

**PENGARUH PENERAPAN MODUL AJAR BERBANTU MEDIA CANVA PADA
MATA PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TAV
DI SMK NEGERI 1 BATIPUH**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Strata 1(S1)
Pada Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Disusun Oleh :

ASFA NAILA

2021/21065022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

Judul : Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media Canva
Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tav Di Smk Negeri
1 Batipuh

Nama : Asfa Naila

TM/NIM : 2021/21065022

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

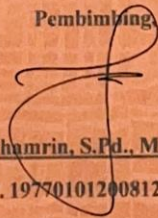
Dapartemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing,



Thamrin, S.Pd., M.T.

NIP. 197701012008121001

Mengetahui,

Kepala Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



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

NIP. 197604082005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

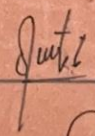
Judul : Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media Canva
Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika
Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tiv Di Smk Negeri
1 Batipuh
Nama : Asfa Naila
TM/NIM : 2021/21065022
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Juni 2025

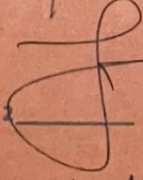
Nama Tim Penguji

Tanda Tangan

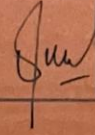
1. Ketua : Sartika Anori, S.Pd., M.Pd.T.

1 

2. Anggota : Thamrin, S.Pd., M.T.

2 

3. Anggota : Delsina Faiza, ST., MT

3 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Asfa Naila
Nim : 21065022
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Dengan ini saya menyatakan, bahwa skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media Canva Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tav Di Smk Negeri 1 Batipuh**” adalah benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Juni 2025

Asfa Naila
NIM. 21065022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT dan segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Tugas Akhir ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usaha serta cinta dan kasih sayang kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidup saya.

Untuk karya yang sederhana ini, maka penulis persembahkan untuk :

1. Teristimewa, ucapan terima kasih yang tulus dan penuh cinta penulis haturkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Hamsarudin dan Ibunda Helmiriwani dua sosok luar biasa yang selalu menjadi alasan dan kekuatan terbesar dalam setiap langkah penulis menempuh pendidikan ini. Kepada Ayah cinta pertama dan panutan sejati dalam hidup penulis, terima kasih atas setiap doa yang tak pernah henti terucap, atas ketulusan yang tiada tanding, serta atas segala dukungan, baik moril maupun materil, yang Ayah berikan dengan penuh kesabaran dan kasih sayang. Kepada Ibunda tercinta, terima kasih atas cinta yang tak pernah pudar, atas pelukan hangat yang selalu menjadi tempat pulang paling indah, serta atas keyakinan yang Bunda tanamkan bahwa penulis mampu menaklukkan setiap rintangan. Dalam setiap doa Ayah dan Ibu, dalam setiap perjuangan tulus tanpa pamrih, penulis menemukan arti kekuatan, semangat, dan keberanian untuk terus melangkah menuju impian.
2. Untuk kedua kakakku tersayang, Olan Readinata dan Feni Munira, serta adikku tercinta, Gibran Alfatih, terima kasih atas segala bentuk dukungan, perhatian, dan kasih sayang yang tak pernah henti. Abang dan kakak, kalian adalah sosok inspiratif yang selalu memberikan semangat, nasihat, dan teladan dalam

menjalani kehidupan. Adikku Gibran, terima kasih atas keceriaan dan kehangatan yang selalu membuat hari-hari menjadi lebih ringan.

3. Kepada Anggun Novalia, sahabat sekaligus saudara yang telah kebersamai sejak langkah-langkah kecil di bangku sekolah dasar hingga hari ini. Waktu boleh berlalu, jarak boleh membentang, namun persahabatan kita tetap tumbuh dalam ketulusan dan terpatir dalam kenangan. Terima kasih telah menjadi sosok yang selalu hadir dalam diam, menguatkan dalam doa, dan mendukung tanpa syarat.
4. Kepada Fellysha Farahdwita, teman yang selalu ada sejak awal semester hingga menyelesaikan study dan meraih gelar sarjana, terima kasih atas segala kebersamaan, dukungan, dan semangat yang telah diberikan selama perjalanan kuliah ini. Bersama-sama, kita telah melalui banyak momen, baik suka maupun duka, dan saling membantu untuk terus maju dan berkembang.
5. Kepada teman seperjuangan yang luar biasa: Fellysha Farahdwita, Ander Aprian, Andika Putra, Adi Purnama Syukri, Fauzi Rianto, dan Fadhli Harziansyah, yang telah menemani penulis dari semester awal hingga tahap penyelesaian skripsi ini. Terima kasih tak terhingga atas kebersamaan yang telah kita jalani selama ini. Kalian selalu ada di setiap langkah, baik dalam suka maupun duka. Kita telah bersama-sama belajar, berbagi cerita, dan saling mendukung, terutama saat-saat penuh tantangan seperti bimbingan skripsi. Kalian selalu membuat penulis merasa tidak sendiri, memberikan semangat, dan menjadi sumber inspirasi yang tak ternilai harganya. Tanpa kalian, perjalanan ini mungkin tidak akan terasa seindah dan seberarti ini.

6. Teruntuk sahabat peneliti tercinta Yaitu : Cut Marlinda, Defi Yulia Ardita, Ratna Anjely, Misda Wati, Cut Yayang Maulana dan Aisyah Ummairah yang telah bersama-sama sejak masa SMK hingga saat ini. Meskipun kita kini berada di universitas yang berbeda, persahabatan kita tetap terjalin erat. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, tawa, dan kebaikan yang kalian berikan. Semoga persahabatan kita ini terus terjalin meski jarak memisahkan, dan kita semua dapat meraih kesuksesan di masa depan.
7. Teruntuk Diri Sendiri terima kasih telah melalui setiap tantangan dengan ketekunan dan semangat yang tak pernah padam. Meski perjalanan ini tidak mudah, kamu telah berhasil mengatasi setiap rintangan dan terus maju meski ada keraguan. Kamu layak bangga dengan setiap usaha dan pengorbanan yang telah dilakukan. Terima kasih telah mempercayai dirimu sendiri dan tidak menyerah. Semua perjuangan ini adalah langkah awal untuk meraih lebih banyak impian dan kesuksesan di masa depan.

ABSTRAK

Asfa Naila: Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media *Canva* Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Di SMK Negeri 1 Batipuh

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Design* dan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan modul ajar berbantu media *Canva* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI Teknik Audio Video (TAV) di SMK Negeri 1 Batipuh. Subjek dan objek dalam penelitian ini adalah satu kelas sebanyak 18 siswa yang dijadikan kelas eksperimen. Data diperoleh melalui tes pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan uji statistik *Paired Sample t-test* dengan bantuan software SPSS. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan modul ajar berbantu media *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan perhitungan diperoleh pengaruh sebesar 72,15%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul ajar berbantu media *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Kata Kunci : Modul Ajar, Media *Canva*, Hasil Belajar, Rangkaian Elektronika

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **”Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media *Canva* Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Di SMK Negeri 1 Batipuh”**. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapat berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Anwar S.Pd.,M.T, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom, selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dr. Titi Sriwahyuni,S.Pd, M.Eng, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika.
4. Bapak Thamrin S.Pd.,M.T, selaku Pembimbing Akademik dan Skripsi, yang telah dengan sabar membimbing, memberikan saran berharga, serta menyalakan semangat dan motivasi di setiap proses penyelesaian skripsi ini. Tanpa bimbingan dan arahan bapak, penyusunan Skripsi ini takkan berjalan dengan baik.
5. Ibu Delsina Faiza, S.T, M.T, selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.

6. Ibu Sartika Anori, S.Pd.,M.Pd.T selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam pembuatan skripsi ini.
7. Kepada ibuk Rima Suryani S.Pd, guru mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika yang telah memberikan waktu pembelajarannya dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kepada Jurusan Teknik Elektronika dan SMK Negeri 1 Batipuh yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian ini.

Semoga bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh semua pihak kepada penulis menjadi amal baik dan mendapatkan balasan yang baik juga dari Allah SWT. Penulis menyadari masih ada kekurangan dalam Skripsi ini. Untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran agar Skripsi ini dapat lebih sempurna dan bermanfaat bagi para pembaca.

Padang, 8 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
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 KAJIAN PUSTAKA	10
A. Hasil Belajar.....	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Pengertian Hasil Belajar	10
3. Manfaat Hasil Belajar.....	12
4. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	13
B. Modul Ajar	15
C. Media Pembelajaran.....	18
1. Media	18
2. Manfaat Media.....	19
3. Media pembelajaran	20
4. Fungsi Media Pembelajaran	21
D. Aplikasi <i>Canva</i>	22
E. Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika	24

F. Penelitian Yang Relevan	26
G. Kerangka Berfikir.....	28
H. Hipotesis.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	32
C. Subjek dan Objek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	33
E. Desain Penelitian.....	35
F. Variabel Penelitian	36
G. Teknik Pengumpulan Data	37
H. Instrumen Penelitian.....	38
I. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Deskripsi Data.....	50
B. Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Penilaian Ulangan Harian PRE Kelas XI TAV	6
Tabel 2. Materi Elemen 2 Penerapan Rangkaian Elektronika	25
Tabel 3. Rancangan desain penelitian secara umum.....	31
Tabel 4. Kriteria daya pembeda soal.....	42
Tabel 5. Tabel Hasil Uji Validitas Soal	51
Tabel 6. Tabel Tingkat Kesukaran Soal	54
Tabel 7. Hasil Daya Beda Soal	56
Tabel 8. Deskripsi Data Pretest.....	58
Tabel 9. Frekuensi Data <i>Pretest</i>	58
Tabel 10. Deskripsi Data <i>Posttest</i>	60
Tabel 11. Frekuensi Data <i>Posttest</i>	60
Tabel 12. Uji Normalitas Pretest-Posttest	62
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 14. Uji Hipotesis <i>Pretest-Posttest</i>	64
Tabel 15. Hasil Pengujian Hipotesis	65

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	29
Gambar 2. Variabel Penelitian	36
Gambar 3. Grafik Distribusi Data Pretest Kelas Sebelum	59
Gambar 4. Grafik Distribusi Data Posttest.....	61
Gambar 5. Kurva Uji t.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas Teknik.....	76
Lampiran 2. Surat izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	77
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Di SMK Negeri 1 Batipuh	78
Lampiran 4. Kisi-Kisi dan Instrumen Penelitian.....	79
Lampiran 5. Nilai Pre-test dan Posttest Kelas XI SMKN 1 Batipuh	87
Lampiran 6. Uji Validitas Soal	88
Lampiran 7. Uji Reliabilitas	89
Lampiran 8. Indeks Kesukaran Soal	90
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam kemajuan bangsa. Proses pembelajaran menjadi langkah awal dalam menciptakan generasi yang unggul serta membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas adalah individu yang mampu memanfaatkan seluruh potensinya dan mampu bersaing serta merebut peluang di masa depan untuk kemajuan bangsa dan negaranya. Moh. Roqib, mengatakan bahwa pendidikan adalah proses pembaruan, peningkatan, dan pengembangan kapasitas serta kemampuan manusia. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya manusia dalam membentuk, memperbaiki, dan membina sikap serta kepribadian sesuai dengan nilai-nilai budaya yang berlaku di dalam masyarakat (Yulia, 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks, pendidikan harus beradaptasi untuk memastikan bahwa peserta didik siap menghadapi tantangan di masa depan. Untuk mencapai tujuan tersebut, sistem pendidikan perlu diterapkan dengan cara yang lebih fleksibel dan inovatif. Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan yang lebih adaptif dan relevan. Kurikulum ini secara resmi diperkenalkan oleh Mendikbudristek, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dengan desain yang lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, serta bertujuan untuk mengembangkan keunikan dan potensi masing-masing peserta didik (Mahmudi et al., 2023). Konsep

Kurikulum Merdeka sejalan dengan gagasan Ki Hajar Dewantara yang menekankan kebebasan dalam belajar secara mandiri dan kreatif, bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter merdeka. Dalam pelaksanaannya, modul ajar memiliki peran penting dalam mendukung pendidik dalam merancang proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE), yang menjadi salah satu bagian dari kurikulum ini (Ariesanti et al., 2023a).

Dengan kemajuan teknologi juga menjadi faktor signifikan yang tidak bisa diabaikan dalam dunia pendidikan. Teknologi mencakup berbagai sarana yang digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia serta mendukung kelangsungan hidup. Perkembangan teknologi juga menjadi penanda kemajuan peradaban manusia pada setiap era, yang kemudian menjadi dasar bagi perubahan dan perkembangan teknologi di masa depan. Kemajuan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, baik dari sisi positif maupun negatif (Lucky Avianto & TNI, n.d.). Pengaruh besar teknologi mendorong manusia terus mengembangkan inovasi baru guna mempermudah berbagai aspek kehidupan. Penggunaan teknologi seperti modul ajar berbantu media Canva pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan hasil belajar mereka. Individu yang memiliki pendidikan dan keterampilan memadai akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja serta memerankan peran yang lebih efektif dalam kehidupan mereka ((AYU, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar siap terjun ke dunia kerja dengan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan industri. SMK dirancang untuk memberikan pendidikan vokasional, yang tidak hanya menekankan pada pembelajaran teori tetapi juga pada penguasaan keterampilan praktis. Salah satu SMK yang berkomitmen dalam mengembangkan kompetensi siswa adalah SMK Negeri 1 Batipuh, Sumatera Barat. Di sekolah ini, terdapat berbagai jurusan, termasuk Teknik Audio Video, yang bertujuan membekali siswa dengan kemampuan dalam merancang, merakit, serta memperbaiki perangkat elektronika.

Secara teoritis, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar mencakup literasi belajar, kualitas bahan ajar, penggunaan media interaktif. Pada Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) telah menggunakan metode *Project-Based Learning* (PjBL), di mana siswa secara aktif terlibat dalam proyek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Dalam PjBL ini, siswa diajak untuk memahami dan mengaplikasikan konsep rangkaian elektronika melalui penyelesaian tugas proyek yang menuntut kolaborasi, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis. Meskipun modul ajar sudah diterapkan untuk memandu proses pembelajaran, penggunaan media yang lebih interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama terkait konsep-konsep abstrak yang sering kali sulit dipahami hanya melalui teks dan penjelasan verbal.

Salah satu aspek yang dapat mendukung proses pembelajaran dalam pelaksanaan kurikulum merdeka adalah adanya perangkat pembelajaran.

Daryano & Dwicahyono (2014) menyatakan bahwa “perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran”. Sedangkan menurut Hasrawati (dalam Rahayu, 2016) mengemukakan bahwa “perangkat pembelajaran adalah beberapa sarana dan media yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang harus disiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran”. Perangkat pembelajaran dalam kurikulum merdeka sangat beragam salah satunya adalah modul ajar. Menurut Nurani, dkk (2022) “modul ajar merupakan pengembangan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan panduan yang lebih terperinci, termasuk lembar kegiatan siswa dan asesmen untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Hadiansah, (2022) “modul ajar merupakan sebuah dokumen yang berisi tujuan, langkah, dan media pembelajaran serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit atau topik berdasarkan alur tujuan pembelajaran”.

Satuan Pendidikan dan guru sebagai pendidik dapat mengembangkan modul ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Guru sebagai pendidik dapat menyesuaikan modul ajar sesuai dengan karakteristik daerah, satuan pendidik dan peserta didik di sekolah tersebut. Pengembangan modul ajar diatur dalam panduan yang ditetapkan oleh pemerintah. Menurut Maulidia (2022, h.134) “Tujuan pengembangan modul ajar menurut panduan pembelajaran dan asesmen adalah untuk memperkaya perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru untuk melaksanakan

pembelajaran di kelas terbuka dan tertutup”. Sementara itu Manfaat modul ajar menurut Nurani, dkk (2022) adalah “proses belajar menjadi lebih fleksibel karena tidak tergantung pada konten dalam buku teks, kecepatan serta strategi pembelajaran juga dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga diharapkan setiap siswa dapat mencapai kompetensi minimum yang ditargetkan dalam proses pembelajaran”.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, dengan tujuan menstimulasi motivasi siswa serta memastikan proses pembelajaran berlangsung secara utuh dan bermakna. Media ini memiliki lima komponen utama: (1) sebagai perantara materi pembelajaran, (2) sebagai sumber belajar, (3) sebagai alat yang memotivasi siswa, (4) sebagai alat yang membantu mencapai hasil belajar yang efektif, dan (5) sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan. Jika kelima komponen ini diterapkan dengan baik, media pembelajaran akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Shoffa et al., 2021).

Beragam media pembelajaran kini tersedia dalam dunia pendidikan dengan berbagai metode penerapan dan keunggulannya masing-masing. Salah satu media yang menarik perhatian adalah *Canva*. *Canva* merupakan platform yang menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas, sehingga dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar yang menarik (Citradevi, 2023). *Canva* memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas peserta didik, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar. Aplikasi ini memungkinkan

pengguna untuk dengan mudah merancang berbagai desain kreatif seperti kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Selain itu, *Canva* tersedia dalam berbagai versi, termasuk web, iOS, dan Android. Tujuan utama penggunaan *Canva* dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan bahan ajar yang menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 27 September 2024, pada proses pembelajaran mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di kelas XI TAV di SMK Negeri 1 Batipuh, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Suasana kelas terlihat kurang kondusif, di mana sebagian siswa tampak kurang fokus dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran dan juga siswa terlihat kesulitan memahami materi. Hasil observasi ini diperkuat dengan data hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ulangan Harian PRE Kelas XI TAV

No	Nilai Siswa	Frekuensi
1	0-24	1
2	25-51	4
3	52-77	6
4	78-100	7
Jumlah Peserta Didik		18

(Sumber: Guru Mata Pelajaran PRE XI Teknik Audio Video 2024)

Berdasarkan data hasil penilaian ulangan harian siswa Kelas XI Teknik Audio Video di SMKN 1 Batipuh, terdapat banyak nilai siswa yang masih berada di bawah 78, sementara Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika ditetapkan

pada nilai 78. Dari total 18 siswa, sebanyak 7 siswa telah mencapai ketuntasan dalam pembelajaran, sementara 11 siswa lainnya masih belum mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan.

Masalah-masalah yang timbul memerlukan solusi, maka diperlukan penelitian "Pengaruh Penerapan Modul Ajar Berbantu Media *Canva* pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV di SMK Negeri 1 Batipuh".

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Dari data hasil belajar masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Meskipun proses pembelajaran telah menerapkan metode *Project-Based Learning* (PjBL), penggunaan media interaktif yang lebih bervariasi masih diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penerapan sintaks *Project-Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran belum sepenuhnya dioptimalkan, sehingga menghambat pencapaian kompetensi siswa.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika untuk siswa kelas XI Teknik Audio Video (TAV) di SMKN 1 Batipuh. Materi yang akan dijadikan fokus adalah topik "*Rangkaian Filter*" dalam rangkaian elektronika.

2. Penelitian ini akan menerapkan modul ajar khusus untuk mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika, dengan bantuan media interaktif *Canva* sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang dijelaskan diatas, maka permasalahan Skripsi ini adalah: “Bagaimana pengaruh penerapan modul ajar Penerapan Rangkaian Elektronika berbantu media *canva* pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika terhadap hasil belajar siswa kelas XI TAV di SMKN 1 batipuh?”

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan modul ajar PRE berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar pemahaman materi pelajaran oleh siswa XI TAV di SMK N 1 Batipuh”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan pemahaman siswa dan membantu memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, sehingga mereka menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, dengan cara yang lebih menarik dan efektif serta modul ini juga menghadirkan alat bantu mengajar yang inovatif terhadap perkembangan teknologi, menjadikan proses pengajaran lebih bervariasi dan menarik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan untuk mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) pada capaian pembelajaran (CP) tentang rangkaian filter dengan melihat pengaruh hasil belajar setelah diterapkan modul ajar berbantu media *Canva*, yang mengacu pada hipotesis yang diajukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan modul ajar berbantu media *Canva* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas XI TAV di SMK Negeri 1 Batipuh.

B. Saran

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis, karena modul ajar berbantu media *Canva* adalah media pembelajaran yang menekankan pada visualisasi materi dan interaktivitas, hal ini dapat membantu siswa belajar mandiri dengan memahami konsep secara menyenangkan dan efisien. Oleh karena itu, inisiatif guru dalam menyusun dan memanfaatkan modul ini sangat penting untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran.
2. Bagi Siswa, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

3. Bagi Guru, diharapkan penggunaan modul ajar berbantu media *Canva* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan mendukung pembelajaran berbasis proyek yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, menyadari terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan modul ajar berbantu media *Canva* pada materi atau tingkat pendidikan lain, serta memperkaya penelitian dengan referensi terbaru untuk menghasilkan inovasi pembelajaran yang lebih baik (Ariesanti et al., 2023b).

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., & Mughni, R. M. (2023). *Inovasi media pembelajaran untuk mata pelajaran ipas*. Cahya Ghani Recovery.
- Anindya, A., Apriliya, S., & Putri, A. R. (2024). Model P-IKADKA sebagai Solusi Mengembangkan Modul Ajar Apresiasi Dongeng di Sekolah Dasar. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 1–12.
- Ariesanti, D., Mudiono, A., & Arifin, S. (2023a). Analisis implementasi kurikulum merdeka dan perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 1896–1907.
- Ariesanti, D., Mudiono, A., & Arifin, S. (2023b). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(6), 1896–1907. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i6.995>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- AYU, K. (2024). *PENERAPAN MODEL TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA MENULIS SURAT LAMARAN PEKERJAAN KELAS XI SMK PASUNDAN 2 BANDUNG*. FKIP UNPAS.
- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ipa: seberapa efektif? sebuah studi literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Dahar, R. W. (1988). *Teori-teori belajar*. Departmen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Daryanto, D. (2013). Inovasi pembelajaran efektif. *Bandung: Yrama Widya*.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra*

- Indonesia dan Teknologi Informasi. In *IKIP Gunungsitoli*.
<http://eprints.unpam.ac.id/id/eprint/8800>
- Hiqmatunnisaq, N. (2024). *Pengembangan Buletin Dasar-Dasar Sains Islam Pada Prodi Pendidikan Kimia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar Raniry Banda Aceh*. UIN Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Lucky Avianto, S. I. P., & TNI, B. J. (n.d.). *PENGUATAN TRANSFORMASI DIGITAL MEDIA MASSA DALAM RANGKA KETAHANAN NASIONAL*.
- Mahmudi, M. R., Darniyanti, Y., & Oktaviani, A. (2023). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4910–4921.
- Maidah, N. (2023). *Upaya guru pendidikan agama islam dalam meningkatkan kompetensi sikap sosial siswa di SMP Negeri 1 Batang Angkola*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Marlina, E. (2023). Pembinaan Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar pada Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Journal of Community Dedication*, 3(1), 88–97.
- Nafila, N. I., & Sulisetijono, S. (2024). MELAMPAUI PEMBELAJARAN KONVENSIONAL: MENINGTEGRASIKAN CANVA DAN PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DALAM LKPD UNTUK MOTIVASI OPTIMAL DALAM PENDIDIKAN DIGITAL. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 4(1), 3.

- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., & Ekonomi, J. P. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1), 1–10.
- Salsabilla, I. I., Jannah, E., & Juanda, J. (2023). Analisis modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 33–41.
- Sawaki, T. M. A. (2024). *PENERAPAN PEMBELAJARAN INTRAKURIKULER DI SMA KRISTEN ELIM MAKASSAR*.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., IP, S., Basith, A., Giap, Y. C., & Kom, S. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. Agrapana Media.
- Subroto, D. E. (2023). Bab 2 Pembelajaran, Pengajaran dan Pendidikan. *Psikologi Pembelajaran*, 15.
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Tarsito.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2012). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Suhendri. (2017). Manajemen Pembelajaran Pai Di Slb Kota Medan. *Sabilarrasyad*, II(2), 45–67.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98.
- Tahar, I., & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.

- Ulfa, N., Arifin, Z., & Wijayanti, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Picture And Picture Dengan Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Sederhana. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 267–275.
- Wahidin, U. (2017). Interaksi komunikasi berbasis media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197.
- Wardani, A. K. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Dan Asesmen PAI Di SMAN 1 Prambon Nganjuk*. IAIN Kediri.
- Woga, E. Y., & Tarihoran, E. (2024). Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pengajaran Katekese. *Tri Tunggal: Jurnal Pendidikan Kristen Dan Katolik*, 2(3), 70–78.
- Yulia, M. D. (2020). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MODUL BERBASIS LIFE SKILL PADA MATA PELAJARAN FIQIH MATERI ADAB MAKAN DAN MINUM KELAS VIII MTS N 02 KOTABUMI LAMPUNG UTARA*. UIN Raden Intan Lampung.
- Zaenal Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.