

## **Peningkatan Minat Belajar Ekonomi melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audiovisual Canva**

Junita Sari<sup>1</sup>, Yuliana FH<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Sriwijaya

junitasari520@gmail.com<sup>1</sup>, yulianafh@fkip.unsri.ac.id<sup>2</sup>

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the influence of the Problem Based Learning model assisted by Canva audiovisual media on the learning interest in economics among eleventh-grade students at SMAN 2 Indralaya Utara. The background of this research stems from several learning issues, such as economics lessons often being unengaging, with students lacking focus and active involvement, necessitating innovations like Problem Based Learning that encourages active participation through solving real-world problems, in line with Vygotsky and Bruner's constructivism theories. This is an experimental research with a Quasi-Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The results show that  $t_{count} = 18.895 \geq t_{table} = 1.7109$ , meaning  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, thus it can be concluded that there is an influence of the Problem Based Learning model assisted by Canva audiovisual media on the learning interest in economics among eleventh-grade students at SMAN 2 Indralaya Utara. The conclusion emphasizes the effectiveness of Problem Based Learning assisted by Canva in making learning more engaging and interactive, as it transforms learning from passive to active, creative, and visual, aligning with modern learning styles. Despite constraints such as the need for Canva premium and limitations focusing only on learning interest, as well as the relatively short research duration for observing long-term impacts.*

**Keywords:** *problem based learning, Canva, learning interest*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara. Hal yang melatarbelakangi penelitian ini adalah ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran yakni pembelajaran ekonomi sering kali kurang menarik, peserta didik yang kurang fokus dan terlibat aktif, sehingga diperlukan inovasi seperti *Problem Based Learning* yang mendorong keterlibatan aktif melalui penyelesaian masalah nyata, sesuai dengan teori konstruktivisme *Vygotsky* dan *Bruner*. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperiment Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 18,895 \geq t_{tabel} = 1,7109$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara. Kesimpulan menekankan efektivitas *Problem Based Learning* berbantuan canva dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, karena mengubah pembelajaran dari pasif menjadi aktif, kreatif, dan visual, yang selaras dengan gaya belajar modern. Meskipun terdapat kendala seperti kebutuhan canva premium dan keterbatasan fokus pada minat belajar saja, serta durasi penelitian yang relatif singkat untuk mengamati dampak jangka panjang.

**Kata Kunci:** *problem based learning, Canva, minat belajar*

## **PENDAHULUAN**

Interaksi antara pendidik dan peserta didik di lingkungan pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas pembelajaran dirancang guna membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya dan meningkatkan kualitas hidupnya. Belajar menjadi suatu aktifitas yang diharapkan untuk mencapai hasil belajar dengan adanya perubahan perilaku sehingga menciptakan pengalaman belajar. Belajar melibatkan penyampaian informasi, penggunaan metode atau strategi pembelajaran, dan adanya kurikulum yang menjadi pedoman bagi pendidik dan peserta didik.

Pendekatan *problem based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan penyajian masalah atau kasus kehidupan nyata kepada peserta didik untuk dipecahkan dan memperoleh pengetahuan (Banyal, 2021). *Problem based learning* memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan perhatiannya, sehingga peserta didik terlibat aktif dan intensif yang membuat peserta didik terus belajar dan mencari tahu. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka untuk menyelesaikan proyek-proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan *problem based learning*, peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga minat Belajar mereka dapat meningkat.

Landasan Pembelajaran *problem based learning* bertumpu pada prinsip-prinsip teori pembelajaran konstruktivis yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Jerome Bruner (Salsabila & Muqowim, 2024). Menurut teori ini, peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Mereka menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk memahami informasi baru. Pengetahuan tidak diterima secara pasif, tetapi dibangun oleh peserta didik sendiri melalui proses belajar. Pengalaman dan konteks sangat penting dalam proses belajar. Peserta didik belajar lebih baik ketika mereka dapat menghubungkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Selain itu, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis dengan menganalisis masalah dan kemudian menerapkan temuannya pada dunia nyata (Putri et al., 2022).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran audiovisual, yakni jenis media yang menyampaikan pesan dengan mengkombinasikan elemen suara dengan elemen gambar. Keunggulan dari media audiovisual terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan kedua elemen tersebut dalam proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif karena masing-masing elemen memiliki daya tarik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran audiovisual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung unsur suara dan gambar.

Salah satu dari banyaknya media audiovisual yang menarik dengan berbagai macam desainnya ialah media canva. Canva merupakan salah satu perangkat desain grafis yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis desain

kreatif secara daring, seperti mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan presentasi. Canva merupakan media desain berbasis internet yang dilengkapi dengan beragam fitur editing yang cocok digunakan untuk membuat berbagai desain grafis. Dengan memanfaatkan canva, kreativitas pendidik dalam mengembangkan media dapat meningkat dan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih mudah, sehingga peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar (Saza, 2023; Mustakim et al., 2024).

Sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti di jenjang SMA khususnya di SMAN 2 Indralaya Utara, berdasarkan studi awal yang peneliti lakukan melalui observasi diperoleh informasi bahwa kurangnya minat dan ketertarikan pada peserta didik dalam mengikuti pelajaran ekonomi. Berdasarkan observasi peserta didik cenderung ribut dan sibuk dengan aktivitas masing-masing, sehingga kurang memperhatikan guru yang mengajar di depan kelas. Kemudian berdasarkan wawancara dengan pendidik juga dikatakan bahwa semangat atau minat peserta didik untuk belajar itu rendah. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat dan semangat peserta didik yaitu metode pembelajaran yang digunakan saat ini kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian peserta didik. Kondisi ini mencerminkan kurangnya minat dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi, yang berujung pada suasana kelas yang tampak membosankan. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar peserta didik dapat lebih terlibat dan berminat untuk belajar. Sehingga disini peneliti melihat ada permasalahan terkait dengan minat belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara.

Berdasarkan penelitian Koryati et al. (2020) menyatakan bahwa minat peserta didik terhadap pembelajaran ekonomi yang rendah sering dikaitkan dengan metode pengajaran yang kurang menarik untuk menyampaikan materi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian Astuti et al. (2023) dan Damayanti et al. (2024) ditemukan bahwa pola belajar peserta didik dipengaruhi oleh penerapan model *problem based learning* berbantuan canva. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran interaktif dan menarik. Dengan demikian minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui model *problem based learning* menggunakan media canva. Sehingga perbedaan penelitian terdahulu dan yang akan saya lakukan adalah variabel yang diukur yaitu minat belajar, karena minat menjadi salah satu faktor penting dimana penentu ketercapaian hasil belajar sehingga perlu ditumbuhkan minat belajarnya terlebih dahulu.

Dari latar belakang masalah diatas, tujuan utama penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan minat belajar ekonomi peserta didik dengan menerapkan model *problem based learning* berbantu canva dalam pembelajaran. Model *problem based learning* ini dirancang untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan aktif dalam menyelesaikan masalah nyata terkait ekonomi, sehingga mereka lebih terlibat secara emosional dan intelektual. Selain itu penggunaan canva sebagai alat bantu audiovisual memungkinkan pendidik membuat pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga mengurangi kebosanan dari metode ceramah. Dengan demikian,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tentang efektivitas PBL berbantu canva dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan ini di kelas.

## **TINJAUAN LITERATUR**

*Problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan menempatkan peserta didik dalam situasi nyata atau masalah yang relevan untuk diselesaikan. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan menganalisis, berbicara, dan mencari solusi masalah. Pembelajaran berdasarkan masalah juga mendorong peserta didik untuk bekerja sama untuk belajar dari satu sama lain. Dalam pembelajaran ekonomi, *problem based learning* dapat membantu peserta didik memahami konsep ekonomi yang kompleks dengan cara yang lebih kontekstual dan praktis. Diharapkan peserta didik akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena mereka dapat mengaitkan teori ekonomi dengan situasi kehidupan nyata (Damayanti et al., 2024)

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah berfokus pada penggunaan masalah dalam dunia nyata sebagai konteks pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Dalam model ini, peserta didik dihadapkan pada situasi atau masalah yang kompleks dan relevan, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, menganalisis data, dan mencari solusi. *Problem based learning* membantu peserta didik belajar berpikir kritis, memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkomunikasi (Banyal, 2021). *Problem based learning* bermaksud untuk memberikan ruang gerak berpikir yang bebas kepada peserta didik untuk mencari konsep dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi yang disampaikan oleh pendidik.

Dalam proses pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *problem based learning*, kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh pendidik yaitu permasalahan dunia nyata yang tentunya terkait dengan materi ajar dan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Peserta didik akan terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang diberikan, pendidik akan menyajikan suatu permasalahan riil yang terkait dengan materi kepada peserta didik dan selanjutnya peserta didik akan mencari, mengolah, dan menyimpulkan atas masalah yang dipelajari (Rakib & Hasan, 2021).

Penelitian ini berupaya menggali daya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva. Media audiovisual canva mengandung unsur suara dan gambar, yang memiliki kelebihan dalam menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan interaktif. Menurut Mayer (2001), penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti konsep-konsep ekonomi, dengan cara yang lebih konkret dan mudah dicerna.

Selain itu, Kulsum dan Sunata (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran menggunakan media audio-visual berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga dapat mengefektifkan kemampuan alat indera anak. Dengan memberikan rangsangan berupa gambar bergerak dan suara, media ini tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga mempengaruhi sikap dan emosi peserta didik. Media audiovisual juga dapat memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, sehingga semua peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan peserta didik cenderung mengingat informasi lebih baik ketika disajikan dalam bentuk audiovisual, karena kombinasi elemen visual dan audio dapat memperkuat ingatan dan pemahaman. Penelitian ini sejalan dengan teori Dual-coding, yang menjelaskan bahwa manusia menerima informasi melalui dua saluran yang berbeda, yaitu saluran visual dan auditori (Sitanggang et al., 2024).

Penggunaan media audiovisual canva dalam konteks kajian ini diyakini dapat memberi daya pengaruh terhadap minat belajar ekonomi peserta didik. Melalui penggunaan media tersebut, pembelajaran diharapkan dapat lebih hidup, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut menjadi indikasi kuat tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sejak awal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment Design* dalam bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara yang terdiri dari tiga kelas yang berjumlah 74 peserta didik. Berdasarkan populasi tersebut dilakukanlah pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, sehingga sampel yang diambil adalah kelas XI IPS 1 dengan jumlah 25 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Angket; Angket yang disusun terdiri dari 50 pernyataan yang dirancang untuk mengukur minat belajar ekonomi peserta didik dengan menggunakan *skala likert*.
2. Observasi; Observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pendidik pada saat mengajar selama pembelajaran dikelas dengan menerapkan model *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva.

Selanjutnya data tersebut dianalisis melalui:

1. Uji validitas: Uji validitas dilakukan kepada peserta didik yang bukan sampel untuk memastikan instrumen tersebut layak digunakan dalam penelitian. Dari 50 pernyataan awal, diperoleh 40 pernyataan yang dinyatakan valid dan akan diberikan kepada sampel pada saat perlakuan.
2. Uji reliabilitas: Uji reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach berbantuan Excel, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Angket**

Instrumen	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Interpretasi
40	0,954	0,404	Reliabel

(Sumber: Data peneliti, Diolah Juni 2025)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  sehingga menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat digunakan secara valid dalam mengukur minat belajar peserta didik setelah penerapan *Problem Based Learning* berbantu media audiovisual canva.

3. Uji Prasyarat: Sebelum melakukan analisis utama, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas data menggunakan *Chi Square* untuk memastikan data terdistribusi normal dan layak dianalisis lebih lanjut.
4. Uji hipotesis: Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk melihat dan membuktikan adanya pengaruh model *problem based learning* terhadap minat belajar peserta didik di SMAN 2 Indralaya Utara. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang efektivitas model tersebut dalam meningkatkan minat belajar ekonomi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Indralaya Utara yang berlokasi di Komplek Bumi Indralaya Permai (BIP), Kelurahan Timbangan, Kecamatan Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Penelitian dilakukan sebanyak lima kali, pertemuan pertama berfungsi untuk menguji minat belajar kelas eksperimen sebelum diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva untuk menjelaskan materi inflasi. Pada pertemuan kelima, dilakukan tes akhir menggunakan angket untuk mengetahui minat belajar pada kelas eksperimen setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva. Setelah diperoleh hasil angket maka akan dipersentasekan berdasarkan kriterianya, dapat dilihat pada tabel berikut :

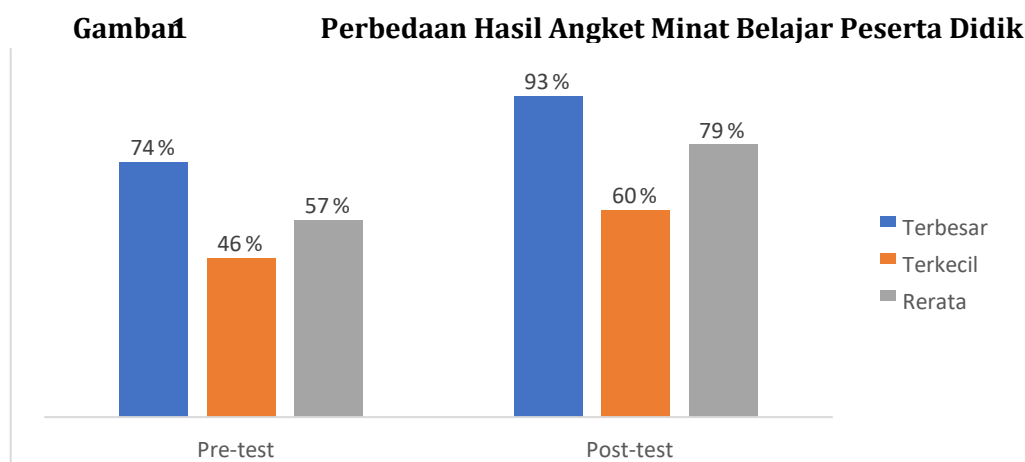
**Tabel 2 Kriteria Penilaian Angket Minat Belajar**

Kriteria Penilaian	Bobot Nilai
Sangat Baik	81% – 100%
Baik	61% – 80%
Cukup	41% – 60%
Kurang	21% – 40%
Sangat Kurang	0% – 20%

(Sumber: Meylinda et al. 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar

ekonomi peserta didik kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara. Minat belajar ekonomi peserta didik kelas eksperimen dinilai dengan menggunakan data angket. Setelah diberikannya perlakuan kepada peserta didik, angket digunakan untuk mengetahui tingkat minat belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva dengan materi inflasi. Selain itu, angket juga bertujuan untuk melihat perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah diberlakukannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva. Pada pertemuan pertama, angket dibagikan sebagai pre-test dan posttest pada pertemuan kelima. Berikut perbedaan minat Belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada gambar berikut:



(Sumber: Data penelitian, diolah Oktober 2025)

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bagaimana minat belajar peserta didik meningkat. Ketika diberikan *pre-test* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva pada peserta didik termasuk ke dalam kategori cukup, sedangkan skor tertinggi *post-test* atau setelah diberikan perlakuan termasuk ke dalam kategori baik. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik ketika diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva dalam pembelajaran yaitu sebesar 22% dari rerata 57% menjadi 79%. Adapun persentase hasil observasi pada pertemuan pertama, kedua, dan ketiga terhadap penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva yang dilakukan oleh peneliti di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian di kelas eksperimen yaitu XI IPS 1 dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva dengan sangat baik.

## Uji Prasyarat Data

Uji prasyarat data meliputi uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 3. Hasil Uji Normalitas Data**

Test	X <sup>2</sup> hitung	X <sup>2</sup> tabel	Keputusan
<i>Pre-test</i>	2,9952	36,415	Normal
<i>Post-test</i>	2,1438	36,415	Normal

(Data peneliti, diolah Oktober 2025)

Berdasarkan penghitungan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} = 2,9952 \leq X^2_{tabel} = 36,415$  sehingga data hasil *pre-test* dinyatakan berdistribusi normal. Begitu juga dengan hasil *pre-test*, berdasarkan kriteria pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa  $X^2_{hitung} = 2,1438 \leq X^2_{tabel} = 36,415$  sehingga data hasil *post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh atau tidaknya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar peserta didik kelas XI di SMA Negeri 2 Indralaya Utara. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan	Kriteria
18,895	1,7109	H <sub>0</sub> ditolak dan H <sub>a</sub> diterima	Terdapat pengaruh

(Sumber: Data peneliti, diolah Oktober 2025)

Berdasarkan perhitungan uji *paired sample t-test* diatas diperoleh  $t_{hitung} = 18,895$  dengan ketentuan ( $df = n-1$ )  $df = 25-1$  dengan taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 1,7109$  artinya  $t_{hitung} = 18,895 \geq t_{tabel} = 1,7109$  berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Hasil ini mengindikasikan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan belajar yang tergolong baik. Ketertarikan belajar yang baik pada peserta didik dapat tercipta dari pendekatan dan media pembelajaran yang diterapkan pendidik, sehingga dapat mendorong semangat mereka dalam mengikuti aktivitas pembelajaran dikelas. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh

Yuliana et al (2024) pendidik perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kreativitas melalui penggunaan sumber dan media pembelajaran. Kemudian didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulfa et.al (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membangkitkan gairah belajar peserta didik, sehingga membantu dalam proses pembelajaran. Pembahasan ini dapat diperkuat dari hasil uji prasyarat menggunakan perhitungan uji normalitas data dan uji hipotesis menggunakan analisis *paired sampel t-Test*.

Pada uji prasyarat dilakukan uji normalitas data minat belajar dengan menggunakan rumus *chi-kuadrat* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05\%$  dan derajat kebebasan ( $n-1 = 25-1=24$ ) sehingga diperoleh hasil uji normalitas untuk data *pre-test* yaitu  $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2 = 2,9952 \leq 36,415$  sedangkan untuk data *post-test* yaitu  $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2 = 2,1438 \leq 36,415$ . Hasil uji normalitas ini menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* minat belajar peserta didik dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji prasyarat, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *paired sampel t-Test* untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel} = 18,895 \geq 1,7109$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Indralaya Utara.

Berdasarkan hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik di SMA Negeri 2 Indralaya Utara yang mengalami peningkatan karena pembelajaran yang digunakan dikelas menggunakan model pembelajaran dan media yang berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. Oleh karena itu, pendidik harus lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran. Hal ini selaras dengan kutipan dari Pratita dan Yuliana (2024) perlunya pendidik untuk berinovasi dalam merancang materi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Wulandari et al. (2023) dalam hasil penelitiannya menyebutkan terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Sehingga penggunaan model pembelajaran dan media yang tepat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar yang kemudian apabila minat belajar meningkat maka akan berpengaruh juga pada faktor lainnya seperti hasil belajar.

Dalam penelitian ini kendala yang dihadapi oleh peneliti adalah penggunaan canva premium yang berbayar diperlukan untuk mengakses fitur lanjutan. Selain itu, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu penelitian yang hanya fokus pada aspek minat belajar, padahal keberhasilan pembelajaran tidak cukup hanya bergantung pada minat saja, melainkan juga melibatkan faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar, keterampilan berpikir kritis, atau motivasi intrinsik yang tidak diukur dalam penelitian ini. Selain itu, durasi penelitian yang relatif singkat juga

mungkin tidak cukup untuk mengamati dampak jangka panjang dari penerapan model *problem based learning* berbantu media audiovisual canva terhadap minat belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan kajian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva terhadap minat belajar ekonomi peserta didik kelas XI SMAN 2 Indralaya Utara. Peningkatan minat belajar peserta didik sebelum pelaksanaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual canva pada *pretest* dengan nilai rata-rata 57% sedangkan pada *posttest* terdapat peningkatan dengan nilai rata-rata 79%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa efektivitas *Problem Based Learning* berbantuan canva dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meskipun terdapat kendala seperti kebutuhan canva premium dan keterbatasan fokus pada minat belajar saja, serta durasi penelitian yang relatif singkat untuk mengamati dampak jangka panjang. Adapun saran meliputi penelitian lanjutan untuk mata pelajaran lain, peningkatan partisipasi peserta didik, penguatan bimbingan bagi pendidik, dan optimalisasi fitur premium canva untuk pengembangan materi yang lebih menarik dan interaktif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, P., Alimin, A., & Mustakim, M. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan ...*, 5(3), 1026–1034.
- Banyal, N. (2021). Model Problem based learning Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Indeks Harga dan Inflasi siswa SMA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 189–194.
- Damayanti, I. I., Nikmah, A. R., & Kriswandani. (2024). Pengaruh Model Problem base learning Berbantuan Canva dan Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Salatiga. *Judika: Jurnal Pendidikan Unsika*, 12(November), 209–222.  
In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* 5(1), 316–317.
- Koryati, D., Amrina, D. E., Fatimah, S., & Pratita, D. (2020). Menerapkan pembelajaran aktif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar ekonomi peserta didik. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 7(1), 69–83.
- Kulsum, D., & Sunata. (2024). Penerapan Model Problem based learning (PBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. *The Psychology of Learning and Motivation*, 41, 85–139.

- Mustakim, A., Halik, A., Akib, M., Saleh, M., Kaharuddin., & Ismail, I. H. (2024). Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 898-908.
- Pratita, D., & Yuliana, F. H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Wodrywall Games untuk Meningkatkan Literasi Numerisasi Siswa MI Ahliyah 2 Palembang. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 1326-1340.
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA.
- Rakib, M., & Hasan, M. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem based learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Pembelajaran Ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 4(1), 78.
- Salsabila, Y. R., & Muqowim, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem based learning (Pbl). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813-827.
- Saza, M. F. (2023). *Pengaruh media pembelajaran canva for education terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ski di kelas xi ips man 1 jakarta* ( Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah jakarta).12-20.
- Sitanggang, C., Simalango, M., Purba, R., & Fahruzi, D. (2024) Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sisiwa. *Education Journal*, 8(1), 660.
- Wulandari, T., Rohimin, R., Nurlaili, N., & Saputra, G. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 685-710.
- Yuliana, F. H., Barlian, I., Pratita, D., & Fatimah, S. (2024). Meningkatkan Keterampilan Guru di Kabupaten Muara Enim Dalam Menyusun Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Liveworksheets. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(3), 987-999.
- Zulfa, L. N., Ermiana, I., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Eduation*, 44-50.