

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM *PROBLEM
BASED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
INFORMATIKA DI SMANEGERI 1 SUTERA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (SI) Pada
Departemen Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh:

TIA YULIANA PUTRI

2021/21076116

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA**

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA
DI SMA NEGERI 1 SUTERA**

Nama : Tia Yuliana Putri
TM/NIM : 2021 / 21076116
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Drs. Efrizon, MT.
NIP. 196504091990011001

Mengetahui,
Kepala Departemen Teknik Elektronika



Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom.
NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Mempertahankan Skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Departemen Teknik Elektronika

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Problem
Based Learning Terhadap Hasil Belajar pada Mata
Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera
Nama : Tia Yuliana Putri
TM/NIM : 2021 / 21076116
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2025

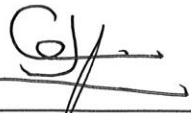
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T.

1 

2. Anggota : Drs. Efrizon, MT.

2 

3. Anggota : Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd., M.Pd.T.

3 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tia Yuliana Putri
NIM/TM : 21076116/2021
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera” merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2025

Yang menyatakan,



Tia Yuliana Putri
NIM. 21076116

ABSTRAK

Tia Yuliana Putri, 2025: Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera

Penelitian ini untuk melihat pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan Desain penelitian menggunakan kuasi eksperimen (*quasi-experimental design*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Sutera. Secara keseluruhan, total jumlah peserta didik kelas X di SMAN 1 Sutera mencapai 430 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas Fase E1 berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas Fase E3 berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen. Bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Canva dalam model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera. Pada pengujian hipotesis menggunakan Uji Independent Sample t-Test menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai signifikan sebesar $0,004 < 0,005$, Sehingga Hipotesis dapat diterima.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *Problem Based Learning*; Hasil Belajar; Mata Pelajaran Informatika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: *“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutura”*. Pembuatan dan penulisan laporan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.

Skripsi ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Krismadinata, S.T, M.T. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar, S.Pd., M.T. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom. Selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika serta Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Bapak Drs. Efrizon, MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan dan penyelesaian Laporan Skripsi ini.
5. Ibu Ilmiyati Rahmy Jasril, S.Pd., M.Pd.T dan Ibu Rizkayeni Marta, S.Pd., M.Pd.T. Selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyelesaian Skripsi ini.
6. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd., M.Pd.T. Selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan ini.

7. Cinta pertama dan panutanku Ayahandaku Ijul (Alm) yang pasti udah tenang di alam sana. Sosok yang sangat penulis rindukan, terima kasih sudah menjadi ayah terbaik di dunia ini. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan ditempatkan ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
8. Mamaku tercinta dan tersayang yaitu mama Ermawati, tempat penulis bercerita dan tidak pernah lelah untuk memanjatkan doanya demi kelancaran, keselamatan, dan kesuksesan penulis serta selalu mengusahakan apa yang menjadi kebutuhan serta selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis, semoga mama sehat, panjang umur, dan bahagia hingga melihat penulis sukses.
9. Kepada kakak penulis yaitu Dino Yuliardi, Rici Efri Yeni, dan Liza Wati. Terimakasih banyak atas dukungannya secara moril maupun materi. Mungkin kalau tidak ada mereka penulis tidak akan bisa melanjutkan pendidikan penulis sampai selesai. Terimakasih atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Kepada keponakan-keponakan tercinta Kezia Ayunda, Arkhan Ghifari Dzkiandra, Muhammad Teguh Hafizan, Azdqiara Richia Azeline. Terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat penulis semangat dan selalu

membuat penulis senang, sehingga penulis semangat untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

11. Kepada teman teman penulis yaitu Tiara Heliyan Ningsih, Meysella Khanza Aresta, Liza Andellah, dan Mutiara Urul Haimi. Terimakasih atas segala bentuk dukungan, semangat, dan motivasi. Terimakasih sudah selalu ada dan selalu membantu penulis dalam keadaan suka dan duka.
12. Rekan-rekan seperjuangan Prodi Pendidikan Teknik Informatika 2021 F 78 serta semua pihak yang telah membantu dan memotivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
13. Terimakasih kepada Sandy yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terimakasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, dukungan doa dan support dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai.
14. Terakhir, untuk diri saya sendiri, terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih sudah berusaha dan tidak lelah dalam kondisi apapun. Terimakasih sudah kuat melewati segala liku-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari, adapun kurang lebihmu mari kita rayakan diri sendiri.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun

sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini serta memberikan manfaat yang lebih luas bagi penulis dan pembaca.

Padang, 09 Oktober 2025

Tia Yuliana Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Media Pembelajaran	10
B. Problem Based Learning.....	15
C. Hasil Belajar	17
D. Mata Pelajaran Informatika	19
E. Penelitian Relavan	22
F. Kerangka Berpikir	25
G. Hipotesis Penelitian	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis dan Desain Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel.....	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian	30
D. Variabel Penelitian	30
E. Prosedur Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Instrumen Penelitian	33
H. Uji Coba Instrumen	33

I. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data Peneletian.....	43
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar 1. Tampilan Canva	13
Gambar 2. Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. Kurva Analisis Data.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Informatika kelas X SMA Negeri 1 Sutera 6	
Tabel 2. Capain pembelajaran berdasarkan elemen kelas X Informatika.....	20
Tabel 3. Kuasi Experimental Nonequivalent Control Group Design.....	28
Tabel 4. Populasi siswa kelas X	29
Tabel 5. Interpretasi Nilai r Product Moment.....	35
Tabel 6. Uji Reliabilitas	36
Tabel 7. Tingkat Kesukaran.....	38
Tabel 8. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	39
Tabel 9. Uji Normalitas	44
Tabel 10. Uji Independent Sampel t-Test.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar validasi instrumen penelitian.....	55
Lampiran 2. Uji Validitas Spss	57
Lampiran 3. Uji Reliabilitas Spss.....	59
Lampiran 4. Uji Tingkat Kesukaran Spss.....	60
Lampiran 5. Uji Normalitas.....	61
Lampiran 6. Uji Homogenitas	62
Lampiran 7. Uji Independent sampel t-Test Manual, t- tabel dan Spss.....	63
Lampiran 8. Tabel distribusi T.....	65
Lampiran 9. Data Uji Validitas Excel	66
Lampiran 10. Uji Reliabilitas Excel	67
Lampiran 11. Uji Tingkat Kesukaran Excel	68
Lampiran 12. Uji Pembeda Soal Excel.....	69
Lampiran 13. Modul Ajar Kelas Kontrol	70
Lampiran 14. Modul Ajar Kelas Eksperimen	76
Lampiran 15. Hasil Belajar Siswa.....	83
Lampiran 16. Soal Uji Coba Instrumen.....	85
Lampiran 17. Lembar Hasil Pretest dan Posttest kelas Kontrol	90
Lampiran 18. Lembar Hasil Pretest dan Posttes Kelas Eksperimen.....	98
Lampiran 19. LKPD	106
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian dari FT UNP	108
Lampiran 21. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	109
Lampiran 22. Surat Balasan dari Sekolah	110
Lampiran 23. Langkah-langkah Pelaksanaan Pembelajaran	111
Lampiran 24. Kisi-kisi Instrumen.....	113
Lampiran 25. Uji Validitas	114
Lampiran 26. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	115
Lampiran 27. Uji Daya Beda Soal.....	116
Lampiran 28. Media Canva	117
Lampiran 29. Dokumentasi Kelas	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Hidayat *et al.*, 2019). Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa “Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.

Di era digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga membuka peluang untuk metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik (Sadriani & Arifin, 2023). Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan dan perkembangan yang lebih kompleks. Hal ini menimbulkan permasalahan sosial dan tuntutan baru yang tidak dapat diprediksi, sehingga pendidikan selalu menemui permasalahan karena adanya kesenjangan antara apa yang diharapkan.

dengan hasil yang dapat dicapai dari proses pendidikan tersebut. Menurut (Sindi Septia Hasnida *et al.*, 2023), Pendidikan era digital merujuk pada proses pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pendidikan. Dalam era ini, teknologi digital seperti internet, media sosial, dan berbagai platform digital menjadi alat bantu utama dalam proses belajar mengajar. Pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.

Teknologi sangat membantu dan menunjang dalam peningkatan mutu pendidikan dan pendidik dalam penyampaian materi yang lebih menarik agar siswa terlepas dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran yang berlangsung di kelas. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menyebabkan perubahan yang sangat signifikan terhadap keberadaan model dan pola pembelajaran dalam dunia pendidikan. Maka dari itu pendidik dituntut menguasai IPTEK untuk bersaing dengan dunia global dengan mengikuti perubahan teknologi menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat merangsang minat peserta didik. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan media interaktif adalah dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau instrumen yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini tidak hanya

terbatas pada buku atau papan tulis, tetapi juga mencakup berbagai jenis seperti media visual, audio, dan audio-visual. Media pembelajaran dianggap sebagai alat yang penting untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, diharapkan kualitas hasil belajar dapat meningkat (Daniyati *et al.*, 2023).

Media pembelajaran biasanya diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses pengajaran menjadi lebih efektif. Salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengintegrasikan media interaktif dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Chaeruman, 2015). Dalam hal ini, penulis memilih Canva sebagai media interaktif yang digunakan karena Canva memiliki beragam fitur visual yang menarik, mudah diakses, dan mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Media Canva adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dibuat menggunakan platform desain grafis. Canva menawarkan berbagai fitur visual menarik, mudah digunakan, serta mendukung kreativitas guru dalam menyusun konten pembelajaran berbasis teknologi (Fitriana *et al.*, 2023). Media ini dapat berupa presentasi, infografis, video animasi, kuis interaktif, hingga modul digital, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif canva dapat mempermudah guru

untuk menghemat waktu, meningkatkan kreativitas, dan merancang media pembelajaran yang komunikatif tanpa perlu memiliki keahlian mendalam dalam desain grafis (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Pemanfaatan Canva tidak hanya memperkaya penyampaian materi, tetapi juga mendukung strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Untuk itu, media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yang menekankan pada pemecahan masalah nyata sebagai dasar proses belajar.

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelesaian nyata. PBL dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PBL merupakan suatu strategi yang dimulai dengan menghadapkan siswa pada masalah sehari-hari. PBL menuntut adanya peran aktif siswa agar dapat mencapai pada penyelesaian masalah yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Sari & Rosidah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti selama kegiatan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada 23 Juli hingga 21 Desember 2024 di SMA Negeri 1 Sutera, serta wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, ditemukan beberapa permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran Informatika. Salah satu permasalahan utama adalah belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, di mana media yang digunakan belum mampu memfasilitasi materi secara maksimal. Hal

ini berdampak pada keterbatasan dalam menganalisis hasil belajar siswa secara efisien dan menyeluruh.

Selain itu, hasil belajar siswa Fase E di SMAN 1 Sutera masih tergolong rendah. Terlihat dari data hasil ulangan tengah semester siswa, dimana masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP. Kurangnya penggunaan media serta belum maksimalnya model pembelajaran yang diterapkan menjadi faktor yang turut memengaruhi rendahnya pencapaian tersebut. Proses pembelajaran masih bersifat menggunakan modul ajar masih didominasi oleh metode ceramah di mana guru lebih banyak berperan sebagai sumber informasi utama, sementara siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang interaktif dan belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif dalam memahami dan menerapkan materi. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu upaya inovatif yang dapat mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan yang berpusat pada siswa.

Selain itu, ditemukan rendahnya hasil belajar siswa hal ini dibuktikan dengan data nilai Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas X Fase E 1 dan Fase E 2 di SMA Negeri 1 Sutera yang memperoleh nilai rata-rata. Berikut hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika:

**Tabel 1. Nilai Ujian Tengah Semester Informatika kelas X
SMA Negeri 1 Sutera**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Yang Diperoleh Siswa	
		> 80 (Tuntas)	< 80 (Tidak Tuntas)
X E1	36 Orang	10 (27,78%)	26 (72,22%)
X E2	35 Orang	17 (48,57%)	18 (51,43%)
X E3	36 Orang	11 (30,56%)	25 (69,44%)
X E4	36 Orang	13 (36,11%)	23 (63,89%)
X E5	36 Orang	19 (52,78%)	17 (47,22%)
X E6	36 Orang	12 (33,33%)	24 (66,67%)
X E7	36 Orang	14 (38,89%)	22 (61,11%)
X E8	36 Orang	16 (44,44%)	20 (55,56%)
X E9	35 Orang	13 (37,14%)	22 (62,86%)
X E10	36 Orang	8 (22,22%)	28 (77,78%)
X E 11	36 Orang	15 (41,67%)	21 (58,33%)
X E 12	36 Orang	20 (55,56%)	16 (44,44%)
Jumlah	430	168 (39,08%)	262 (60,91%)

*Sumber : Daftar Nilai Guru Informatika Kelas X SMA Negeri 1 Sutera
Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025*

Berdasarkan seluruh data kelas pada tabel 1, terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih cukup rendah, dimana masih 60,91% siswa belum mencapai nilai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu diatas 80. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak bagi pendidik untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan memanfaatkan media yang lebih efektif, seperti media pembelajaran intraktif. Media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Canva dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Informatika. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam template dan fitur, sehingga memudahkan guru dalam merancang materi ajar yang lebih menarik secara visual (Syahrir *et al.*, 2023).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMAN 1 Sutera masih di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif di SMAN 1 Sutera.
3. Model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran Informatika di SMAN 1 Sutera belum maksimal dalam mendukung keterlibatan aktif peserta didik.
4. Rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Informatika.
5. Kurangnya inovasi dalam penyajian materi membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Informatika.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa kelas X pada Fase E di SMAN 1 Sutera. Elemen pertama yaitu Berpikir Komputasional pada mata pelajaran Informatika.
2. Fokus penelitian adalah pada penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dalam proses belajar mengajar.
3. Model pembelajaran yang dikaji dalam penelitian ini adalah model *Problem Based Learning* (PBL).

4. Penelitian ini menggunakan media Canva versi terbaru yang tersedia pada saat penelitian berlangsung (Canva versi 2.0 berbasis website).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif dalam *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat secara teoritis maupun praktik, yaitu sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi para pendidik untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran

interaktif yang dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

2. Bagi Peneliti

1. Mendapatkan pengetahuan tambahan dalam mempersiapkan diri sebagai calon pendidik (guru).
2. Untuk menyelesaikan program S1 pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika.

3. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Dengan metode ini, guru dapat lebih mudah menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.
2. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMA Negeri 1 Sutera. Berdasarkan hasil uji Independent Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, yang berarti hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, model pembelajaran PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

B. Saran

1. Bagi guru, diharapkan agar memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti Canva dalam kegiatan belajar mengajar, media interaktif mampu membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memudahkan siswa memahami materi.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas pembelajaran seperti proyektor, jaringan internet, serta pelatihan

penggunaan media berbasis teknologi bagi guru agar penerapan pembelajaran inovatif dapat berjalan optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penelitian dengan materi atau mata pelajaran yang berbeda, serta menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Artama, S., Fitriani Djollong, A., Hasanah Lubis, L., Yulianti, R., Mardin, H., Buchori Ibrahim, M., Abu Fatih, T., Holifah, L., & Zisca Diana, P. (2023). Evaluasi Hasil Belajar PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Aulia, R. N., & Tanzila, N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 38–46.
- Chaeruman, U. A. (2015). Evaluasi media pembelajaran. 2(1), 0–15.
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1(1), 282–294.
- Delli Sabudu. (2021). Inovasi Pembelajaran dengan aplikasi Canva Teori dan Praktik. 17, 302.
- Devega, A. T., Suri, G. P., Studi, P., Informatika, T., Sina, U. I., Series, T., & Inspire, L. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. 1(1), 11–18.
- Fadhila, Y. (2021). Teknik uji instrumen penelitian pendidikan. 1(2), 10–15.
- Fitriana, A. A., Dewi, N. R., & Waluya, S. B. (2023). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Berorientasi pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 4, 198–206. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Forester, B. J., Idris, A., Khater, A., Afgani, M. W., Isnaini, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). Penelitian Kuantitatif : Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test. 4(3), 1812–1820.
- Handayani, S. L., & Iba, K. (2020). Karakteristik Tes Keterampilan Proses Sains : Validitas , Reliabilitas , Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Soal. 10.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah.
- Husein, B. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In Semarang: Fatawa.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. 2(2), 91–102.
- Kristanto, Y. A. (2020). Modul Fasilitas Pengembangan Media. 1–36.

<http://repository.ut.ac.id/3891/1/EKSI4417-M1.pdf>

- Lestari, S. N. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. 1(2), 18–32.
- Maharani, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif. May, 8–11.
- Malo, B., Hartitin, M., Raja, S., Nona, K., Sizi, F., & Nembo, R. (2025). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. 5, 942–952.
- Nabila. (2025). Pengembangan Media Interaktif Canva Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL). 10.
- Nilda, janna miftahul. (2021). Variabel dan skala pengukuran statistik. Jurnal Pengukuran Statistik, 1(1), 1–8.
- Novikasari, I. (2016). Uji Validitas Instrumen.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM.
- Pasca, P., Magister, S., Pendidikan, M., Esema, D., Susari, E., & Kurniawan, D. (2003). PROBLEM-BASED LEARNING. 167–174.
- Putri, E. A., & Astuti, T. (2025). Keefektifan Model PBL Berbasis Canva dalam Pendidikan Pancasila di SD Negeri 05 Kabunan Pembelajaran. 4(3), 1324–1336.
- Ratnasari, R. Y., Rulviana, V., & Sudjanuwarini, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran PBL dan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Siswa Kelas V SDN 3 Klegen Tahun Ajaran 2023/2024. MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2(2), 1039–1044. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i2.326>
- Ridwan, M., AM, S., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah. Jurnal Masohi, 2(1), 42. <https://doi.org/10.36339/jmas.v2i1.427>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). Media Pembelajaran. In Media Pembelajaran.
- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar [Evaluation of Learning Outcomes]. In Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sadriani, A., & Arifin, I. (2023). Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital. Prosding Seminar Nasional, 32–37.
- Sarana, ayu dina U. B. (2020). Pelatihan Design Grafis Dengan Aplikasi Canva UNIVERSITAS BINA SARANA.
- Sari, M., & Rosidah, A. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar IPS SD. Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia, 2(1), 8–17. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.307>

- Septiana, A. asmara & A. (2022). Model Pembelajaran Berkonteks Mas (Vol. 17).
- Sindi Septia Hasnida, Ridho Adrian, & Nico Aditia Siagian. (2023). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org>
- Subiyantoro, S. (2025). *Buku Problem and Project-Based Learning*. Klaten: Lakeisha.
- Supriatna, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. 1, 24–36.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif : Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). 3(1), 1–12.
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL) MATA KULIAH PENGETAHUAN BAHAN MAKANAN*. Buku, 94.
- Tonra, W. S., Angkotasana, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. 8(1), 126–133.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org>
- Wirda, Y. (2020). Faktor-faktor hasil belajar siswa (Vol. 17). Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.