran. namun siswa masih merasa kurang berminat dan kurang memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru. karena media PPT biasanya hanya berisikan tulisan tulisanmm di dalamnya yang membuat siswa merasa kurang tertarik memperhatikan.

karena tidak menggugah minat atau keaktifan mereka dalam proses pembelajaran, siswa cenderung melakukan aktivitas mereka sendiri seperti berdialog dengan temanya atau ramai di dalam kelas .

Ketika siswa merasa bosan atau tidak tertarik, motivasi mereka untuk belajar dapat menurun secara signifikan. Dampaknya, mereka cenderung menjadi malas dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran juga dapat menghambat kemampuan siswa untuk memahami materi secara menyeluruh, karena setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah tertera di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Persiapan Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?
2. Bagaimana pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?
3. Bagaimana hasil Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?

## **C. Tujuan Penelitian**



Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Persiapan Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?
2. Untuk mengetahui pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?
3. Untuk mengetahui Hasil Implementasi Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas Kelas XI-7 Di SMAN 1 Kedungadem?

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, pemahaman, pengetahuan, dan wawasan tentang pembelajaran bahasa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mendorong pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran video berbasis canva dalam pembelajaran ekonomi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran video berbasis canva dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran mata pelajaran Ekonomi secara lebih mudah dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran dan memudahkan penyampaian materi bagi guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dengan cara membimbing siswa untuk dapat meningkatkan keaktifan belajar.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan atau pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh para pendidik di SMAN 1 Kedungadem

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti mengenai Implementasi Media pembelajaran berupa aplikasi Canva, serta dapat menerapkan pengetahuan-pengetahuan yang sudah diperoleh selama dalam perkuliahan

e. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala bentuk atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi, konsep, dan pengetahuan kepada siswa dengan cara yang lebih

menarik, interaktif, dan efektif. Media pembelajaran dapat berupa bahan seperti buku, audio, video, gambar, permainan, model, atau teknologi digital seperti perangkat lunak komputer dan aplikasi online.

## 2. Video

Video ialah suatu bentuk teknologi untuk merekam, menangkap, memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bisa bergerak.

## 3. Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual seperti poster, spanduk, presentasi, video dan publikasi lainnya dengan mudah dan tanpa perlu memiliki keterampilan desain yang kompleks.

## 4. Pembelajaran Ekonomi

Pembelajaran ekonomi adalah proses memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep ekonomi melalui media atau metode pengajaran yang efektif, pemanfaatan teknologi, dan literasi ekonomi untuk mengembangkan pemahaman dan kemampuan siswa mengenai kehidupan sehari-hari dan membuat keputusan ekonomi.

## 5. Minat Belajar

Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi, atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari, timbulnya minat belajar disebabkan oleh beberapa hal antara lain karena

keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia