

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Dwi Lestari<sup>1</sup>, Sri Kantun<sup>2</sup>, Dwi Herlindawati<sup>3</sup>**

PendidikanEkonomi Universitas Jember

lstrdwi1506@gmail.com<sup>1</sup>,srikantun.fkip@unej.ac.id<sup>2</sup>,

dwiherlindawati@unej.ac.id<sup>3</sup>

### **Abstract**

*One aspect that teachers in learning activities must consider is the use of learning media. Appropriate learning media will impact students' learning interests so that they can easily capture and digest the material the teacher explains. The higher the interest of students in learning activities, the results obtained by students will be more optimal. This study aims to determine the significant influence of smartphone-based interactive learning media using Canva applications on learning interests and student learning outcomes. The research method used is quasi-experimental with a non-equivalent control group design and two meetings. This study uses five research instruments: questionnaires, tests, interviews, observations, and documents. Data analyst techniques used in the study include the hypothesis test, t-test, and test path analysis. The results showed that there is a significant effect of smartphone-based interactive learning media using the Canva application on learning interest, obtaining a value of  $0.000 < 0.05$ ; student learning interest on student learning outcomes obtained a value of  $0.021 < 0.05$ ; and the effect of smartphone-based interactive learning media using the Canva application on learning outcomes through student learning interest obtained a value of  $0.031 < 0.05$ .*

**Keywords:***Interactive Learning Media; Smartphone; Student Learning Interest; Student Learning Outcome*

### **PENDAHULUAN.**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berdampak besar terhadap berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Guru dapat memanfaatkan situasi ini untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan TIK (Sari, dkk., 2021). Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis TIK salah satunya *smartphone*. Pemanfaatan

*smartphone*, pembelajaran dikelas dapat berjalan dua arah, karena proses interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan materi pembelajaran mudah dipahami siswa, termasuk materi perhitungan biaya produksi.

Menurut Rahmah dkk, (2020) biaya produksi merupakan suatu biaya yang terdiri dari biaya bahan, biaya pekerja, dan juga biaya *overhead*

pabrik. Materi biaya produksi merupakan salah satu materi yang diberikan kepada siswa SMK, khususnya pada siswa jurusan Alat Mesin Pertanian (AMP). Pembelajaran pada materi tersebut, siswa harus mendesain produk dan menghitung kalkulasi biaya. Dalam merancang produk ini, siswa harus mencari desain produk yang akan dibuat dan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk dihitung biaya produksinya. Siswa dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai penunjang pembuatan desain. *Smartphone* merupakan salah satu media interaktif yang memiliki layanan distribusi yang dapat dimanfaatkan, salah satunya tersedianya aplikasi *Canva* (Nugraha, 2018).

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain yang dapat dioperasikan melalui *smartphone* yang memiliki fitur dan template yang dapat dimanfaatkan (Rahmasari & Yogananti, 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Canva* ini dapat memudahkan siswa dalam mendesain karena berisi fitur-fitur yang menarik, dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa, menghemat waktu dalam pembuatan desain. Selain itu, aplikasi *Canva* dapat menarik minat siswa untuk belajar karena memperjelas desain agar mereka mudah dalam menentukan biaya produksi.

Minat belajar siswa dapat dilihat saat mereka tertarik dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Media

pembelajaran yang digunakan dapat mempengaruhi minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien (Soimah, 2018). Minat belajar siswa dapat dilihat dari perhatian, keterlibatan, dan juga perasaan siswa saat kegiatan pembelajaran. Minat belajar memiliki keterkaitan dengan keinginan belajar, siswa yang terlibat dalam pelajaran akan lebih memperhatikan instruksi guru (Dimiyanti & Mudjiono, 2015). Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di SMKN 5 Jember, kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, seperti penggunaan *power point* untuk menampilkan desain produk. Menampilkan desain produk melalui *power point* cenderung membuat siswa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga berdampak terhadap minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang didukung dengan media yang sesuai akan berdampak terhadap minat siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa (Nanda, dkk., 2019).

Hasil belajar berperan penting sebagai tolak ukur keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (2017) hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan keterampilan yang mereka peroleh melalui pengalamannya. Ada beberapa ranah untuk menilai hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah

psikomotorik (Bloom, 2013). Hasil observasi yang diperoleh peneliti, didapatkan hasil belajar yang didapatkan siswamasih kurang optimal, hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud melakukan penelitian di SMKN 5 Jember dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa “ yaitu dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dan juga hasil belajar siswa. Manfaat dari penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih berminat saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih optimal.

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Penentuan lokasi penelitian ditentukan dengan

menggunakan metode *purposive area* yang sengaja dipilih oleh peneliti dengan adanya pertimbangan tertentu. Lokasi pada penelitian ini yaitu SMKN 5 Jember. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *random sampling* yang dipilih secara acak. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas XII AMP 1 sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan kelas XII AMP 2 digunakan sebagai kelas kontrol yang mendapat perlakuan menggunakan media yang belum terintegrasi dengan *smartphone*.

Metode pengumpulan data menggunakan angket untuk mengetahui minat belajar siswa, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, wawancara dilakukan untuk mengetahui kelanjutan media yang digunakan, observasi dilakukan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang ada di SMKN 5 Jember, dan dokumen untuk mengetahui nilai tugas dan nilai ulangan harian yang diperoleh oleh responden penelitian.

Uji coba instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

- 1) Uji Validitas

Uji validitas bertujuan mengetahui kevalidan suatu instrument penelitian yang berupa angket dan soal.

- 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan suatu

instrumen yang digunakan. Metode yang digunakan menggunakan metode *Cronbach Alpha* berbantuan *SPSS versi 25*.

Teknis analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan bantuan *SPSS versi 25* dengan beberapa tahapan penyelesaian. Berikut ini merupakan analisis data yang digunakan pada penelitian ini :

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan mengetahui kenormalan data untuk memastikan sebaran data yang dilakukan peneliti sudah memenuhi asumsi normalitas.

2) Uji Multikolineritas

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bahwa tidak terdapat multikolineritas antar variabel *independent*, jika terdapat multikolineritas maka salah satu variabel bebas atau variabel independen harus dihilangkan.

3) Uji Heterokedastisitas

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui persamaan regresi, regresi yang baik adalah regresi yang tidak terjadi heterokedastisitas atau biasa disebut dengan homokedastisitas. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan uji *glejser* dengan melakukan regresi nilai absolut residual terhadap variabel bebas.

4) Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi bertujuan mengetahui model regresi antara

kesalahan pengganggu atau residual pada periode t-1 sebelumnya.

5) Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Ujikoefisien determinasi bertujuan untuk menghitung kemampuan regresi dalam mengetahui variasi variabel bebas. Pengujian ini dilihat dari nilai *Adjusted RSquare* (*Adjusted  $R^2$* ) untuk mengetahui seberapa jauh variabel media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* mempengaruhi variabel bebas yaitu minat belajar.

6) Uji T

Uji yang digunakan untuk menjawab hipotesis yaitu uji *Independent Sample T-test*, dimana uji hipotesis bertujuan untuk membandingkan rata-rata dari dua variabel dalam satu kelompok tunggal.

7) Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Analisis jalur bertujuan untuk mengetahui sekumpulan variabel apakah memiliki akibat secara langsung maupun tidak langsung. Metode analisis ini bermanfaat untuk menguji sebuah variabel intervening pada suatu penelitian.

## **PEMBAHASAN HASIL**

### **PENELITIAN**

#### **Hasil Penelitian**

##### **Uji Validitas**

Hasil uji validitas yang data berupa angket minat belajar dan juga soal yang digunakan untuk penelitian. Data pada tabel 1 dan 2 merupakan

hasil dari uji validitas yang menghasilkan bahwa semua butir angket dan juga soal dikatakan valid

dikarenakan hasil dari  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Output Uji Validitas Angket Minat Belajar

Item Pertanyaan	Person Correlation	r tabel	Kesimpulan
1	0,682	0,361	VALID
2	0,533	0,361	VALID
3	0,577	0,361	VALID
4	0,573	0,361	VALID
5	0,551	0,361	VALID
6	0,651	0,361	VALID
7	0,535	0,361	VALID
8	0,564	0,361	VALID

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 2. Output Validitas Soal

Item Pertanyaan	Person Correlation	r tabel	Kesimpulan
1	0,438	0,361	VALID
2	0,538	0,361	VALID
3	0,745	0,361	VALID
4	0,440	0,361	VALID
5	0,677	0,361	VALID
6	0,735	0,361	VALID
7	0,643	0,361	VALID

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji Reliabilitas

Hasil dari uji instrumen dilakukan menggunakan bantuan

SPSS 25 yang dinyatakan valid dan reliabel. Berikut hasil uji instrumen penelitian terlihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Output Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Standar Alpha
Minat Belajar	0,719	0,60

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Pada tabel diatas dinyatakan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel, sehingga dapat melanjutkan pengujian selanjutnya. Setelah

melakukan uji validitas dan reliabilitas, langkah selanjutnya menguji hipotesis penelitian. Sebelum melakukan uji

tersebut, hal yang harus dilakukan yaitu melakukan uji normalitas.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dan dilakukan untuk memenuhi prasyarat sebelum dilakukan uji hipotesis. Berikut

merupakan hasil dari uji normalitas terlihat pada tabel 4 menunjukkan bahwa angket minat belajar dan tes hasil belajar dinyatakan normal karena nilai sig. melebihi 0,05.

Tabel 4. Output Uji Normalitas

Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk
		Sig.
Angket Minat Belajar	Minat Belajar Eksperimen	0,363
	Minat Belajar Kontrol	0,086
Tes Hasil Belajar	Posttest Ekperimen	0,444
	Posttest Kontrol	0,240

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji Multikolineritas

Uji multikolineritas pada penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Hasil dari uji multikolineritas dapat dilihat pada tabel

5 yang menunjukkan bahwa nilai  $tolerance > 0,10$  dan nilai dari  $VIF < 10,00$ , maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolineritas.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolineritas

Keterangan	Tolerance	VIF
Media Pembelajaran	1,000	1,000
Dependent Variabel : Minat Belajar		

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji Heterokedastisitas

Tabel 6 menunjukkan nilai sig. yang diperoleh sebesar 0,065, dapat disimpulkan bahwa variabel tidak

mengalami heterosdastisitas karena nilai tersebut melebihi nilai 0,05.

Tabel 6. Uji Heterokedastisitas

Keterangan	Standardized Coefficient Beta	Sig.
Media Pembelajaran	1,000	0,065

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji Autokorelasi

Tabel 7 merupakan uji autokorelasi yang menunjukkan nilai sig. sebesar 1,000, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel tidak mengalami permasalahan autokorelasi, karena melebihi nilai 0,05.

Tabel 7. Uji Autokorelasi

Keterangan	Sig.
Media Pembelajaran	1,000

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji Koefisien Determinasi

Berdasarkan tabel 8 menunjukkan nilai koefisien determinasi media pembelajaran memiliki nilai sebesar 0,811 atau 81,1%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat belajar sebesar 81,1% sedangkan sebesar 18,9% dipengaruhi oleh variabel lain. Setelah diketahui  $R^2$ , kita dapat mengetahui  $\epsilon_1$  dengan menggunakan rumus  $\sqrt{1 - R^2}$ , sehingga menghasilkan 0,453.

Tabel 8 Uji Determinasi  $R^2$  (1)

Keterangan	$R^2$
Media Pembelajaran	0,811
Dependent Variabel : Minat Belajar	

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 9 Uji Determinasi  $R^2$  (2)

Keterangan	$R^2$
Media Pembelajaran	0,167
Minat Belajar	
Dependent Variabel : Hasil Belajar	

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi media pembelajaran dan minat belajar berkontribusi sebesar 0,167 atau 16,7%, sedangkan untuk 83,3 % dipengaruhi oleh variabel lain. Setelah

$R^2$  diketahui, kita dapat mengetahui  $\varepsilon_2$  dengan menggunakan rumus  $\sqrt{1 - R^2}$ , sehingga menghasilkan 0,913.

### Uji Hipotesis

#### Uji T

Langkah selanjutnya mengetahui pengaruh signifikan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test*. Berikut pada tabel 10 merupakan hasil penelitian mengenai minat belajar dan hasil belajar. Pada

tabel 10 menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis 1 yaitu pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dinyatakan diterima. Kesimpulannya media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai yang diperoleh pada minat belajar siswa sebesar  $0,000 < 0.05$ .

Tabel 10. Output Uji Hipotesis 1

Variabel	Sig.	Standardized C. Beta	Hasil Uji
Media Pembelajaran	0,000	0,901	H1 Diterima
Dependent Variabel : Minat Belajar			

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 11 menunjukkan bahwa nilai sig. yang diperoleh sebesar 0,021. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 yang artinya minat belajar siswa

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil nilai tersebut membuktikan bahwa hipotesis 2 diterima.

Tabel 11. Output Uji *T-test* hipotesis

Variabel	Sig.	Standardized C. Beta	Hasil Uji
Minat Belajar	0,021	-0,419	H2 Diterima
Dependent Variabel : Hasil Belajar			

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

### Uji *Path Analysis*

Tabel 112 merupakan uji *path analysis* yang menunjukkan hasil 0,032 untuk variabel media pembelajaran (X) dan 0,031 untuk variabel minat belajar (Z), sehingga dapat dikatakan bahwa media

pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dilihat melalui minat belajar siswa, dikarenakan nilai yang diperoleh lebih kecil dari 0,05



Tabel 12. Output Uji *Analysis Path*

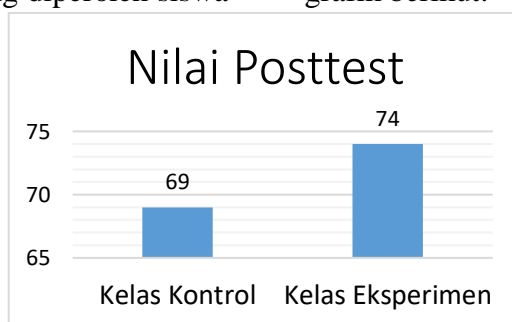
Variabel	Sig.	Standardized Beta	C. Hasil Uji
Media Pembelajaran	0,032	0,912	H3 diterima
Minat Belajar	0,031	-0,920	

Dependent Variabel : Hasi Belajar

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa

pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil belajar setelah dilakukan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Gambar 1 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh oleh kelas yang diberikan perlakuan mendapatkan nilai yang lebih besar dibandingkan kelas yang tidak diberikan perlakuan, hal tersebut menjadi bukti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

### Pembahasan

Hasil dari penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember pada materi perhitungan biaya produksi. Hal tersebut didukung oleh pendapat Rahmatullah, dkk (2020) bahwa aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran semakin

terlihat. Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*, siswa memiliki keinginan untuk belajar, terlihat siswa merasa senang pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Perasaan senang siswa saat kegiatan pembelajaran terlihat siswa sering datang tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Menurut Pelangi, dkk, (2021) aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelebihan, yaitu : (1) Memiliki beragam desain yang menarik, sehingga mudah untuk digunakan sebagai referensi, (2) Berisi fitur- fitur yang menarik, sehingga dapat meminimalisir kebosanan siswa, (3) Dapat menghemat waktu pada saat melakukan proses pembelajaran karena media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* sangat mudah untuk dipahami, (4) Kegiatan mendesain dapat dilakukan menggunakan *smartphone* yang dimiliki peserta didik sehingga dapat melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Keunggulan lain yang dapat ditawarkan oleh *Canva* yaitu pekerjaan yang telah dibuat dapat tersimpan ke dalam *cloud* sehingga pengguna dapat mengakses melalui perangkat yang berbeda, namun harus menggunakan akun yang sama (Safitri, dkk., 2020). Kelebihan tersebut dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, salah

satunya melibatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti menjawab pertanyaan dari guru, kemudian memiliki rasa ingin tahu mengenai materi yang belum dipahami.

Media pembelajaran berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Faiqah & Rukmana (2022) kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Canva* dapat meminimalisir kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami gagasan dan materi secara individu. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ketertarikan siswa dapat dilihat dari termotivasinya siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat menumbuhkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran. Perhatian siswa saat kegiatan pembelajaran terlihat saat mereka memperhatikan dan mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa lebih memahami dan menerapkan materi yang dipelajari.

Menurut Amrina dkk, 2021 pemanfaatan aplikasi *Canva* pada kegiatan pembelajaran akan menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar, sehingga siswa lebih fokus

dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Fokus siswa saat kegiatan pembelajaran dapat dilihat saat guru memberikan arahan untuk menuangkan ide dan kreatifitasnya ke dalam aplikasi *Canva* melalui pembuatan desain produk yang kemudian dihitung biaya produksinya. Siswa lebih fokus saat membuat desain produk secara individu melalui *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Menurut Marwadi & Syamsul (2022) ketersediaan fitur pada aplikasi *Canva* dapat menarik minat siswa untuk belajar, sehingga berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran menyusun teks iklan pada siswa SMK. Hal tersebut dibuktikan pada penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti dengan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari minat belajar siswa pada kelas XII AMP pada materi perhitungan biaya produksi. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil pada pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti.

Siswa dapat menyelesaikan tugas di kelas dan di luar kelas dengan waktu yang singkat menggunakan *software Canva* di *smartphone* mereka, selain itu fitur yang tersedia seperti gambar, bentuk, warna, font, animasi, latar belakang, elemen, efek, filter, transparansi, kesesuaian dengan yang diharapkan dan lain sebagainya, sehingga meminimalisir kebosanan

siswa dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan kekreatifan siswa dalam mendesain produk rak bunga dari besi, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

Perolehan hasil belajar pada penelitian didapatkan ketika siswa diberikan perlakuan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* kepada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol hanya diberikan perlakuan media yang sering digunakan pada saat kegiatan pembelajaran. Hasil belajar didapatkan dari nilai *posttest* berupa proyek pembuatan desain rak bunga pada siswa kelas XII AMP 1 dan 2. Penilaian hasil belajar siswa pada penelitian dapat dilihat dari evaluasi yang menekankan pada ranah kognitif atau pengetahuan mengenai perhitungan biaya produksi, kemudian ranah psikomotorik melalui keterampilan siswa berupa mendesain produk dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang dioperasikan melalui *smartphone* masing-masing siswa.

Saat melakukan penelitian dengan menggunakan media berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* saat kegiatan pembelajaran pada kelas XII AMP 1 dan kelas XII AMP 2 memiliki beberapa kendala sehingga dari kendala-kendala tersebut dapat menyebabkan berkurangnya minat siswa kelas XII AMP 1 dan 2 dalam belajar. Kendala-kendala tersebut diantaranya seperti jaringan *wi-fi* yang kurang terjangkau,

*smartphone* yang kurang memadai sehingga menyebabkan siswa kesulitan mengoperasikan aplikasi *Canva*, kurangnya kekreatifan yang dimiliki siswa yang dikarenakan belum begitu memahami bagaimana cara mengoperasikan dan cara kerja aplikasi *Canva* pada saat melakukan tes.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini bersifat individu, sehingga siswa bisa mendesain produk dan juga menghitung biaya produksinya. Kelas XII AMP 1 sebagai kelas eksperimen sehingga kelas ini merupakan kelas yang diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* sedangkan kelas XII AMP 2 sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*. Saat diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*, terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai *posstest* pada kelas XII AMP 1 mendapatkan nilai sebesar 74, sedangkan untuk kelas XII AMP 2 mendapatkan nilai sebesar 69. Kesenjangan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan media memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai acuan atau ide dalam pengimplementasian media pembelajaran siswa untuk

menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempengaruhi minat belajar siswa dan hasil belajar siswa ke arah yang lebih positif. Di sisi lain, media pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi *Canva* merupakan media pembelajaran yang efektif dengan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih dan inovatif. Hal ini dapat meningkatkan kekreatifan yang dimiliki siswa.

Hasil belajar yang diperoleh pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan rata-rata yang cukup besar, sesuai dengan hasil pada uraian di atas. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan aplikasi *Canva* melalui *smartphone* pada kelas eksperimen. Dengan adanya media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, siswa merasa tertarik dan memudahkan dalam mendesain produknya, karena di dalam aplikasi *Canva* telah terdapat beberapa fitur seperti desain promosi, desain *power point*, desain poster, desain *mind mapping*, dan beberapa desain yang dapat memunculkan ide-ide kekreatifan siswa.

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dengan presentase 87% dan hasil belajar mendapatkan rata-rata sebesar 74.

Angket minat belajar yang sebarakan kepada siswa kelas XII AMP 1 dan kelas XII AMP 2 bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa. Sedangkan hasil belajar diperoleh dari hasil tes berupa proyek dengan melihat desain produk dan juga perhitungan biaya produksi yang dihasilkan oleh siswa. Hasil ini juga menunjukkan validitas hipotesis 1 dan 2 yaitu ada pengaruh signifikan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember dengan materi perhitungan biaya produksi.

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah dilakukan penelitian dan dianalisis datanya dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat saat kegiatan pembelajaran, yaitu (1) Siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena berisi fitur-fitur yang dapat meminimalisir kebosanan siswa, (2) Setelah diterapkannya media tersebut siswa lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran misalnya lebih aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan, (3) Fitur-fitur yang tersedia juga dapat memudahkan siswa dalam mendesain produk tanpa harus membawa alat-alat yang dibutuhkan, seperti buku gambar dan pensil.

Adanya minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, salah satunya siswa dapat menghasilkan desain produk yang lebih bagus, sehingga memudahkan untuk menghitung biaya yang akan digunakan untuk membuat produk. Penerapan media pembelajaran tersebut juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui minat belajar siswa. Saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*, siswa memiliki minat untuk belajar, sehingga hasil yang diperoleh siswa menjadi lebih optimal.

Selain berdampak positif, aplikasi *Canva* memiliki beberapa kelemahan, yaitu: (1) Aplikasi *Canva* dapat dioperasikan dengan menggunakan koneksi internet, (2) Ada beberapa fitur dalam aplikasi *Canva* memiliki akses berbayar, sehingga untuk menggunakannya harus membeli *Canva* pro terlebih dahulu. Hasil penelitian yang telah disampaikan dapat dijadikan sebagai kajian dalam bidang pendidikan. Peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan tema yang sama, namun menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang.

- Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101–116.  
<https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>
- Bloom. (2013). *Klasifikasi Bloom Ranah Kognitif Beserta Contoh CI-C6*. Bandung: Alfabeta.
- Dimyanti & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Faiqah, F. N., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Penguasaan Konsep IPA Siswa Kelas IV. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 176–185  
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/21972>
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Marwadi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Bapala*, 9(8), 198–207.
- Nanda, M. T., Dewi, L., Sastrodihardjo, S., Studi, P., Biologi, P., Biologi, F., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). *Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem*. 7(2), 172–178.
- Nugraha, A. I. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 267–282.
- Rahmah, N., Kaskoyo, H., Saputro, S. G., & Hidayat, W. (2020). Cost Analysis of Furniture Production: A Case Study at Mebel Barokah 3, Marga Agung Village, Lampung Selatan. *Jurnal Sylva Lestari*, 8(2), 207.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Safitri, A. R., Khairunnisa, D. A. & Wijaya, N. (2020). *Panduan Media Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Kapstra.
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.835>
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.

Bandung: PT. Remaja  
Rosdakarya.

Soimah, I. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (The Influence Of

Computer-Based Learning Media Toward The Natural Science Learning Outcomes In Terms Of Student's Learning Motivation). *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 5(1), 38–44.