



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

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi
Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/ 2023)

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Pendidikan Ekonomi*

SKRIPSI

Oleh:

**Dwi Lestari
NIM 190210301042**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JEMBER
2023**



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

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi
Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/ 2023)

*diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
program studi Pendidikan Ekonomi*

SKRIPSI

Oleh:

**Dwi Lestari
NIM 190210301042**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JEMBER
2023**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur kepada-Nya yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya tanpa kurang satupun. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan kebenaran. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua, Bapak Siswanto dan Ibu Sundari yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan dukungan yang luar biasa pada saya dalam menyelesaikan skripsi saya;
2. Bapak dan Ibu guru yang telah membimbing saya dari taman kanak-kanak hingga saya memasuki perguruan tinggi serta bapak dan ibu dosen yang telah memberikan ilmu secara tulus dan ikhlas agar menjadi pribadi yang baik;
3. Almamater saya yakni Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTO

“Sesungguhnya Allah tidak berbuat zalim kepada manusia sedikitpun, akan tetapi manusia itulah yang berbuat zalim kepada diri mereka sendiri”

(terjemahan Q.S Yunus:44) *)

“Barang siapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barang siapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barang siapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu” **)

(HR Ahmad)

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 1998. *Al Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT Kumudasmoro Grafindo

**) Hadist Riwayat Ahmad

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Lestari

NIM : 190210301042

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Ajaran 2022/2023)”* adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 Mei 2023

Yang Menyatakan,

Dwi Lestari

NIM. 190210301042

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/2023)*” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari :
Tanggal :
Tempat : Gedung 1 FKIP Universitas Jember

Pembimbing Tanda Tangan

1. Pembimbing Utama

Nama : Dr. Sri Kantun, M.Ed (.....)
NIP : 1958100710986022001

2. Pembimbing Anggota

Nama : Dwi Herlindawati, S.Pd.,M.Pd. (.....)
NIP : 198512122019032019

Penguji

1. Penguji Utama

Nama : Joko Widodo, M.M (.....)
NIP : 196002171986031003

2. Penguji Anggota

Nama : Wiwin Hartanto, S.Pd.,M.Pd. (.....)
NIP : 198709242015041001

ABSTRACT

One aspect that must be considered by teachers in learning activities is the use of Learning media. Appropriate learning Media will have an impact on students' learning interests, so that students can easily capture and digest the material explained by the teacher. The higher the interest of students in learning activities, the results obtained by students will be more optimal. The purpose of this study is 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 design with Nonequivalent Control Group Design with two meetings. This study uses five research instruments, namely questionnaires, tests, interviews, observations, and documents. Data analyst techniques used in the study include hopotesis Test t-test and test pash analysis. The results showed that there is a significant effect of smartphone-based interactive learning media using Canva application on learning interest obtained 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 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.*

RINGKASAN

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/2023); Dwi Lestari; 190210301042; 2023; 40 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kemajuan TIK berdampak terhadap berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Kemajuan ini memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang lebih efisien dan juga efektif dengan penggunaan *smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan siswa saat ini. Pemanfaatan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, dimana dengan adanya media interaktif ini siswa dapat berinteraksi dengan guru, teman sebaya, sehingga dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dengan menggunakan *smartphone* tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* yang tersedia pada layanan distribusi yaitu aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* memiliki keunggulan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yaitu memiliki fitur-fitur yang menarik, dapat menambah kreatifitas siswa, dan dapat mempersingkat waktu dalam membuat desain produk. Keunggulan ini dapat mempengaruhi minat siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan awal didapatkan bahwa siswa tidak memiliki minat untuk belajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang tepat akan berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran seperti menarik minat siswa untuk belajar. Apabila siswa memiliki minat untuk belajar, maka dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan *Quasi Experimental Design* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Lokasi penelitian bertempat di SMKN 5 Jember yang beralamat di Jalan Brawijaya 55 Jember RT 01 RW 02 Desa Jubung, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Jumlah responden pada penelitian ini yaitu sebanyak 57 responden. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penyebaran angket, tes, wawancara, dan juga dokumen. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Independent Sample T-test* dan juga menggunakan uji *path analysis*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari variabel Y1 dan Y2 kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember pada materi perhitungan biaya produksi. Sebagai cara untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran, pihak sekolah dapat meningkatkan kualitas fasilitas sekolah berupa penambahan *wi-fi* untuk kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* pada saat kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, namun ada beberapa kendala antara lain akses *wi-fi* yang kurang memadai sehingga menghambat proses pengerjaan desain produk oleh siswa. Hasil penelitian dapat dilihat dari uji hipotesis yang telah dilakukan dimana media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Sedangkan untuk pengaruh minat belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan perolehan nilai $0,021 < 0,05$. Selanjutnya media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar melalui minat belajar yaitu memperoleh nilai $0,031 < 0,05$.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah berupa skripsi yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Smartphone Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Ajaran 2022/2023)*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan, bimbingan dan dukungan dari seluruh pihak yang terkait. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Prof. Dr. Sri Astutik, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Retna Ngesti Sedyati, M.P., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku dosen penguji anggota;
6. Dr. Sri Kantun, M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dwi Herlindawati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Anggota yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, pikiran serta pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi saya;
7. Drs. Joko Widodo, M.M selaku Dosen Penguji Utama yang telah memberikan kritikan dan saran demi kesempurnaan skripsi saya;

8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga;
9. Dra. Hj. Kumudawati, M.Pd., selaku Kepala SMKN 5 Jember serta seluruh guru dan staf yang telah membantu kelancaran skripsi ini;
10. Bayu Argo Dadi selaku saudara laki-laki saya yang telah berkontribusi besar terhadap pendidikan saya;
11. Seluruh teman dan sahabat saya, Riska A, Panggih, Erlyn, Arin, Sinta, dan Nadia yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, semoga tulisan ini memberikan manfaat bagi semua pihak.

Jember, 18 Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSEMBAHAN	ii
MOTO	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
ABSTRACT	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	5
2.2 Karakteristik Materi Perhitungan Biaya Produksi	6
2.2.1 Materi Perhitungan Biaya Produksi	6
2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	7
2.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i>	7
2.3.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	8
2.4 Minat Belajar Siswa	8

2.5 Hasil Belajar Siswa	9
2.6 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Minat Belajar Siswa	10
2.7 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Minat Belajar Siswa	11
2.8 Kerangka Berpikir Penelitian	12
2.9 Hipotesis Penelitian.....	12
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	13
3.1 Desain Penelitian.....	13
3.2 Lokasi Penelitian	13
3.3 Definisi Operasional Variabel.....	13
3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> (X).....	13
3.3.2 Minat Belajar Siswa (Z)	13
3.3.3 Hasil Belajar Siswa (Y).....	14
3.4 Populasi dan Sampel	14
3.5 Jenis dan Sumber Data	14
3.5.1 Data Primer.....	14
3.5.2 Data Sekunder	14
3.6 Metode Pengumpulan Data	14
3.6.1 Angket	14
3.6.2 Tes	15
3.6.3 Wawancara	15
3.6.4 Observasi	15
3.6.5 Dokumen	15
3.7 Metode Pengolahan Data	15
3.7.1 Editing	15

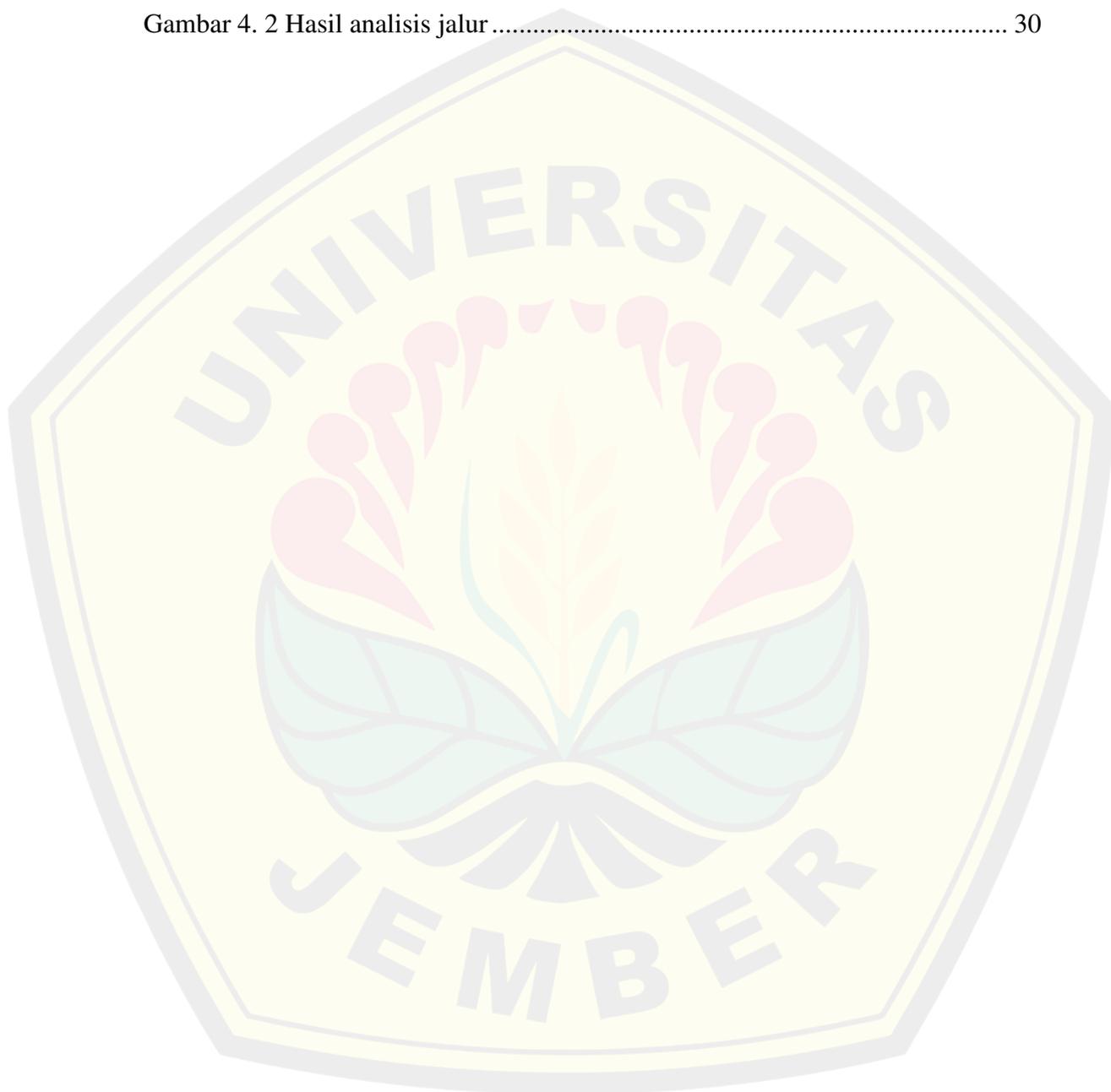
3.7.2	Skoring	15
3.7.3	Tabulasi	15
3.7.4	Analisis Data Deskriptif	16
3.8	Uji Coba Instrumen	16
3.8.1	Uji Validitas	16
3.8.2	Uji Reliabilitas.....	16
3.9	Teknik Analisis Data.....	17
3.9.1	Uji Asumsi Klasik	17
3.9.2	Uji Koefisien Determinasi (R^2)	17
3.9.3	Uji Hipotesis.....	18
3.9.4	Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>)	18
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....		19
4.1	Hasil Penelitian	19
4.1.1	Data Pendukung	19
4.1.2	Uji Coba Instrumen Penelitian	23
4.1.3	Teknik Analisis Data	25
4.1.4	Uji Koefisien Determinasi (R^2)	27
4.1.5	Uji Hipotesis.....	28
4.1.6	Analisis Jalur (<i>Path Analysis</i>)	29
4.2	Pembahasan.....	30
BAB 5 PENUTUP		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA.....		38
LAMPIRAN.....		41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Nilai Rata- Rata Ulangan Harian Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.....	2
Tabel 4. 1 Data jumlah tenaga kerja di SMKN 5 Jember	20
Tabel 4. 2 Jurusan di SMKN 5 Jember	20
Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SMKN 5 Jember	21
Tabel 4. 4 Data Sanitasi di SMKN 5 Jember	21
Tabel 4. 5 Uji Validitas Angket Minat Belajar	23
Tabel 4. 6 Uji Validitas Soal	23
Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Angket.....	24
Tabel 4. 8 Uji Normalitas Angket.....	25
Tabel 4. 9 Uji Normalitas Hasil Belajar.....	25
Tabel 4. 10 Hasil Uji Multikolineritas	26
Tabel 4. 11 Uji Heterokedstisitas.....	26
Tabel 4. 12 Uji Autokorelasi.....	26
Tabel 4. 13 Uji Deterinasi R^2 (1).....	27
Tabel 4. 14 Uji Determinasi R^2 (2)	27
Tabel 4. 15 Uji Hipotesis <i>T-test</i> (H1).....	28
Tabel 4. 16 Uji Hipotesis <i>T-test</i> (H2).....	29
Tabel 4. 17 Uji <i>Path Analysis</i>	29

DAFTAR GAMBAR

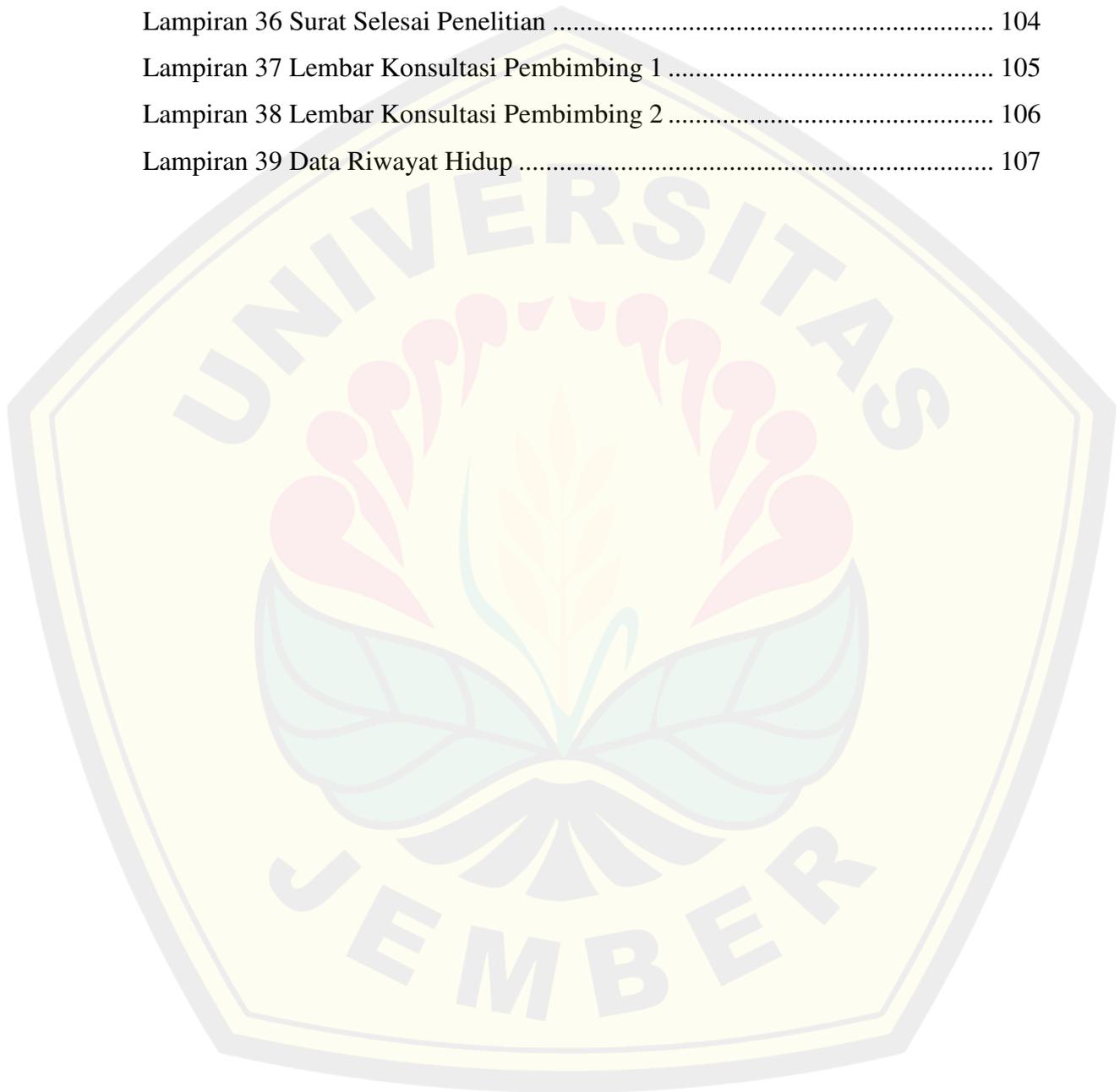
	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	12
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMKN 5 Jember.....	22
Gambar 4. 2 Hasil analisis jalur	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Penelitian <i>Quasi Eksperimen Desain</i>	42
Lampiran 2 Tabel Skoring	42
Lampiran 3 Kategorisasi Persentase Minat Belajar	42
Lampiran 4 Rumus Uji Validitas	43
Lampiran 5 Rumus Uji Reliabilitas	43
Lampiran 6 Model Analisis Jalur	43
Lampiran 7 Rumus Uji T	44
Lampiran 8 Matriks Penelitian.....	45
Lampiran 9 Pedoman Pengumpulan Data.....	48
Lampiran 10 Kuesioner Penelitian.....	50
Lampiran 11 Pedoman Wawancara	53
Lampiran 12 Transkrip hasil wawancara	54
Lampiran 13 Silabus Pembelajaran.....	56
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	58
Lampiran 15 Lembar Penilaian.....	60
Lampiran 16 Soal <i>Pretest Posttest</i>	62
Lampiran 17 Angket Uji Coba.....	64
Lampiran 18 Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	66
Lampiran 19 Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	69
Lampiran 20 Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	72
Lampiran 21 Nilai Hasil Kelas Uji Coba	74
Lampiran 22 Uji Validitas Angket dan Soal	75
Lampiran 23 Uji Reliabilitas	79
Lampiran 24 Uji Normalitas	80
Lampiran 25 Uji Multikolinieritas	80
Lampiran 26 Uji Heterokedstisitas	81
Lampiran 27 Uji Autokorelasi	81
Lampiran 28 Uji <i>Path Analysis</i>	81
Lampiran 29 Uji Hipotesis (<i>Independent Sample T-test</i>).....	82
Lampiran 30 Dokumentasi	84

Lampiran 31 Tampilan aplikasi <i>Canva</i>	91
Lampiran 32 <i>Output</i> yang dihasilkan dari aplikasi <i>Canva</i>	96
Lampiran 33 Profil Sekolah dan Struktur Organisasi	98
Lampiran 34 Surat Observasi.....	102
Lampiran 35 Surat Penelitian.....	103
Lampiran 36 Surat Selesai Penelitian	104
Lampiran 37 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	105
Lampiran 38 Lembar Konsultasi Pembimbing 2	106
Lampiran 39 Data Riwayat Hidup	107



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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*. Dengan 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.

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 pada saat kegiatan pembelajaran yaitu siswa merasa senang pada saat melakukan kegiatan pembelajaran, memiliki semangat untuk belajar, dan aktif dalam menyelesaikan tugas. Salah satu faktor yang harus diperhatikan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

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 observasi yang diperoleh peneliti, didapatkan hasil belajar yang didapatkan siswa masih kurang optimal, hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dibawah ini merupakan hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian :

Tabel 1. 1 Nilai Rata- Rata Ulangan Harian Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata- Rata
XII AMP 1	30	68,8
XII AMP 2	27	69,8

Sumber : Daftar nilai guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMKN 5 Jember

Perlu adanya media pembelajaran yang dapat berdampak pada siswa karena pada tabel 1.1 terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas XII Jurusan AMP pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih kurang optimal. Seperti halnya penelitian oleh Marwadi & Syamsul (2022) mendapatkan nilai

persentase sebesar 96% dalam pemanfaatan aplikasi *Canva* untuk belajar menulis iklan yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Canva* yang dioperasikan melalui *smartphone* dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan mengoptimalkan hasil belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XII AMP SMKN 5 Jember dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/2023)”**

1.2 Rumusan Masalah

Setelah dipaparkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian yakni sebagai berikut :

- a. Apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023?
- b. Apakah ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023?
- c. Apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar melalui minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dijabarkan, berikut merupakan tujuan penelitian yang akan digunakan :

- a. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.

- b. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.
- c. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar melalui minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait, diantaranya :

- a. Bagi Siswa

Harapan dari dilaksanakannya penelitian ini, siswa mendapatkan kegiatan belajar yang lebih menarik sehingga dapat mempengaruhi antusiasme mereka dalam belajar dan membantu keberhasilan akademis mereka.

- b. Bagi Guru

Melalui pelaksanaan penelitian diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan aktivitas mengajar, sehingga lebih menghemat waktu dalam menjelaskan materi kepada siswa.

- c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memiliki pengetahuan yang luas dan pengalaman dalam mempelajari dan mempraktekkan teori yang telah di dapat selama melakukan penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran literatur, ada beberapa penelitian yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti saat melakukan penelitian. Penelitian pertama oleh Utami, dkk (2022) dengan hasil penelitian bahwa media *mobile learning* memberikan kontribusi sebesar 51,1% terhadap hasil belajar. Hasil belajar meningkat sebesar 51,1%, sehingga media pembelajaran *mobile learning* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian kedua oleh Marwadi & Syamsul (2022) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap respon siswa selama kegiatan pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya kenaikan persentase hasil belajar yaitu sebesar 96% dengan kategori sangat baik dan baik setelah penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran teks iklan. Penelitian ketiga oleh Puspitasari, dkk (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *kahoot* berbasis permainan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar, dimana hal tersebut ditunjukkan peningkatan persentase minat belajar pada kelas eksperimen sebesar 12,5% lebih besar daripada kelas kontrol. Dibandingkan dengan kelas kontrol, hasil belajar kelas eksperimen meningkat sebesar 5,62%.

Penelitian keempat oleh Nurhidayati & Dina (2021) hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penggunaan media berbasis video tutorial, hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelas XI Tata Busana hasil belajar siswa membuat bordir fantasi dengan media video tutorial cenderung meningkat sebesar 3,3%. Penelitian terakhir oleh Hidayatullah & Budihardjo (2019) berdasarkan temuan penelitian, rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 67,64 dengan nilai awal 58,2 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 80,14 dengan nilai awal 57,78. Data penelitian menunjukkan dengan adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Persamaan tersebut dapat dilihat dengan melihat jenis penelitian yang dilakukan yaitu kuantitatif. Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yang digunakan Utami dan Gimin (2019) menggunakan mata pelajaran Ekonomi, Hidayatullah & Budihardjo (2019) menggunakan mata pelajaran CNC TU-2A sebagai penelitiannya, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan sebagai penelitian. Perbedaan lainnya terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yaitu Puspitasari, dkk (2022), media yang digunakan yaitu *kahoot* berbasis *game based learning*, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *smartphone* yang memanfaatkan aplikasi *Canva*. Dari sisi kebermanfaatannya dengan adanya penelitian terdahulu dapat dijadikan acuan oleh peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih baik.

2.2 Karakteristik Materi Perhitungan Biaya Produksi

2.2.1 Materi Perhitungan Biaya Produksi

Biaya produksi merupakan suatu biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk mengubah bahan mentah menjadi produk yang sudah jadi. Menurut Rahmah dkk, (2020) biaya produksi merupakan suatu biaya yang terdiri dari biaya bahan, biaya pekerja, dan juga biaya *overhead* pabrik. Materi perhitungan biaya produksi membahas mengenai perencanaan biaya yang akan dilakukan untuk menghasilkan atau membuat produk tertentu.

Materi biaya produksi yang dipelajari oleh kelas XII AMP SMKN 5 Jember merupakan materi biaya produksi untuk membuat produk yaitu berupa rak bunga yang terbuat dari bahan dasar besi, sehingga siswa harus mengetahui terlebih dahulu biaya bahan mentah yang akan dikeluarkan untuk membuat produk tersebut. Sebelum menganalisis biaya produksi, siswa harus memiliki rancangan produk terlebih dahulu, berupa desain produk rak bunga, kemudian dihitung biaya produksinya.

Berikut ini Kompetensi Dasar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan SMKN 5 Jember.

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar mata pelajaran PKK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
Menganalisis perencanaan	– Perencanaan dan Proses produksi massal

produksi massal – Perhitungan biaya produksi

Sumber : dokumen silabus guru mata pelajaran PKK

2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva*

2.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone*

Media pembelajaran interaktif yaitu perpaduan berbagai elemen yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Surjono (2017) media pembelajaran interaktif adalah segala jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan dan terdiri atas perpaduan gambar, grafik, suara, teks, video animasi, dan simulasi yang terintegrasi dan sinergis yang dilakukan dengan bantuan komputer atau perangkat serupa.

Menurut Munir (2013) ada beberapa syarat media pembelajaran interaktif yakni : (a) Memiliki beragam media yang konvergen, media konvergen yang dimaksud, misalnya dapat menggabungkan antara unsur audio dengan visual, (b) Bersifat interaktif yaitu dapat mengakomodasikan respon, (c) Bersifat mandiri yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan secara mandiri tanpa bantuan orang lain.

Media pembelajaran interaktif yang digunakan harus menyesuaikan dengan kebutuhan siswa saat ini, salah satunya pemanfaatan *smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* harus dapat memudahkan siswa untuk mengingat materi pembelajaran. Menurut Sanaky (2013) pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria : (a) Kemudahan navigasi, media pembelajaran harus didesain secara sederhana, rapi, dan juga indah, (b) Terdapat kandungan kognisi, (c) Pengetahuan dan presentasi informasi yang digunakan untuk memahami tuntutan belajar, (d) Integrasi media dimana kemampuan media memasukkan unsur-unsur tujuan pembelajaran, (e) Dapat menarik minat belajar dimana media pembelajaran harus dapat dikemas dengan memperhatikan estetika, (f) Fungsi secara keseluruhan, setelah selesai menjalankan program, siswa harus dapat belajar tanpa bantuan orang lain. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memanfaatkan aplikasi yang tersedia pada *smartphone* masing- masing siswa, salah satunya yaitu aplikasi *Canva*.

2.3.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi berbasis desain yang digunakan oleh berbagai kalangan sehingga menghasilkan desain yang menarik dengan waktu yang singkat. Aplikasi *Canva* dapat digunakan dengan *smartphone*, sehingga memudahkan guru dan siswa untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran. 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). *Canva* memiliki banyak fitur- fitur yang dapat digunakan oleh siswa dalam mendesain produk, yaitu (a) Template, (b) Elemen, (c) Teks, (d) Foto, (e) Upload Foto, (f) Save atau Unduh. Beberapa fitur tersebut dapat dilihat pada lampiran 24.

Siswa diharapkan memiliki minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran setelah memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*.

2.4 Minat Belajar Siswa

Minat belajar dapat diartikan ketertarikan siswa untuk melakukan aktivitas yang diimbangi perasaan senang saat melakukannya. Minat belajar memiliki keterkaitan dengan keinginan belajar, siswa yang terlibat dalam pelajaran akan lebih memperhatikan instruksi guru (Dimiyanti & Mudjiono, 2015). Menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran akan lebih mudah dalam menemukan kegiatan akademik yang relevan, sehingga dapat memperoleh manfaat yang diharapkan. Minat belajar ini bisa dilihat dari ketertarikan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Minat belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember terhadap mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan materi perhitungan biaya produksi pada penelitian ini memiliki empat aspek indikator yaitu :

Tabel 2. 2 Indikator minat belajar

Indikator	Deskripsi
Perasaan Senang	Siswa tidak memiliki keterpaksaan dan merasa senang saat mengikuti proses pembelajaran

Indikator	Deskripsi
Keterlibatan Siswa	Siswa merasa tertarik serta berkontribusi langsung dalam kegiatan pembelajaran
Ketertarikan Siswa	Upaya siswa dalam menggerakkan motivasi lebih dalam menyukai objek tertentu karena objek tersebut memiliki daya tarik tersendiri
Perhatian Siswa	Aktifitas siswa dalam melakukan konsentrasi terhadap pengamatan sehingga siswa memiliki minat untuk mengamati objek tersebut

(Slameto, 2010)

Pada tabel 2.2 menunjukkan terdapat beberapa indikator yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi minat belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh minat mereka terhadap proses pembelajaran.

2.5 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Menurut Sudjana (2017) hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan keterampilan yang mereka peroleh melalui pengalamannya. Menurut taksonomi Bloom ada beberapa ranah untuk melihat hasil belajar, yang pertama ranah kognitif, kedua afektif, dan yang ketiga psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan intelektual siswa yang terdiri dari beberapa aspek, yakni (1) Dapat mengingat (*knowledge*), (2) Dapat memahami (*comprehension*), (3) Dapat mengaplikasikan (*application*), (4) Dapat menganalisis (*analysis*), (5) Dapat memadukan (*synthesis*), serta (6) Dapat mengevaluasi (*evaluation*).

Ranah afektif berkaitan dengan sikap siswa yang terdiri dari beberapa aspek, yakni (1) Menerima, (2) Memberikan respon, (3) Melakukan penilaian, (4) Mengorganisasikan, dan (5) Melakukan karakterisasi. Ranah psikomotorik yang membentuk tingkat keterampilan memiliki beberapa aspek, yakni (1) Melakukan gerakan reflek, (2) Kecakapan melakukan gerakan dasar, (3) Kemampuan konseptual, (4) Kemampuan fisik seperti keteraturan dan efisiensi, (5) Gerakan keterampilan, serta (6) Keterampilan gerak ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar adalah suatu batasan atau target yang dapat dimanfaatkan untuk mengetahui suatu keberhasilan dari siswa dengan cara melihat perubahan

sikap yang ditunjukkan oleh siswa setelah melakukan rangkaian proses pembelajaran dengan mengetahui nilai angka ataupun huruf. Hasil belajar yang difokuskan pada penelitian ini mengarah pada ranah kognitif dan juga psikomotorik dikarenakan proses pembelajaran menekankan pada keterampilan dan kephahaman siswa mengenai materi yang dipelajari. Ranah kognitif pada penelitian ini berfokus pada aspek pemahaman siswa terhadap materi perhitungan biaya produksi, kemampuan siswa dalam menghitung biaya produksi, dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan biaya produksi ke dalam praktek. Ranah psikomotor pada penelitian ini terfokus pada keterampilan siswa dalam mendesain gambar dan kemampuan siswa dalam menuangkan ide pada desain.

2.6 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar Siswa

Media pembelajaran harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa agar berdampak positif bagi kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik harus diperhatikan guna menarik minat siswa untuk belajar, salah satunya pemanfaatan *smartphone* yang menjadi kebutuhan siswa saat ini. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini lebih praktis karena dapat diakses menggunakan *smartphone* masing-masing siswa. Selain itu, aplikasi *Canva* menyediakan fitur- fitur yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Menurut Faiqah & Rukmana (2022) kegiatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Canva* dapat membantu siswa memahami konsep dan materi secara individu sehingga meningkatkan semangat belajar siswa. Pemahaman siswa terhadap materi dapat dipengaruhi oleh peningkatan minat belajarnya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ini dilihat melalui ketertarikan siswa pada saat dilakukan kegiatan pembelajaran. Setelah penggunaan menggunakan aplikasi *Canva*, siswa diinstruksikan untuk menanggapi angket yang telah disediakan, dimana angket tersebut berkaitan dengan minat belajar siswa. Hasil angket tersebut dapat menjadi acuan untuk mengetahui minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran setelah

memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*.

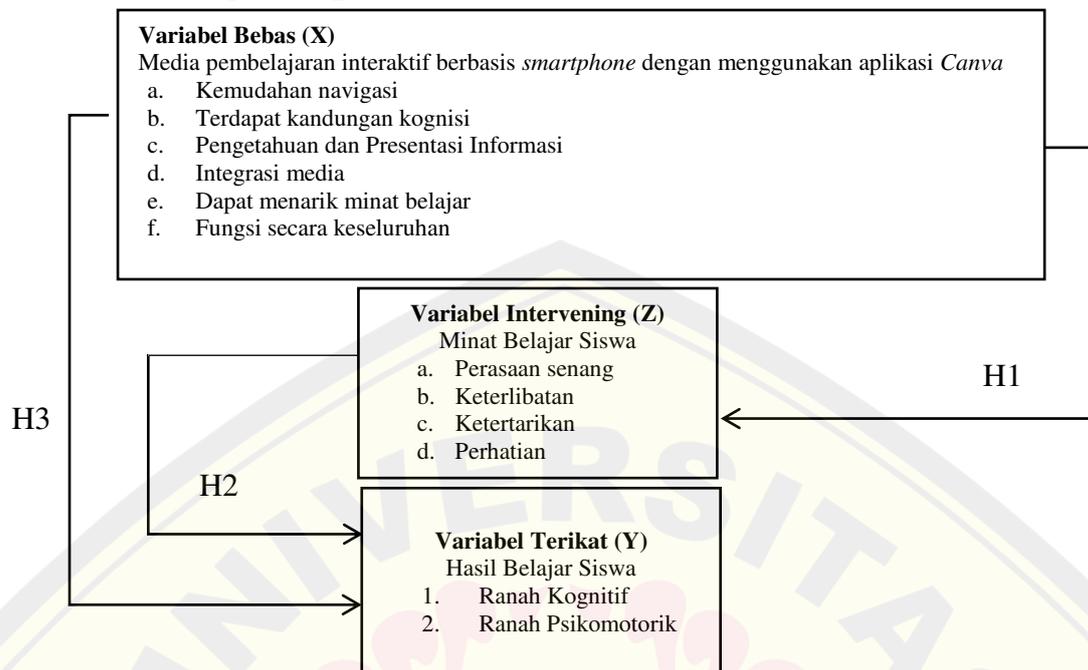
2.7 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Minat Belajar Siswa

Seorang guru sangat berperan besar membantu siswa mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, salah satunya pemilihan media pembelajaran. Media yang dimanfaatkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*. Media tersebut dapat digunakan untuk membuat desain suatu produk dengan mudah. Penggunaan media interaktif yang dapat dijalankan melalui *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* ini melatih siswa untuk lebih terampil, khususnya dalam pembuatan desain produk yang selanjutnya akan dihitung biaya produksinya.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* ini dimulai dari penjelasan guru mengenai biaya produksi, kemudian guru memberikan arahan dan penjelasan mengenai penggunaan aplikasi *Canva* untuk mendesain produk. Setelah penjelasan tersebut, siswa diarahkan untuk membuat desain produk melalui aplikasi *Canva* untuk dihitung biaya produksinya. Tugas guru pada saat kegiatan pembelajaran hanya memberikan arahan kepada siswa mengenai materi yang belum dipahami. Aplikasi *Canva* memiliki fitur yang dapat mempermudah siswa dalam membuat desain produk.

Menurut Marwadi & Syamsul (2022) ketersediaan fitur pada aplikasi *Canva* dapat mempengaruhi minat belajar siswa karena berisi fitur-fitur yang menarik, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Penggunaan media pembelajaran pada penelitian ini mengarah pada kemampuan kognitif dan psikomotorik. Ranah kognitif dapat diukur dari kephahaman siswa terhadap materi perhitungan biaya produksi dan ranah psikomotor dilihat dari keterampilan dalam membuat desain produk.

2.8 Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- H1 : Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.
- H2 : Diduga ada pengaruh yang signifikan minat belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.
- H3 : Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar melalui minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan mengenai desain yang digunakan dalam penelitian, lokasi penelitian, sampel penelitian, sumber data penelitian, instrumen yang dibutuhkan, dan analisis data. Beberapa hal tersebut akan dibahas dibawah ini :

3.1 Desain Penelitian

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang dapat dilihat pada lampiran 1. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa kelas XII AMP yang ada SMKN 5 Jember.

3.2 Lokasi Penelitian

Penentuan lokasi penelitian ditentukan dengan menggunakan metode *purposive area* yang sengaja dipilih oleh peneliti dengan adanya pertimbangan tertentu, yaitu : (a) Sekolah masih menggunakan media yang belum terintegrasi dengan *smartphone*, (b) Peneliti mengikuti program KKPLP di lembaga pendidikan tersebut, (c) Peneliti mendapatkan izin dari kepala sekolah.

3.3 Definisi Operasional Variabel

3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva* (X)

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang dimanfaatkan oleh siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember untuk mempermudah proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan melihat dari beberapa aspek yaitu : (a) Kemudahan navigasi, (b) Memiliki kandungan kognisi, (c) Terdapat pengetahuan dan presentasi informasi, (d) Terintegrasi media, (e) Dapat menarik minat belajar, (f) Memiliki fungsi secara keseluruhan.

3.3.2 Minat Belajar Siswa (Z)

Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai ketertarikan siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan materi perhitungan biaya produksi,

yang ditunjukkan dengan ciri : (a) Memiliki perasaan senang, (b) Terlibat dalam kegiatan pembelajaran, (c) Ketertarikan siswa, (d) Perhatian siswa.

3.3.3 Hasil Belajar Siswa (Y)

Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui nilai yang didapat setelah melakukan kegiatan pembelajaran oleh siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember. Hasil belajar yang diperoleh berupa nilai tes pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan materi perhitungan biaya produksi.

3.4 Populasi dan Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *random sampling* yang dipilih secara acak. Penentuan sampel diperoleh hasil bahwa kelas XII AMP 1 digunakan 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 mendapatkan perlakuan menggunakan media yang belum terintegrasi dengan *smartphone*.

3.5 Jenis dan Sumber Data

3.5.1 Data Primer

Data primer pada penelitian ini diperoleh dari responden berupa angket yang akan digunakan sebagai acuan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Sedangkan nilai tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XII AMP setelah diterapkan perlakuan.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari pihak sekolah berupa hasil belajar siswa dari buku catatan nilai guru mata pelajaran, profil sekolah dan struktur organisasi sekolah.

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Angket

Angket pada penelitian ini merupakan kuesioner tertutup dimana alternatif jawaban telah disediakan. Penyebaran angket bertujuan untuk menggali data terkait minat belajar siswa. Angket pada penelitian ini sebelumnya sudah

digunakan oleh Hasanah (2022), kemudian dimodifikasi terlebih dahulu oleh peneliti sebelum disebarkan kepada responden.

3.6.2 Tes

Tes yang dilakukan berupa proyek individu untuk membuat desain produk rak bunga dari besi. Tes dilaksanakan setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*.

3.6.3 Wawancara

Wawancara digunakan untuk menambah data mengenai keterangan lebih lanjut dari guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan terkait Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva*.

3.6.4 Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran di SMKN 5 Jember, khususnya kelas XII AMP yang digunakan sebagai responden penelitian.

3.6.5 Dokumen

Dokumen digunakan sebagai tambahan informasi mengenai nilai tugas siswa, struktur organisasi, dan profil sekolah.

3.7 Metode Pengolahan Data

3.7.1 Editing

Editing dilakukan untuk mengetahui mengenai kelengkapan informasi dari responden, sehingga data yang diperoleh tidak menimbulkan keraguan.

3.7.2 Skoring

Skoring merupakan memberikan nilai pada kuesioner minat belajar yang telah diisi oleh responden. Penskoran kuesioner skala likert pada penelitian ini memiliki beberapa kriteria yang tersedia pada lampiran 2.

3.7.3 Tabulasi

Tabulasi data bertujuan mengentri data ke dalam bentuk tabel induk penelitian guna untuk mempermudah melakukan analisis data secara berkelanjutan.

3.7.4 Analisis Data Deskriptif

Tujuan dari analisis data deskriptif ini untuk menghitung persentase indikator minat belajar guna serta mengetahui kategorisasi presentase minat belajar. Menurut Arinkunto (2013) kategori presentase dikelompokkan menjadi tiga kategori yang dapat dilihat pada lampiran 18.

3.8 Uji Coba Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Tujuan dari uji validitas yaitu untuk mendapatkan kevalidan suatu kuesioner. Valid tidaknya kuesioner dapat dihitung dengan rumus korelasi *product moment person's*, yang dapat dilihat pada lampiran 4. Kevalidan suatu butir soal ditentukan dengan kriteria pengujian yaitu berdasarkan nilai signifikan dan *r* hitung dengan ketentuan :

1. Kuesioner dianggap valid jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.
2. Sedangkan kuesioner tidak dianggap valid jika sigifikansinya lebih dari 0,05.

Perbandingan nilai *r* hitung dapat dilihat dengan kategori

1. Jumlah *r* hitung > dari jumlah *r* tabel, maka dapat dikatakan valid,
2. Jumlah *r* hitung < *r* tabel, maka diakatan invalid.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui kekonsistenan suatu instrumen yang digunakan. Metode yang digunakan menggunakan metode *Cronbach Alpha* berbantuan *SPSS versi 25*. Menurut Arikunto (2014) sebuah kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila memiliki kriteria :

1. Jika *Cronbach's Alpha* yang dihasilkan > 0,6 berarti instrumen yang digunakan reliabel.
2. Jika *Cronbach's Alpha* < 0,6 berarti instrumen tersebut dikatakan tidak reliabel

Rumus *Cronbach Alpha* dapat dilihat pada lampiran 4.

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

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

Kriteria pengujian dapat dilihat dari :

1. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.
2. Sedangkan data yang berdistribusi normal memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05.

2) Uji Multikolinieritas

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengetahui bahwa tidak terdapat multikolinieritas antar variabel *independent*, jika terdapat multikolinieritas 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.

3.9.2 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk menghitung kemampuan regresi dalam mengetahui variasi variabel bebas. Pengujian ini dilihat dari nilai *Adjusted R Square* (*Adjusted R²*) untuk mengetahui seberapa jauh variabel media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* mempengaruhi variabel bebas yaitu minat belajar. Nilai koefisien determinasi (R^2) yaitu antara nol dan satu ($0 \leq R^2 \leq 1$). Apabila nilai koefisien determinasi (R^2) mendekati satu, maka semakin baik variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen. Sebaliknya, apabila nilai koefisien determinasi (R^2)

mendekati nol maka semakin kecil variabel independent mempengaruhi variabel dependent.

3.9.3 Uji Hipotesis

1) 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, dengan melihat beberapa kriteria yaitu :

1. Jika nilai signifikan < dari 0,05, maka ada pengaruh yang signifikan media yang digunakan terhadap minat dan hasil belajar.
2. Apabila nilai signifikan > dari 0,05, maka tidak ada pengaruh yang signifikan.

3.9.4 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. Melalui penggunaan *path analysis* ini dapat mengetahui apakah suatu variabel intervening dapat menghubungkan variabel *dependen* dengan variabel *independent*. Model analisis jalur dapat diuraikan dalam persamaan dua struktural dapat dilihat pada lampiran 6.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan ini terdiri dari data pendukung penelitian, hasil dari uji instrumen dan juga hasil dari uji untuk menjawab hipotesis yang tersedia. Beberapa hal tersebut akan dibahas dibawah ini :

4.1 Hasil Penelitian

Bab ini merupakan hasil dan juga pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa yang dilaksanakan di SMKN 5 Jember. Hasil penelitian terdiri dari data pendukung dan juga data penelitian yang diuraikan sebagai berikut :

4.1.1 Data Pendukung

1) Profil SMKN 5 Jember

SMKN 5 Jember merupakan salah satu sekolah kejuruan yang beralamat di Jl. Brawijaya 55 Jember RT 01 RW 02 Desa Jubung, Kecamatan Sukorambi, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, dengan kode pos 68151. Awal didirikan SMKN 5 Jember yaitu pada tahun 1977, tepatnya pada tanggal 17 Februari 1977 dengan nama Sekolah Menengah Teknologi Pertanian (SMTP) yang merupakan salah satu sekolah berbasis pertanian. Sesuai Nomenklatur, nama sekolah ini diubah menjadi SMK Negeri 1 Sukorambi pada tahun 1997. Sejak 5 November 2012 sesuai dengan SK Bupati Jember nomor 188.45/356/012/2012, nama sekolah berubah menjadi SMKN 5 Jember.

2) Visi dan Misi SMKN 5 Jember

a. Visi :

Terwujudnya lulusan berkarakter, kompeten, berbudaya lingkungan yang unggul pada dunia kerja, wirausaha, dan mampu melanjutkan pendidikannya di era global.

b. Misi :

1. Menanamkan dan mengamalkan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
2. Menanamkan dan mengamalkan pendidikan karakter secara konsisten

3. Menerapkan pendidikan dan pelatihan berbasis kebutuhan dunia usaha dan industri
 4. Menanamkan jiwa wirausaha dan melatih wirausaha berbasis *techno – socioprenuer*
 5. Menanamkan dan mengamalkan budaya lingkungan secara berkelanjutan
 6. Melatih siswa beradaptasi dan teknologi di tingkat nasional maupun internasional
- 3) Sumber Daya Manusia di SMKN 5 Jember

Sumber Daya Manusia di SMKN 5 Jember yang terlibat dalam pengelolaan SMKN 5 Jember terdiri dari guru dan tendik. SMKN 5 Jember memiliki 168 tenaga kerja dengan 137 guru dan 31 tendik. Data SDM tersedia pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Data jumlah tenaga kerja di SMKN 5 Jember

Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
Laki-laki	62	21	83	1506
Perempuan	75	10	85	990
Total	137	31	168	2496

Sumber : Data Pokok SMKN 5 Jember

- 4) Jurusan yang ada di SMKN 5 Jember
- SMKN 5 Jember merupakan sekolah kejuruan yang memiliki berbagai jurusan disetiap bidangnya. Jurusan yang tersedia di SMKN 5 Jember dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Jurusan di SMKN 5 Jember

Analisis Pengujian Laboratorium
Teknik Komputer dan Jaringan
Desain Komunikasi Visual
Broadcasting dan Perfilman
Agribisnis Tanaman
- Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura
- Agribisnis Tanaman Perkebunan
- Agribisnis Pembenihan Tanaman

Agribisnis Ternak

- Agribisnis Ternak Unggas
- Agribisnis Ternak Ruminansia

Agrotekologi Pengolahan Hasil Pertanian

Agribisnis Perikanan

Sumber : Data Pokok SMKN 5 Jember, 2023

5) Sarana dan Prasarana SMKN 5 Jember

Sarana dan prasarana yang ada di SMKN 5 Jember menjadi salah satu faktor yang dapat memperlancar kegiatan pembelajaran. Di SMKN 5 Jember telah tersedia sarana dan prasarana untuk memperlancar kegiatan pendidikan. Daftar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Sarana dan Prasarana SMKN 5 Jember

No	Keterangan	Jumlah
1	Ruang Kelas	56
2	Ruang Perpustakaan	1
3	Ruang Laboratorium	9
4	Ruang Praktik	0
5	Ruang Pimpinan	1
6	Ruang Guru	1
7	Ruang Ibadah	1
8	Ruang UKS	1
9	Toilet	6
10	Ruang Gudang	3
11	Ruang Sirkulasi	0
12	Tempat bermain/ olahraga	0
13	Ruang TU	12
14	Ruang Konseling	1
15	Ruang OSIS	2
16	Ruang Bangunan	42
Total		136

Sumber : Data Pokok SMKN 5 Jember, 2023

Tabel 4. 4 Data Sanitasi di SMKN 5 Jember

NO	VARIABEL	URAIAN
1	Sumber air	-
2	Sumber air minum	-
3	Kecukupan air bersih	-

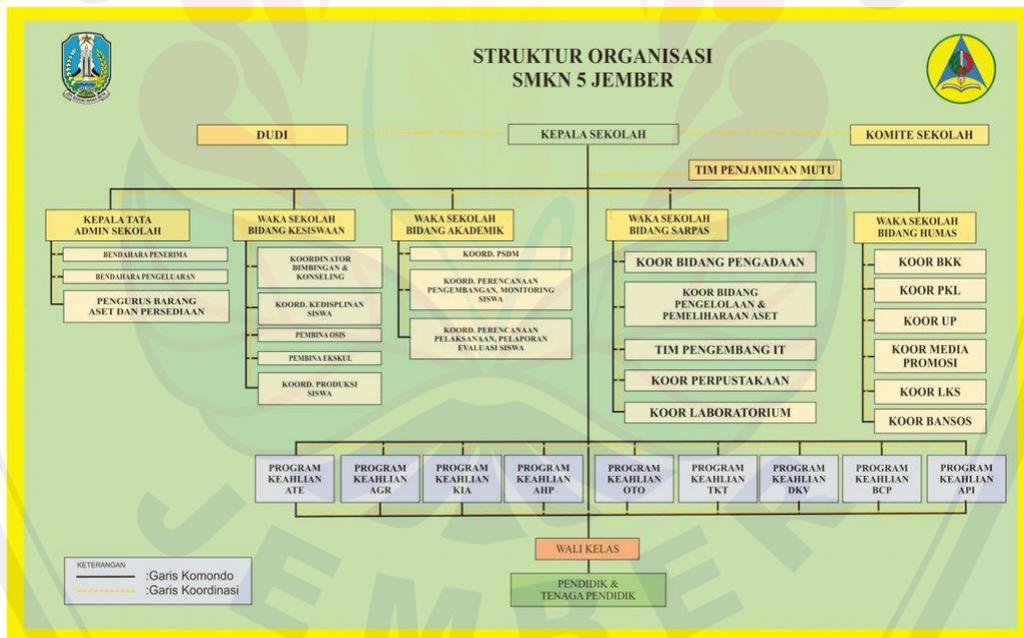
NO	VARIABEL	URAIAN
4	Sekolah menyediakan jamban yang dilengkapi dengan fasilitas pendukung untuk digunakan oleh siswa berkebutuhan khusus	-
5	Tipe Jamban	-
6	Jumlah hari dalam seminggu siswa mengikuti kegiatan cuci tangan berkelompok	-
7	Jumlah tempat cuci tangan	-
8	Jumlah tempat cuci tangan rusak	-
9	Apakah sabun dan air mengalir pada tempat cuci tangan	-
10	Sekolah memiliki saluran pembuangan air limbah dari jamban	-
11	Sekolah pernah menguras tangki septik dalam 3 hingga 5 tahun terakhir dengan truk/motor sedot tinja	-

Sumber : Data Pokok SMKN 5 Jember, 2023

6) Struktur Organisasi SMKN 5 Jember

Struktur organisasi SMKN 5 Jember dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMKN 5 Jember



Sumber : Data Pokok SMKN 5 Jember, 2023

4.1.2 Uji Coba Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Uji Validitas bertujuan untuk menilai ketepatan suatu alat atau perangkat uji berupa instrumen. Kevalidan suatu instrumen dapat dilihat dari kemampuan dalam memaparkan data dari variabel yang diteliti. Ketepatan instrumen dilihat dari kemampuan dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen kevalidan data yang terkumpul dapat menentukan tinggi rendahnya validitas yang dihasilkan. Hasil penelitian akan menjadi valid apabila menggunakan instrumen yang memiliki validitas tinggi.

Tujuan dari uji ini yaitu untuk mengetahui kevalidan suatu instrumen angket dan soal yang digunakan dalam penelitian. Pengujian kevalidan instrumen ini menggunakan *product moment (person correlation)*. Nilai *r* hitung harus lebih besar dari *r* tabel agar instrumen memiliki kategori valid. Tabel di bawah ini menampilkan temuan uji validitas instrumen:

Tabel 4. 5 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 yang diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4. 6 Uji 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 yang diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 4.5 dan 4.6 diketahui bahwa instrumen penelitian yang meliputi tes berbasis proyek dan angket minat belajar siswa memiliki hasil yang valid. Kevalidan instrumen dapat dilihat melalui r hitung $>$ r tabel, yang artinya semua butir pertanyaan yang terdapat pada angket minat belajar dan soal dapat dikatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan kekonsistenan suatu hasil pengukuran jika diulang dua kali atau lebih. Instrumen yang dapat dipercaya sering digambarkan sebagai konstan atau stabil. Jika suatu instrumen dapat mengukur item yang sama secara berulang-ulang dan secara konsisten memberikan hasil yang sama, instrumen tersebut dianggap reliabel.

Uji Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui kemantapan sebuah alat ukur apabila dilakukan pengujian berulang. Ketika alat pengukur secara konsisten menghasilkan temuan yang sama setelah beberapa tes, itu dianggap dapat diandalkan. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket minat belajar siswa. Alat ukur yang digunakan yaitu *cronbach's alpha*, dimana nilai yang dimiliki harus lebih dari 0,60 agar suatu instrumen dapat dikatakan konsisten. Tabel berikut menampilkan hasil uji reliabilitas :

Tabel 4. 7 Uji Reliabilitas Angket

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Standar Alpha	Keterangan
Minat Belajar	0,719	0,60	Reliabel

Sumber : Data yang diolah oleh peneliti, 2023

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa nilai dari *cronbach alpha* sebesar 0,719 sedangkan nilai signifikansi sebesar 0,60 yang artinya angket yang digunakan berkategori reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai *cronbach alpha* memiliki nilai melebihi nilai signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa alat ukur berupa angket minat belajar siswa sesuai dengan

kenyataan. Angket minat belajar yang digunakan dapat disebarakan berulang kali pada responden penelitian dikarenakan sudah memenuhi uji reliabilitas. Hasil pengujian menggunakan *SPSS versi 25* tersedia pada tabel 4.8 dan 4.9.

4.1.3 Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, selanjutnya dilakukan analisis data untuk menjawab hipotesis penelitian. Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar siswa merupakan salah satu dari dua hipotesis penelitian yang akan diteliti, kemudian hipotesis yang kedua yaitu pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap hasil belajar siswa. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan bantuan *SPSS versi 25* dengan beberapa tahapan penyelesaian. Analisis data yang akan digunakan bersumber dari angket minat belajar.

- 1) Uji Asumsi Klasik
 - a) Uji Normalitas

Uji normalitas dapat digunakan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan selama penelitian normal atau tidak. Data dapat dinyatakan terdistribusi normal jika uji normalitas *Shapiro-Wilk* lebih tinggi dari 0,05. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada data di bawah ini :

Tabel 4. 8 Uji Normalitas Angket

Item	Nilai <i>Shapiro-Wilk</i>	a
Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	0,363	0,05
Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	0,086	0,05

Sumber : Data primer yang diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4. 9 Uji Normalitas Hasil Belajar

Item	Nilai <i>Shapiro-Wilk</i>	a
Kelas Kontrol	0,444	0,05
Kelas Eksperimen	0,240	0,05

Sumber : Data primer yang diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4.10 dan 4.11 menunjukkan bahwa analisis data *Shapiro-Wilk* untuk uji normalitas menghasilkan hasil yang signifikan lebih besar dari 0,05. Tabel Nilai signifikansi variabel minat siswa pada kelas eksperimen sebesar 0,086, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 0,363. Nilai akhir kelas eksperimen pada variabel hasil belajar adalah 0,240, sedangkan pada kelas kontrol 0,444. Tabel 4.12 dan 4.13 pada *SPSS versi 25* menampilkan temuan uji normalitas.

b) Uji Multikolineritas

Uji multikolineritas pada penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan *SPSS*. Hasil dari uji multikolineritas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Uji Multikolineritas

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

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4.10 diatas menunjukkan bahwa nilai *tolerance* > 0,10 dan nilai dari VIF < 10,00, maka dapat dikatakan bahwa tidak terjadi multikolineritas.

c) Uji Heterokedastisitas

Tabel 4. 11 Uji Heterokedastisitas

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

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4.11 menunjukkan nilai sig. yang diperoleh sebesar 0,065, dapat disimpulkan bahwa variabel tidak mengalami heterosdastisitas karena nilai tersebut melebihi nilai 0,05.

d) Uji Autokorelasi

Tabel 4. 12 Uji Autokorelasi

Keterangan	Sig.
Media Pembelajaran	1,000

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

Tabel 4.12 merupakan uji autokorelasi yang menunjukkan nilai sig. sebesar 1,000, sehingga dapat dikatakan bahwa variabel tidak mengalami permasalahan autokorelasi, karena melebihi nilai 0,05.

4.1.4 Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Tabel 4. 13 Uji Deterinasi R^2 (1)

Keterangan	R^2
Media Pembelajaran	0,811
Dependent Variabel : Minat Belajar	
Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023	

Berdasarkan tabel 4.14 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 ε_1 dengan menggunakan rumus $\sqrt{1 - R^2}$, sehingga menghasilkan 0,453.

Tabel 4. 14 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 4.14 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 ε_2 dengan menggunakan rumus $\sqrt{1 - R^2}$, sehingga menghasilkan 0,913.

4.1.5 Uji Hipotesis

1) Uji T

Uji T-test sebagai uji hipotesis dalam penelitian ini yang digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan hipotesis 2. Setelah data sudah dinyatakan normal, maka langkah selanjutnya yang dapat dilakukan peneliti yaitu analisis data dengan menguji hipotesis. Tabel berikut menunjukkan kesimpulan dari uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25*.

Tabel 4. 15 Uji Hipotesis T-test (H1)

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 4.16 menunjukkan nilai sig. sebesar 0,000 kurang dari 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai tersebut membuktikan bahwa hipotesis 1 diterima.

Selain hasil dari uji hipotesis diatas, media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* berpengaruh terhadap minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil analisis data deskriptif yaitu ketika menggunakan media tersebut untuk pembelajaran siswa merasa senang dilihat dari hasil persentase sebesar 57% untuk kelas kontrol dan 65% untuk kelas eksperimen. Persentase tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih bersemangat saat kegiatan pembelajaran berlangsung, selain itu pada saat kegiatan pembelajaran, siswa sering datang tepat waktu untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Selanjutnya terlihat dari 80% tingkat respon terhadap angket yang mengukur antusiasme dalam belajar untuk kelas eksperimen dan 65% untuk kelas kontrol, siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Saat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*, siswa lebih tertarik untuk belajar. Persentase minat belajar siswa yang menunjukkan indikator ketertarikan siswa sebesar 75% untuk kelas

eksperimen dan 73% kelas kontrol. Selanjutnya terlihat dari 80% tingkat respon terhadap angket yang mengukur antusiasme dalam belajar untuk kelas eksperimen dan 65% untuk kelas kontrol, siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Angka ini menunjukkan bahwa siswa terlibat dalam mengajukan pertanyaan tentang konsep atau materi yang tidak mereka pahami sepenuhnya.

Tabel 4. 16 Uji Hipotesis T-test (H2)

Variabel	Sig.	Standardized C. Beta	Hasil Uji
Minat Belajar	0,021	-0,419	H2 Diterima
Dependent Variabel : Hasil Belajar			
Sumber : Data yang diolah oleh peneliti, 2023			

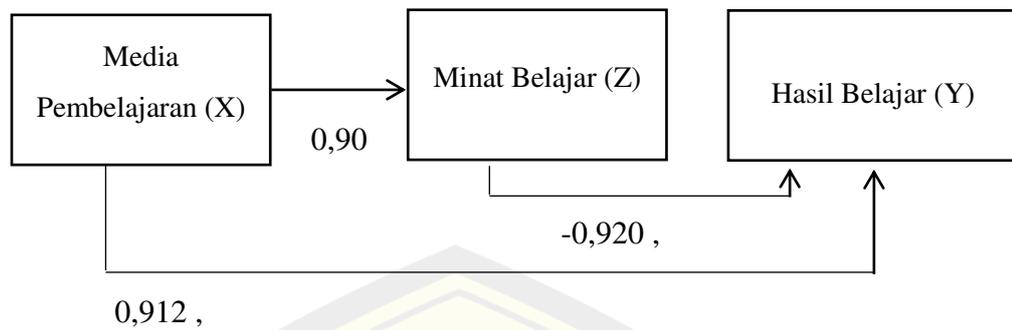
Tabel 4.17 menunjukkan bahwa nilai sig. yang diperoleh sebesar 0,021. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 yang artinya minat belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil nilai tersebut membuktikan bahwa hipotesis 2 diterima.

4.1.6 Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Tabel 4. 17 Uji *Path Analysis*

Keterangan	Sig.	Standardized C. Beta	Hasil Uji
Media Pembelajaran	0,032	0,912	H3 diterima
Minat Belajar	0,031	-0,920	
Dependent Variabel : Hasil Belajar			
Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023			

Tabel 4.14 merupakan uji *path analysis* yang menunjukkan hasil 0,032 untuk variabel media pembelajaran (X) dan 0,031 untuk variabel minat belajar (Y), 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. Gambar berikut merupakan hasil dari analisis jalur pada penelitian ini :



Gambar 4. 2 Hasil analisis jalur

Gambar 4.2 diatas menunjukkan hasil analisis jalur pada media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* terhadap minat belajar melalui minat belajar memperoleh nilai sebesar $(0,901)^2 = 0,812$, sedangkan untuk nilai minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa sebesar $(-0,920)^2 = 0,846$, total nilai beta antara keduanya yaitu 1,658. Nilai beta media pembelajaran yang digunakan (X) terhadap hasil belajar memperoleh nilai 0,912. Kesimpulannya bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* secara berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, sehingga berdampak terhadap hasil belajar dengan memperoleh nilai sebesar 1,658 lebih besar dari 0,912.

4.2 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 (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. 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*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, hal tersebut juga dinyatakan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan siswa kelas XII AMP. Informasi yang diperoleh dari wawancara dengan guru, yaitu sebagai berikut :

“Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone menggunakan aplikasi Canva, siswa lebih fokus saat kegiatan pembelajaran, apalagi memanfaatkan smartphone, jadi meminimalisir kebosanan siswa saat kegiatan pembelajaran. Mereka lebih cepat tanggap dan waktu yang diperlukan untuk mendesain juga singkat.” (DUTW, 56 tahun)

Selain itu, pernyataan siswa juga menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* lebih menarik. Hal ini terbukti dari data yang dikumpulkan dari tanggapan siswa, yaitu sebagai berikut :

”Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone menggunakan aplikasi Canva dapat mengurangi kebosanan saat pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva juga memudahkan saya dan teman-teman untuk mendesain produk berupa rak bunga dari besi. Kami juga tidak perlu membawa alat menggambar karena sudah tersedia di aplikasi” (RNZ, 19 tahun)

Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh guru dan juga salah satu siswa, media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu kemenarikan media ini yaitu dapat mempermudah siswa membuat desain produk tanpa harus membawa alat-alat yang digunakan karena telah tersedia di aplikasi *Canva*. Siswa juga bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena media tersebut berisi fitur-fitur yang menarik, sehingga meminimalisir

kebosanan siswa.

Ada beberapa siswa yang masih kurang berminat untuk belajar meskipun telah menggunakan media berbasis *smartphone* dengan menggunakan aplikasi *Canva*, hal tersebut dikarenakan ada beberapa siswa belum memahami cara kerja aplikasi *Canva*. Selain itu, beberapa penyebab beberapa siswa yang kurang berminat untuk belajar diantaranya seperti keterbatasan jangkauan internet, *smartphone* yang digunakan siswa kurang mendukung dalam mengoperasikan aplikasi *Canva*, siswa kurang kreatif dalam mendesain produk walaupun telah menggunakan aplikasi *Canva*. Hal ini juga dinyatakan oleh guru Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XII AMP. Berdasarkan wawancara dengan guru didapatkan informasi sebagai berikut :

“Ada beberapa siswa yang masih kesulitan mengoperasikan media ini, karena lupa fitur yang akan digunakan, kemudian wi-fi terbatas, yang menyebabkan aplikasi tidak bisa dioperasikan. Smartphone yang kurang memadai juga menyebabkan siswa tidak terlalu semangat belajar”
(DUTW, 56 tahun)

Berdasarkan informasi diatas, siswa masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dikarenakan koneksi internet yang kurang stabil. Selain itu, *smartphone* yang dimiliki siswa masih kurang memadai sehingga menyebabkan sulitnya dalam pengoperasian 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 dalam 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 kreativitas 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 kreativitas siswa. Penggunaan media tersebut dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut juga dikemukakan oleh guru pengampu mata pelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru didapatkan informasi sebagai berikut :

“Hasil yang diperoleh anak-anak meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone dengan menggunakan aplikasi Canva, desain yang dihasilkan anak-anak juga

lumayan bagus mbak dari sebelumnya mbak, jadi untuk menghitung biaya produksi mudah. Selain itu anak-anak dapat menuangkan ide kreatifnya langsung di smartphone masing-masing” (DUTW, 56 tahun)

Informasi yang diperoleh diatas dapat disimpulkan, bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* dapat menghasilkan desain yang lebih bagus dari sebelumnya, sehingga perhitungan biaya produksi dari produk yang dihasilkan menjadi lebih mudah untuk mengetahui detail kebutuhan produksi.

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 sebarkan 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.

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan uji sesuai dengan analisis dan pengujian hipotesis, penelitian ini memiliki kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa dilihat dari keterlibatan, ketertarikan, serta fokus siswa pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Minat belajar siswa dipengaruhi dari kemenarikan media pembelajaran saat digunakan sehingga berdampak pada hasil belajar menjadi lebih optimal. Hasil belajar tersebut dilihat dari ranah kognitif dan psikomotorik dalam tes berupa proyek pembuatan desain rak bunga.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* secara tidak langsung berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa melalui minat belajar siswa. Semakin minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, maka semakin optimal hasil yang diperoleh oleh siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, adapun saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Bagi sekolah, untuk meningkatkan fasilitas berupa *wi-fi* sekolah berupa penambahan titik *hotspot* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga membantu siswa yang tidak memiliki kuota internet pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
2. Bagi guru, penyampaian materi dapat memanfaatkan media yang menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar, seperti pemanfaatan teknologi berupa *smartphone* yang sudah menjadi kebutuhan siswa setiap harinya.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- AH Sanaky, H, 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta:Kaubaka Dipantara.
- Arsyad, A., 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Bloom, 2013. *Klasifikasi Bloom Ranah Kognitif Beserta Contoh CI-C6*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Dimiyanti & Mudjiono, 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munir, 2013. *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, A. R., Khairunnisa, D. A. & Wijaya, N., 2020. *Panduan Media Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Kapstra.
- Sudjana, N., 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surjono, H. D, 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

JURNAL

- 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>
- 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>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.

<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

- Hasanah, U., Singgih & Sudarti, 2022. *Pengaruh Pendekatan Keterampilan Proses Sains dan Media Gambar Terhadap Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA*, Jember: SKRIPSI.
- Hidayatullah, R. & Budihardjo, A. H., 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Cnc Tu-2a Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TPM SMK PGRI 1 Gresik . *JPTM*, Volume 8 nomor 3, pp. 9-14.
- Juniantoro, S., Neneng, M., Erni, R. & Meti, N., 2022. Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Untuk Mendukung Presentasi. Volume 1 nomor 1, pp. 81-86.
- Lubis, A. M., 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Pivot Off Line Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 PINANGSORI. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran MIPA*, Volume 5 Nomor 2, Pp. 191-195.
- Marwadi, N., & Sodiq, 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. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan smartphone dalam aktivitas belajar mahasiswa teknologi pendidikan universitas negeri yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 267–282.
- Nurhidayati & Dina, A., 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Siswa Kelas XI SMK Negeri 3 Tebing Tinggi. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, Volume 1 nomor 1, pp. 1-6
- Puspitasari, R., Suparman & Fahrunnisa, 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 4 nomor 6, pp. 8214 - 8226.
- 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.

- Riyan, M., 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Android* Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. Volume 29 nomer 2, pp. 205-216.
- 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>
- 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.
- Sola, E., Ismatun Amriyah, B., Musdalifa & Azwan, S., 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa MPI Kelas B Semester IV Alauddin Makassar. *Education Ladership*, Volume 2 nomor 1, pp. 48-61.
- Tofano, Talizaro, 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Volume 2 No 2, pp. 102-114

SKRIPSI

- Hasanah. 2022. Pengaruh Pendekatan Keterampilan Proses Sains dan Media Gambar Terhadap Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA. *Skripsi*. Jember: Program Sarjana Universitas Jember.

LAMPIRAN



Lampiran 1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen Desain

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X ₁	O ₁
Kontrol	X ₂	O ₁

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

Keterangan

Kelas Kontrol : Kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media konvensional

Kelas Eksperimen : Kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*

O₁ : Diberikan *Posttest*

X₁ : Menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*

X₂ : Menggunakan media yang belum terintegrasi *smartphone*

Lampiran 2 Tabel Skoring

Keterangan	Skor Perolehan
Pilih Jawaban A	3
Pilih Jawaban B	2
Pilih Jawaban C	1

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

Lampiran 3 Kategorisasi Persentase Minat Belajar

Kategori	Persentase
Baik	76% - 100%
Cukup	56% - 75%
Kurang	< 50%

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

Lampiran 4 Rumus Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Ramadhani & Bina (2021)

Keterangan :

- r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y
 n = total responden
 $\sum xy$ = jumlah perkalian antara skor x dan skor y
 x = variabel bebas
 y = variabel terikat
 x^2 = jumlah dari kuadrat x
 y^2 = jumlah dari kuadrat y

Lampiran 5 Rumus Uji Reliabilitas

$$R = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\sum ab^2}{\sigma^2}\right)$$

Ramadhani & Bina (2021)

Keterangan :

- R : reliabilitas instrumen
 k : banyaknya butir pertanyaan
 $\sum ab^2$: jumlah varian butir
 σ^2 : varian total

Lampiran 6 Model Analisis Jalur

$$Z = a + \beta_1 X + e \dots\dots\dots (\text{persamaan 1})$$

$$Y = a + \beta_1 X + \beta_2 Z + e \dots\dots\dots (\text{persamaan 2})$$

Keterangan :

- X = Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* Menggunakan Aplikasi *Canva*
 Y = Minat Belajar
 Z = Hasil Belajar
 e = Variabel Pengganggu

$\beta_1 \beta_2$ = Koefisien regresi

a = Konstan

Lampiran 7 Rumus Uji T

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\sum_{i=1}^n X_{i1}^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_{i1})^2}{n} + \sum_{i=1}^n x_{i2}^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x_{i2})^2}{n}}}$$

Keterangan :

- n_1 = Jumlah sampel pada kelompok sampel pertama
- n_2 = Jumlah sampel pada kelompok sampel kedua
- \bar{X}_1 = Rata-rata sampel pada kelompok sampel pertama
- \bar{X}_2 = Rata-rata sampel pada kelompok sampel kedua
- $\sum_{i=1}^n x_{i1}$ = Jumlah skor atau nilai pada kelompok pertama
- $\sum_{i=1}^n x_{i2}$ = Jumlah skor atau nilai pada kelompok kedua
- $\sum_{i=1}^n x_{i1}^2$ = Jumlah skor kuadrat dari kelompok pertama
- $\sum_{i=1}^n x_{i2}^2$ = Jumlah skor kuadrat dari kelompok kedua

Lampiran 8 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	HIPOTESIS
Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Kelas XII SMKN 5 Jember dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/ 2023)	1. Apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>smartphone</i> menggunakan aplikasi <i>Canva</i> terhadap minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023? 2. Apakah ada pengaruh yang	Variabel Bebas : – Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> Variabel Terikat – Minat Belajar – Hasil Belajar	1. Media Interaktif <i>Smartphone</i> Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> a. Kegunaan b. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> c. Kemudahan Belajar 2. Minat Belajar a. Perasaan Senang b. Keterlibatan dalam belajar	1. Responden pada penelitian ini yaitu siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember tahun pelajaran 2022/2023 2. Informan pada penelitian yaitu pihak sekolah SMKN 5 Jember	1. Penentuan Daerah Penelitian : <i>Purpose Sampling Area</i> 2. Jenis Penelitian : <i>Quasi Eksperimen</i> (Kuantitatif) 3. Teknik Pengumpulan Data : - Observasi Melakukan kegiatan observasi sekolah dan observasi kelas	Berdasarkan latar belakang dan tinjauan pustaka, maka hipotesis pada penelitian ini adalah: 1. Jika media pembelajaran interaktif berbasis <i>smartphone</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i> diterapkan, maka dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember 2. Jika media pembelajaran interaktif berbasis <i>smartphone</i> dengan menggunakan aplikasi <i>Canva</i>

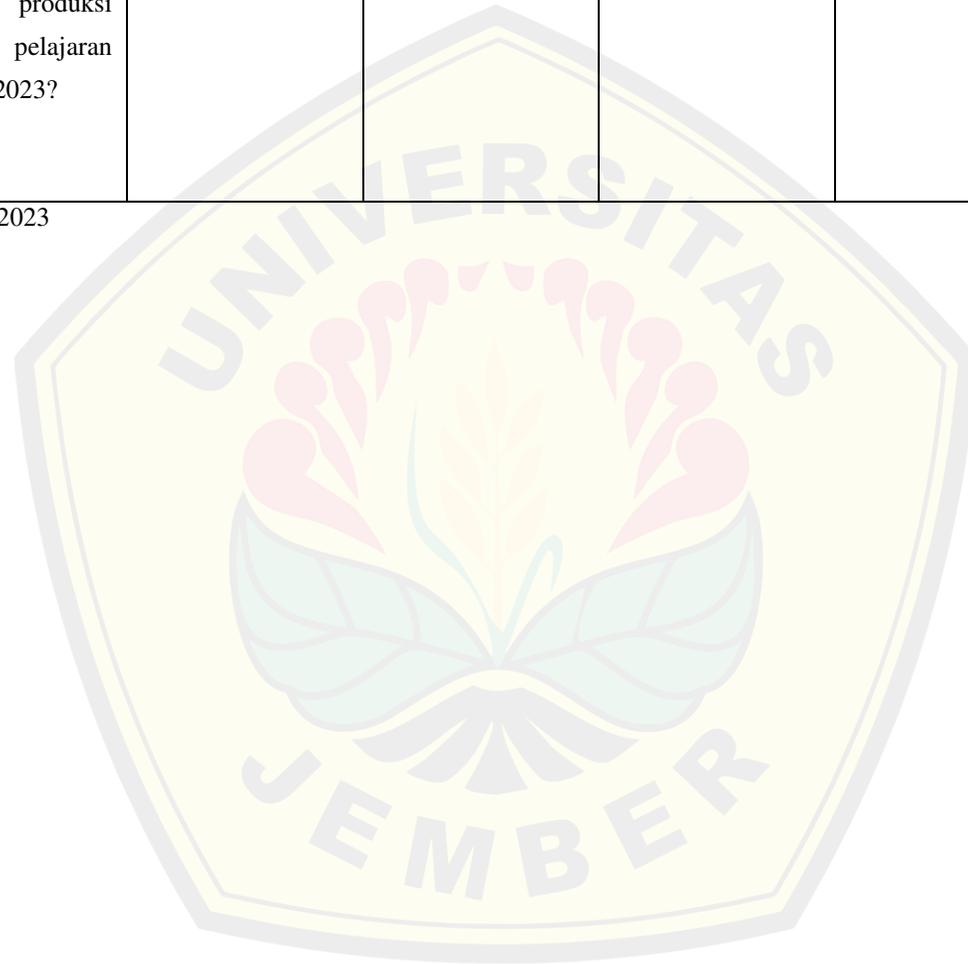
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

	<p>signifikan minat belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023?</p> <p>3. Apakah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>smartphone</i> menggunakan aplikasi <i>Canva</i> terhadap hasil belajar melalui minat belajar pada siswa kelas XII AMP SMKN 5</p>		<p>c. Ketertarikan dalam belajar</p> <p>d. Perhatian dalam belajar</p> <p>3. Hasil Belajar Siswa</p> <p>a. Ranah Kognitif</p> <p>b. Ranah Psikomotorik</p> <p>Hasil belajar diperoleh dari nilai tugas harian siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember materi perhitungan biaya produksi</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Tes Melakukan pre test dan juga post test pada siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember - Dokumentasi Dokumentasi di dapat dari hasil tugas harian siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember - Angket Angket di berikan kepada responden 	<p>diterapkan, maka dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember</p>
--	--	--	---	--	--	--

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

	Jember materi perhitungan biaya produksi tahun pelajaran 2022/2023?					
--	---	--	--	--	--	--

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 9 Pedoman Pengumpulan Data**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**

1. Kuesioner

Data	Sumber Data
Mengetahui minat belajar siswa dengan melihat beberapa indikator berikut ini, yaitu : <ol style="list-style-type: none"> a. Perasaan senang b. Keterlibatan Siswa c. Ketertarikan Siswa d. Perhatian Siswa 	Responden : Siswa kelas XII AMP 2 SMKN 5 Jember

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

2. Tes Tulis

Data	Sumber Data
Data hasil ulangan harian	Responden : Siswa kelas XII AMP 1 dan XII AMP 2 SMKN 5 Jember

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

3. Wawancara

Data	Sumber Data
Hasil wawancara	<ul style="list-style-type: none"> - Guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan - Salah satu perwakilan kelas XII AMP SMKN 5 Jember

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

4. Dokumentasi

Data	Sumber Data
1. Jumlah siswa	Dokumen dari pihak SMKN 5

2. Profil dan struktur organisasi di SMKN 5 Jember	Jember
---	--------

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 10 Kuesioner Penelitian**I. Petunjuk Pengisian**

- 1) Tulislah identitas anda pada lembar yang telah disediakan!
- 2) Berilah tanda silang (X) pada kolom jawaban sesuai pilihan anda!
- 3) Berikan jawaban yang sejujurnya sesuai dengan kenyataan!
- 4) Pilihan jawaban terdiri dari
 - a) Jawaban a, skor yang diberikan adalah 3
 - b) Jawaban b, skor yang diberikan adalah 2
 - c) Jawaban c, skor yang diberikan adalah 1

II. Identitas Responden

- 1) Nama :
- 2) No. Induk :
- 3) Kelas :

III. Minat Belajar Siswa (Y1)**a. Perasaan Senang**

1. Bagaimana perasaan anda ketika proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berlangsung?
 - a) Saya merasa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran sampai pelajaran berakhir
 - b) Saya mengikuti kegiatan pembelajaran sampai akhir, namun kadang- kadang sering mengobrol dengan teman
 - c) Saya tidak bersemangat untuk belajar karena merasa bosan dan mengantuk
2. Bagaimana sikap anda apabila guru mengulangi kegiatan mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?
 - a) Selalu datang tepat waktu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran
 - b) Mengikuti kegiatan pembelajaran, namun telat masuk kelas
 - c) Tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dan bermain-main diluar kelas

b. Keterlibatan Siswa

3. Ketika pembelajaran berlangsung, apa yang anda lakukan?
 - a) Mencatat materi pembelajaran dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami
 - b) Mencatat materi pembelajaran, namun tidak bertanya mengenai materi yang tidak dipahami
 - c) Tidak mencatat materi pembelajaran dan tidak peduli mengenai materi yang belum dipahami
4. Bagaimana sikap anda ketika ditunjuk guru mata pelajaran untuk menjelaskan materi di depan kelas?
 - a) Bersikap aktif dengan bersedia maju untuk menjelaskan materi pembelajaran
 - b) Bersedia maju ke depan, namun meminta jawaban dari teman
 - c) Bersikap pasif dan tidak mau maju ke depan untuk menjelaskan materi pembelajaran

c. Ketertarikan Siswa

5. Apa yang anda lakukan saat kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?
 - a) Selalu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan melaksanakan intruksi dari guru
 - b) Mengikuti kegiatan pembelajaran, namun kadang- kadang mengacuhkan intruksi guru
 - c) Selalu tidur saat kegiatan pembelajaran berlangsung
6. Bagaimana sikap anda saat ada materi yang tidak bisa dipahami?
 - a) Mencari jawaban secara mandiri untuk materi yang belum dipahami
 - b) Bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami
 - c) Diam saja dan tidak peduli mengenai materi yang belum dipahami

d. Perhatian Siswa

7. Bagaimana saat guru mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dijelaskan?
 - a) Menjawab pertanyaan dengan percaya diri
 - b) Menjawab pertanyaan, namun masih ragu-ragu
 - c) Menghindari pertanyaan dengan tidak menampakkan diri di depan guru
8. Bagaimana sikap anda saat guru memberikan tugas untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?
 - a) Selalu mengerjakan tugas dengan teliti dan mengumpulkan tepat waktu
 - b) Mengerjakan tugas dengan teliti namun tidak tepat waktu
 - c) Mengerjakan tugas tidak teliti dan tidak tepat waktu

Lampiran 11 Pedoman Wawancara**PEDOMAN WAWANCARA****I. Guru Pengampu Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

1. Bagaimana respon siswa saat bapak memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?
2. Apakah ada kendala pada saat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?
3. Bagaimana pendapat bapak, apakah media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap minat siswa dalam kegiatan pembelajaran?
4. Bagaimana hasil siswa pada saat diadakan ujian atau tugas harian dikelas, setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

II. Perwakilan salah satu siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember

1. Menurut kamu, apakah media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* cocok digunakan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?
2. Bagaimana pendapat kamu setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?
3. Apakah kamu lebih berminat untuk belajar saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

Lampiran 12 Transkrip hasil wawancara**III. Guru Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan**

1. Bagaimana respon siswa saat bapak memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

*“Pada saat melakukan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* dengan memanfaatkan aplikasi yang ada di *smartphone*, siswa lebih tertarik untuk belajar mbak. Awalnya *smartphone* digunakan sebagai sarana bermain saat kegiatan pembelajaran, sekarang dapat memanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran”*

2. Apakah ada kendala pada saat memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

*“Ada beberapa siswa yang masih kesulitan mengoperasikan media ini, karena lupa fitur yang akan digunakan, kemudian wi-fi terbatas, yang menyebabkan aplikasi tidak bisa dioperasikan. *Smartphone* yang kurang memadai juga menyebabkan siswa tidak terlalu semangat belajar”*

3. Bagaimana pendapat bapak, apakah media pembelajaran yang digunakan berpengaruh terhadap minat siswa dalam kegiatan pembelajaran?

*“Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*, siswa lebih fokus saat kegiatan pembelajaran, apalagi memanfaatkan *smartphone*, jadi meminimalisir kebosanan siswa saat kegiatan pembelajaran. Mereka lebih cepat tanggap dan waktu yang diperlukan untuk mendesain juga singkat.”*

4. Bagaimana hasil siswa pada saat diadakan ujian atau tugas harian dikelas setelah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

“Hasil yang diperoleh anak-anak meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone dengan menggunakan aplikasi Canva, desain yang dihasilkan anak-anak juga lumayan bagus mbak dari sebelumnya mbak, jadi untuk menghitung biaya produksi mudah. Selain itu anak-anak dapat menuangkan ide kreatifnya langsung di smartphone masing-masing”

IV. Perwakilan salah satu siswa kelas XII AMP SMKN 5 Jember

1. Menurut kamu, apakah media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva* cocok digunakan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?

“Iya kak cocok karena mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berhubungan dengan desain produk”

2. Bagaimana pendapat kamu setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

“Setelah menggunakan aplikasi Canva, mendesain produk jadi lebih mudah, jadi mau menghitung biaya produksinya lebih mudah kak”

3. Apakah kamu lebih berminat untuk belajar saat kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Canva*?

“Setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis smartphone menggunakan aplikasi Canva dapat mengurangi kebosanan saat pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva juga memudahkan saya dan teman-teman untuk mendesain produk berupa rak bunga dari besi. Kami juga tidak perlu membawa alat menggambar karena sudah tersedia di aplikasi”

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 13 Silabus Pembelajaran

SILABUS MATA PELAJARAN

Nama Sekolah : SMK NEGERI 5 JEMBER
 Bidang Keahlian : Mekanisasi Pertanian
 Program Keahlian : Alat Mesin Pertanian
 Mata Pelajaran : Produk Kreatif dan Kewirausahaan
 Kelas : XII

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran
3.10 Menganalisis perencanaan produksi massal	- Mendeskripsikan perencanaan produksi massal	- Perencanaan dan proses produksi massal	Mengamati - Mengamati permasalahan sehari-hari yang berkaitan tentang perencanaan dan proses produksi massal
3.11 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal	- Memahami indikator keberhasilan tahapan produksi massal - Memahami proses produksi massal produk barang/jasa	- Perhitungan Biaya Produksi	Menanya - Merumuskan pertanyaan tentang perencanaan dan proses produksi massal
3.12 Menerapkan proses produksi massal			Mengumpulkan Informasi - Mengumpulkan informasi tentang perencanaan

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

4.10	Membuat perencanaan produksi massal			dan proses produksi massal
4.11	Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal			<p>Menalar/Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menganalisis dan mempraktikan tentang perencanaan dan proses melakukan produksi massal
4.12	Melakukan produksi massal			<p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempresentasikan hasil analisis tentang perencanaan dan proses produksi massal

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMKN 5 Jember
Mata Pelajaran	: Produk Kreatif dan Kewirausahaan
Kelas/Semester	: XII
Program Keahlian	: Alat Mesin Pertanian
Materi Pokok	: Perhitungan Biaya Produksi
Alokasi Waktu	: 135 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN**B. KEGIATAN PEMBELAJARAN****Pendahuluan (10 menit)**

- 1) Siswa berdoa sesuai dengan kepercayaan masing-masing.
- 2) Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memeriksa presensi siswa.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dengan menyampaikan penilaian yang akan dilakukan hari ini

Kegiatan Inti (115 menit)***Fase 1***

- 1) Guru menjelaskan mengenai materi Biaya Produksi kepada siswa
- 2) Guru menyajikan contoh mengenai perhitungan produksi massal.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan beberapa hal yang belum dipahami.
- 4) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mendesain produk dan menghitung dari biaya produksi

Fase 2

- 5) Siswa diarahkan untuk mendesain produk menggunakan aplikasi *Canva*

- 6) Setelah membuat desain produk, siswa diarahkan untuk menganalisis biaya produksi sesuai dengan desain produk yang telah dibuat
- 7) Hasil desain dan perhitungan biaya produksi produk dikumpulkan kepada guru guna sebagai penilaian individu

Penutup (10 menit)

- 1) Siswa membuat rangkuman materi pelajaran
- 2) Guru melakukan peninjauan hasil belajar siswa dengan melakukan tanya jawab materi yang telah diberikan.
- 3) Menutup pelajaran dengan salam.

C. PENILAIAN

Pengetahuan : Tes tertulis dengan menghitung biaya produksi

Keterampilan : Portofolio

D. PERANGKAT PEMBELAJARAN

- Media : *Smartphone* dan Alat tulis untuk menggambar
- Sumber Belajar : Buku guru, buku siswa, internet, dan lingkungan sekitar
- Metode Pembelajaran : Pembuatan produk oleh siswa

Mengetahui,

Jember, 20 Maret 2023

Kepala SMKN 5 Jember

Guru Mata Pelajaran

Dra. Hj. Kumudawati, M.Pd

Ir. David Ulung Trisno Wibowo, MM

NIP. 196309151989032004

NIP. 196711251990031006

Lampiran 15 Lembar Penilaian**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN**

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh guru untuk melihat keterampilan peserta didik. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor sesuai keterampilan yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

Penilaian Kinerja Pada Pembuatan Desain Produk

Nama :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

No	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal
1	Perencanaan dan persiapan	25
2	Penggunaan media	25
3	Kesesuaian tema	25
4	Ide dan kreatifitas	25
Jumlah Skor		100

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

$$\text{Nilai Uraian} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh guru untuk melihat keterampilan peserta didik. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom skor sesuai keterampilan yang ditampilkan oleh peserta didik, dengan kriteria sebagai berikut :

Penilaian Kinerja Pada Pembuatan Desain Produk

Nama :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

No	Aspek yang dinilai	Skor Maksimal
1	Pemahaman mengenai biaya produksi	33
2	Pengetahuan mengenai alat dan bahan yang digunakan	33
3	Perhitungan biaya pada produk	34
Jumlah Skor		100

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

$$\text{Nilai Uraian} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 16 Soal Pretest Posttest**SOAL PRETEST**

1. Apakah definisi dari biaya produksi?
2. Mengapa kita perlu mengetahui biaya produksi sebelum melakukan perakitan atau membuat produk?
3. Bagaimana cara untuk meminimalisir biaya produksi agar bahan-bahan yang digunakan tidak sia-sia?
4. Sebut dan jelaskan biaya-biaya yang diperlukan dalam kegiatan membuat produk atau produksi!
5. Sebutkan dan jelaskan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat rak bunga dari besi!

JAWABAN (KATA KUNCI) SOAL PRETEST

1. Biaya produksi merupakan biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan atau perorangan dengan tujuan menghasilkan suatu barang atau jasa yang dapat dijual.
2. Sebelum membuat suatu produk, kita harus mengetahui terlebih dahulu biaya produksi yang akan dikeluarkan. Tujuan dari adanya perencanaan biaya produksi yaitu untuk mengetahui biaya yang harus dikeluarkan dalam membuat suatu produk, perhitungan biaya atau pengeluaran akan lebih terperinci, dan meminimalisir terjadinya lebih bahan yang tidak digunakan agar tidak menimbulkan kerugian.
3. Melakukan pengecekan ulang terhadap bahan yang akan digunakan, usahakan melakukan perhitungan bahan sesuai dengan jumlah produk yang akan dibuat, meminimalisir bahan-bahan yang memiliki jangka waktu pendek agar tidak menimbulkan kerugian, dan yang paling penting memanfaatkan bahan-bahan sisa untuk membuat produk lain yang dapat digunakan.
4. Biaya- biaya yang dikeluarkan untuk membuat produk sebagai berikut :
 - a. Biaya bahan baku : Biaya yang dikeluarkan untuk bahan baku berupa bahan mentah atau bahan setengah jadi.

- b. Biaya tenaga kerja : Biaya tenaga kerja dikeluarkan untuk menggaji karyawan yang terlibat langsung dalam pembuatan produk.
- c. Biaya *Overhead* : Biaya *overhead* merupakan biaya diluar kebutuhan bahan produksi, misalnya biaya sewa, listrik, air, dan bahan baku tidak langsung.
5. Alat dan bahan yang digunakan dalam membuat produk rak bunga dari besi :

Alat	Bahan
- Mesin gerinda potong	- Plat
- Mesin gerinda tangan	- Besi hollow
- Mesin gerinda duduk	- Besi beton
- Las listrik	
- Mesin roll	
- Penekuk plat	
- Pemotong plat	
- Palu	
- Penggaris	
- Paku	
- Amplas	

SOAL POSTTEST

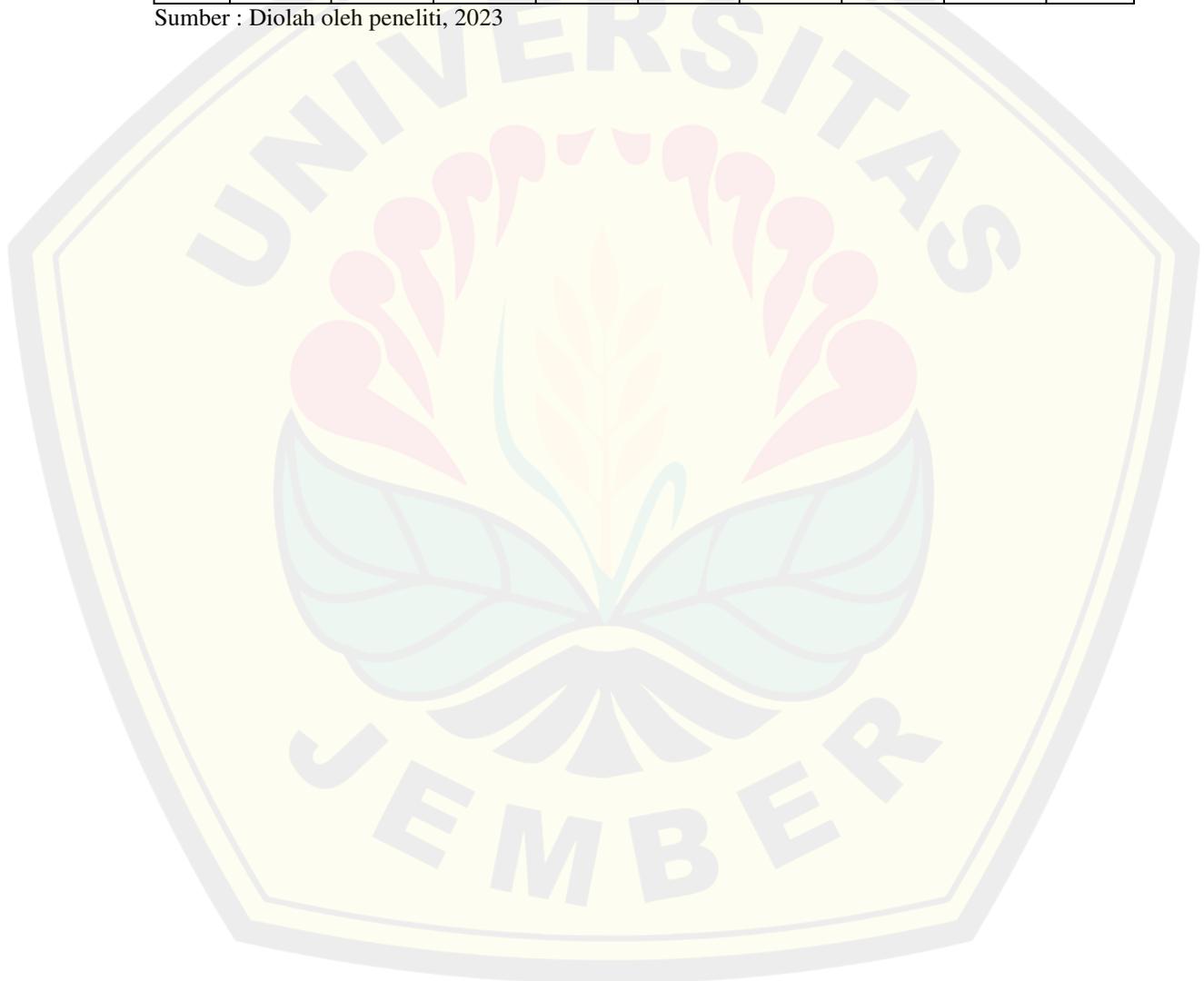
1. Carilah contoh desain produk rak bunga dari besi, kemudian inovasikan dengan membuat desain tersebut ke dalam aplikasi *Canva* !
2. Hitunglah biaya produksi sesuai dengan desain produk yang telah anda buat !

Lampiran 17 Angket Uji Coba

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	1	2	1	2	2	2	1	3	14
2	1	2	2	2	2	2	3	2	16
3	2	2	2	2	3	3	1	3	18
4	3	1	2	2	3	2	2	3	18
5	2	2	2	2	3	3	3	3	20
6	3	2	2	2	3	3	2	3	20
7	3	2	2	2	3	3	2	3	20
8	2	2	2	2	3	2	2	3	18
9	3	1	2	2	2	3	1	1	15
10	2	2	1	2	1	2	1	2	13
11	2	1	2	3	2	2	2	2	16
12	1	1	1	2	2	2	2	2	13
13	1	2	2	2	3	2	3	3	18
14	2	2	1	2	3	2	2	3	17
15	2	2	2	2	1	2	3	2	16
16	3	3	2	3	3	3	1	3	21
17	2	3	2	2	3	2	1	2	17
18	3	3	3	3	3	3	3	3	24
19	1	1	2	3	2	2	2	3	16
20	3	3	1	3	3	2	3	3	21
21	1	2	2	2	3	3	1	3	17
22	2	2	2	2	3	3	3	3	20
23	3	2	2	3	2	3	2	3	20
24	2	2	1	3	3	3	2	3	19
25	3	2	2	3	2	3	3	3	21
26	3	2	2	2	3	3	2	3	20
27	1	2	1	2	2	2	1	2	13

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
28	1	1	1	2	3	1	1	1	11
29	2	1	1	2	2	3	1	3	15
30	2	2	1	1	2	2	1	2	13
31	3	3	3	3	3	3	3	3	24
32	2	3	1	2	2	3	3	1	17
33	2	1	3	2	1	1	3	2	15
34	2	1	3	3	3	3	3	1	19

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 18 Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	2	2	1	1	2	2	1	2	13
2	3	3	1	3	3	3	3	1	20
3	1	3	2	3	2	3	3	3	20
4	3	2	3	3	2	3	1	1	18
5	3	2	3	1	3	2	3	2	19
6	2	1	2	1	2	2	3	3	16
7	2	1	3	3	1	2	1	3	16
8	2	1	3	3	3	2	2	1	17
9	1	3	2	2	2	1	3	3	17
10	1	2	2	2	1	2	1	2	13
11	1	3	2	2	1	2	1	3	15
12	3	3	3	3	3	3	3	3	24
13	2	3	1	3	3	3	2	2	19
14	2	3	3	3	2	2	3	2	20
15	1	3	3	3	3	3	3	3	22
16	2	1	3	2	3	3	2	3	19
17	3	3	2	3	3	3	2	3	22
18	2	1	3	3	2	3	2	1	17
19	1	1	1	3	2	2	1	3	14
20	3	2	3	2	3	3	3	2	21
21	3	3	2	3	3	2	3	3	22
22	1	1	3	1	2	1	3	2	14
23	2	2	3	3	2	3	2	3	20
24	1	2	2	2	3	1	3	3	17
25	1	2	3	1	1	2	3	2	15
26	1	1	2	3	2	1	2	1	13
27	1	2	3	3	3	1	2	2	17

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
28	2	2	1	1	2	2	1	2	13
29	3	3	1	3	3	3	3	1	20
30	1	3	2	3	2	3	3	3	20
31	3	2	3	3	2	3	1	1	18
32	3	2	3	1	3	2	3	2	19
33	2	1	2	1	2	2	3	3	16
34	2	1	3	3	1	2	1	3	16

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

PERSENTASE MINAT BELAJAR KELAS KONTROL

Total	IND 1	Total	IND 2	Total	IND 3	Total	IND 4
4	67%	2	33%	4	67%	3	50%
6	100%	4	67%	6	100%	4	67%
4	67%	5	83%	5	83%	6	100%
5	83%	6	100%	5	83%	2	33%
5	83%	4	67%	5	83%	5	83%
3	50%	3	50%	4	67%	6	100%
3	50%	6	100%	3	50%	4	67%
3	50%	6	100%	5	83%	3	50%
4	67%	4	67%	3	50%	6	100%
3	50%	4	67%	3	50%	3	50%
4	67%	4	67%	3	50%	4	67%
6	100%	6	100%	6	100%	6	100%
5	83%	4	67%	6	100%	4	67%
5	83%	6	100%	4	67%	5	83%
4	67%	6	100%	6	100%	6	100%
3	50%	5	83%	6	100%	5	83%
6	100%	5	83%	6	100%	5	83%
3	50%	6	100%	5	83%	3	50%
2	33%	4	67%	4	67%	4	67%
5	83%	5	83%	6	100%	5	83%
6	100%	5	83%	5	83%	6	100%
2	33%	4	67%	3	50%	5	83%
4	67%	6	100%	5	83%	5	83%
3	50%	4	67%	4	67%	6	100%

3	50%	4	67%	3	50%	5	83%
2	33%	5	83%	3	50%	3	50%
3	50%	6	100%	4	67%	4	67%
4	67%	2	33%	4	67%	3	50%
	57%		65%		73%		78%

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 19 Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
1	1	2	1	2	3	1	3	3	16
2	1	2	2	2	3	3	2	3	18
3	3	3	2	1	3	1	3	3	19
4	2	1	2	2	2	2	1	2	14
5	1	2	2	1	3	2	3	2	16
6	1	3	1	3	1	3	2	1	15
7	1	1	1	2	2	3	2	2	14
8	2	1	2	1	2	3	1	3	15
9	2	1	1	3	2	1	3	1	14
10	2	2	1	2	2	1	3	1	14
11	2	1	2	3	2	2	2	3	17
12	2	1	1	3	2	1	2	3	15
13	3	1	3	2	3	1	3	2	18
14	2	1	2	2	2	1	3	1	14
15	3	3	2	1	3	3	3	1	19
16	2	1	3	2	2	1	2	3	16
17	1	3	2	2	3	2	1	3	17
18	2	1	3	2	2	3	1	2	16
19	2	1	2	3	1	2	2	3	16
20	1	2	1	3	2	1	3	3	16
21	2	1	1	2	3	3	3	3	18
22	1	2	1	2	1	3	3	3	16
23	3	1	2	3	1	2	3	3	18
24	1	2	2	2	3	2	1	2	15
25	2	2	1	3	2	3	1	2	16
26	1	2	2	3	3	2	2	3	18
27	1	3	2	3	1	3	3	3	19

No	JAWABAN								Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	
28	2	1	2	1	3	3	3	1	16
29	2	1	2	1	3	3	3	3	18
30	2	2	3	1	3	3	2	3	19

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

No	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4	
	Total	Presentase	Total	Presentase	Total	Presentase	Total	Presentase
1	4	67%	2	33%	4	67%	3	50%
2	6	100%	4	67%	6	100%	4	67%
3	4	67%	5	83%	5	83%	6	100%
4	5	83%	6	100%	5	83%	2	33%
5	5	83%	4	67%	5	83%	5	83%
6	3	50%	3	50%	4	67%	6	100%
7	3	50%	6	100%	3	50%	4	67%
8	3	50%	6	100%	5	83%	3	50%
9	4	67%	4	67%	3	50%	6	100%
10	3	50%	4	67%	3	50%	3	50%
11	4	67%	4	67%	3	50%	4	67%
12	6	100%	6	100%	6	100%	6	100%
13	5	83%	4	67%	6	100%	4	67%
14	5	83%	6	100%	4	67%	5	83%
15	4	67%	6	100%	6	100%	6	100%
16	3	50%	5	83%	6	100%	5	83%
17	6	100%	5	83%	6	100%	5	83%
18	3	50%	6	100%	5	83%	3	50%
19	2	33%	4	67%	4	67%	4	67%
20	5	83%	5	83%	6	100%	5	83%
21	6	100%	5	83%	5	83%	6	100%
22	2	33%	4	67%	3	50%	5	83%

No	Indikator 1		Indikator 2		Indikator 3		Indikator 4	
	Total	Presentase	Total	Presentase	Total	Presentase	Total	Presentase
23	4	67%	6	100%	5	83%	5	83%
24	3	50%	4	67%	4	67%	6	100%
25	3	50%	4	67%	3	50%	5	83%
26	2	33%	5	83%	3	50%	3	50%
27	3	50%	6	100%	4	67%	4	67%
28	4	67%	2	33%	4	67%	3	50%
29	6	100%	5	83%	6	100%	6	100%
30	4	67%	6	100%	6	100%	6	100%
Rata- rata		65%		80%		75%		76%

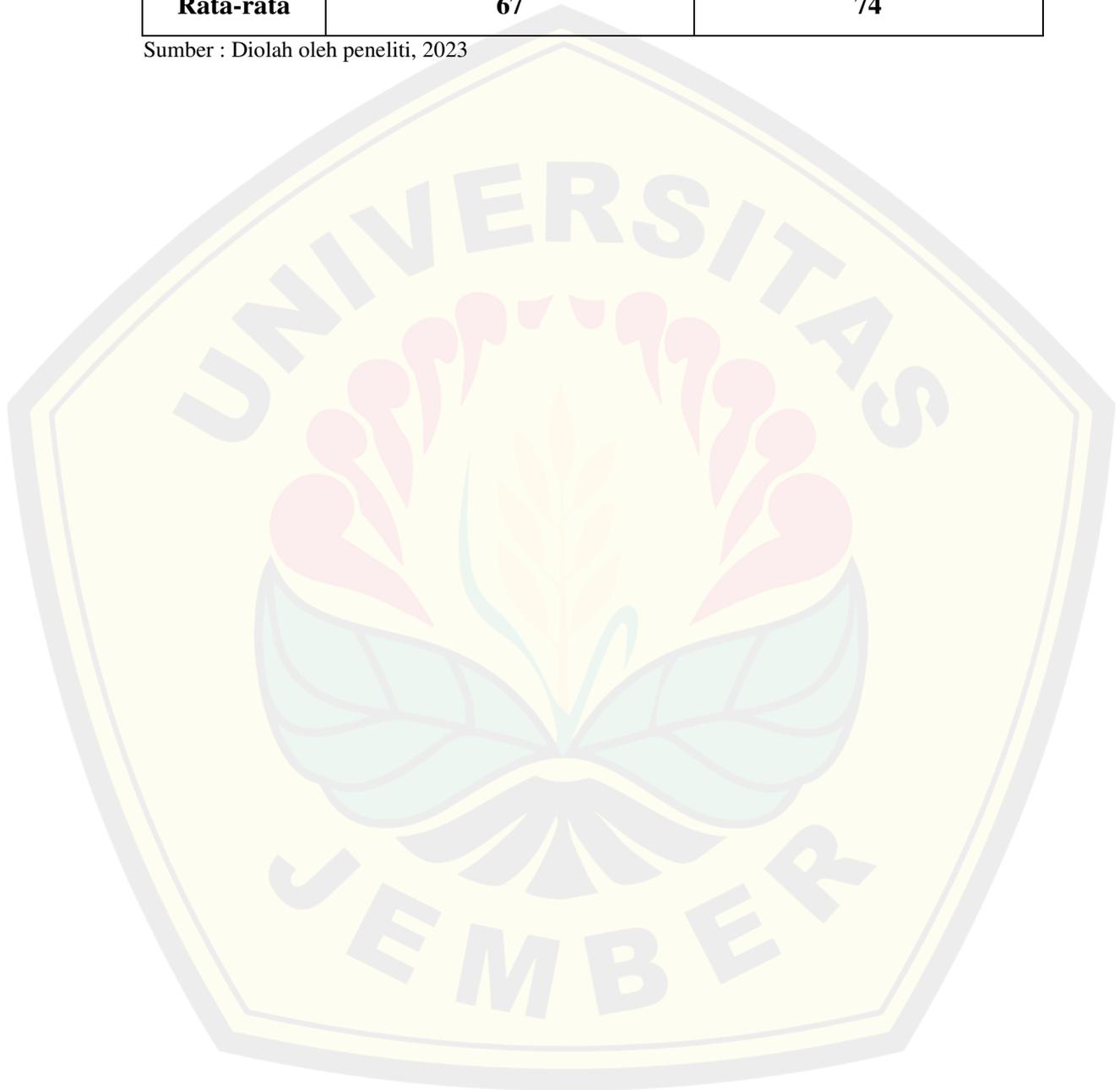
Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

Lampiran 20 Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No Absen	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
1	67	74
2	86	82
3	58	70
4	57	73
5	80	74
6	52	69
7	70	78
8	62	65
19	67	68
10	65	76
11	74	82
12	67	81
13	63	79
14	56	73
15	77	88
16	66	69
17	78	52
18	71	63
19	74	77
20	78	88
21	65	81
22	57	84
23	52	80
24	86	59
25	62	53
26	74	80
27	57	72

No Absen	Kelas	
	Kontrol	Eksperimen
28		68
29		69
30		87
Rata-rata	67	74

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 21 Nilai Hasil Kelas Uji Coba

No. Absen	Indikator							Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	
1	16	19	17	15	27	24	16	67
2	19	21	24	16	33	30	29	86
3	18	20	16	19	15	15	12	58
4	11	13	11	12	33	20	14	57
5	15	21	16	15	31	33	28	80
6	13	15	12	13	16	19	15	52
7	17	18	18	20	19	20	28	70
8	19	19	18	17	24	15	11	62
9	18	16	17	16	22	24	21	67
10	16	15	13	19	19	18	29	65
11	17	19	18	19	25	25	25	74
12	17	15	16	19	20	26	21	67
13	21	15	17	17	18	17	21	63
14	13	15	12	13	15	14	29	56
15	23	21	22	21	24	22	21	77
16	15	12	10	20	26	25	24	66
17	15	16	17	15	31	30	31	78
18	14	18	17	18	25	25	25	71
19	20	18	21	21	22	24	21	74
20	17	14	15	17	30	28	34	78
21	13	11	13	10	24	31	28	65
22	18	17	16	16	14	15	18	57
23	14	12	13	14	15	15	20	52
24	20	19	21	20	29	29	34	86
25	16	15	18	18	19	21	17	62
26	16	17	19	21	27	24	24	74
27	14	16	13	14	15	15	27	57
28	20	17	15	15	19	16	15	59
29	16	16	15	16	13	14	15	53
30	22	24	23	24	17	16	34	80
31	23	17	19	18	26	24	17	72
32	11	15	15	12	27	26	32	69
33	21	24	20	22	16	14	20	69
34	20	21	25	17	28	32	30	87

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2023

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Lampiran 22 Uji Validitas Angket dan Soal

UJI VALIDITAS ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

		Correlations								
		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Total Skor
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	1	.317	.352 [*]	.331	.218	.504 ^{**}	.189	.256	.682 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.068	.041	.056	.216	.002	.286	.144	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.317	1	.027	.159	.302	.320	.168	.289	.553 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.068		.879	.368	.082	.065	.343	.098	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.352 [*]	.027	1	.356 [*]	.164	.238	.465 ^{**}	.100	.577 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.041	.879		.039	.355	.175	.006	.573	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	.331	.159	.356 [*]	1	.158	.293	.337	.210	.573 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.056	.368	.039		.372	.092	.052	.234	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.218	.302	.164	.158	1	.369 [*]	.029	.388 [*]	.551 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.216	.082	.355	.372		.032	.871	.023	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 6	Pearson Correlation	.504 ^{**}	.320	.238	.293	.369 [*]	1	.092	.315	.651 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.002	.065	.175	.092	.032		.603	.070	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Pertanyaan 7	Pearson Correlation	.189	.168	.465**	.337	.029	.092	1	.077	.535**
	Sig. (2-tailed)	.286	.343	.006	.052	.871	.603		.665	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Pertanyaan 8	Pearson Correlation	.256	.289	.100	.210	.388*	.315	.077	1	.564**
	Sig. (2-tailed)	.144	.098	.573	.234	.023	.070	.665		.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Total Skor	Pearson Correlation	.682**	.553**	.577**	.573**	.551**	.651**	.535**	.564**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.001	.000	.000	.001	.000	.001	.001	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Data dari SPSS versi 25

UJI VALIDITAS SOAL *POSTTEST*

		Correlations							
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Indikator 6	Indikator 7	Total Skor
Indikator 1	Pearson Correlation	1	.630**	.738**	.682**	-.073	-.075	-.076	.438**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.683	.674	.670	.010
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Indikator 2	Pearson Correlation	.630**	1	.781**	.576**	.046	-.005	.078	.538**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.797	.980	.662	.001
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Indikator 3	Pearson Correlation	.738**	.781**	1	.574**	.237	.280	.215	.745**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.176	.108	.223	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Indikator 4	Pearson Correlation	.682**	.576**	.574**	1	-.098	-.093	.090	.440**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.583	.602	.612	.009
	N	34	34	34	34	34	34	34	34

DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

Indikator 5	Pearson Correlation	-.073	.046	.237	-.098	1	.817**	.340*	.677**
	Sig. (2-tailed)	.683	.797	.176	.583		.000	.049	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Indikator 6	Pearson Correlation	-.075	-.005	.280	-.093	.817**	1	.511**	.735**
	Sig. (2-tailed)	.674	.980	.108	.602	.000		.002	.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Indikator 7	Pearson Correlation	-.076	.078	.215	.090	.340*	.511**	1	.643**
	Sig. (2-tailed)	.670	.662	.223	.612	.049	.002		.000
	N	34	34	34	34	34	34	34	34
Total Skor	Pearson Correlation	.438**	.538**	.745**	.440**	.677**	.735**	.643**	1
	Sig. (2-tailed)	.010	.001	.000	.009	.000	.000	.000	
	N	34	34	34	34	34	34	34	35

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

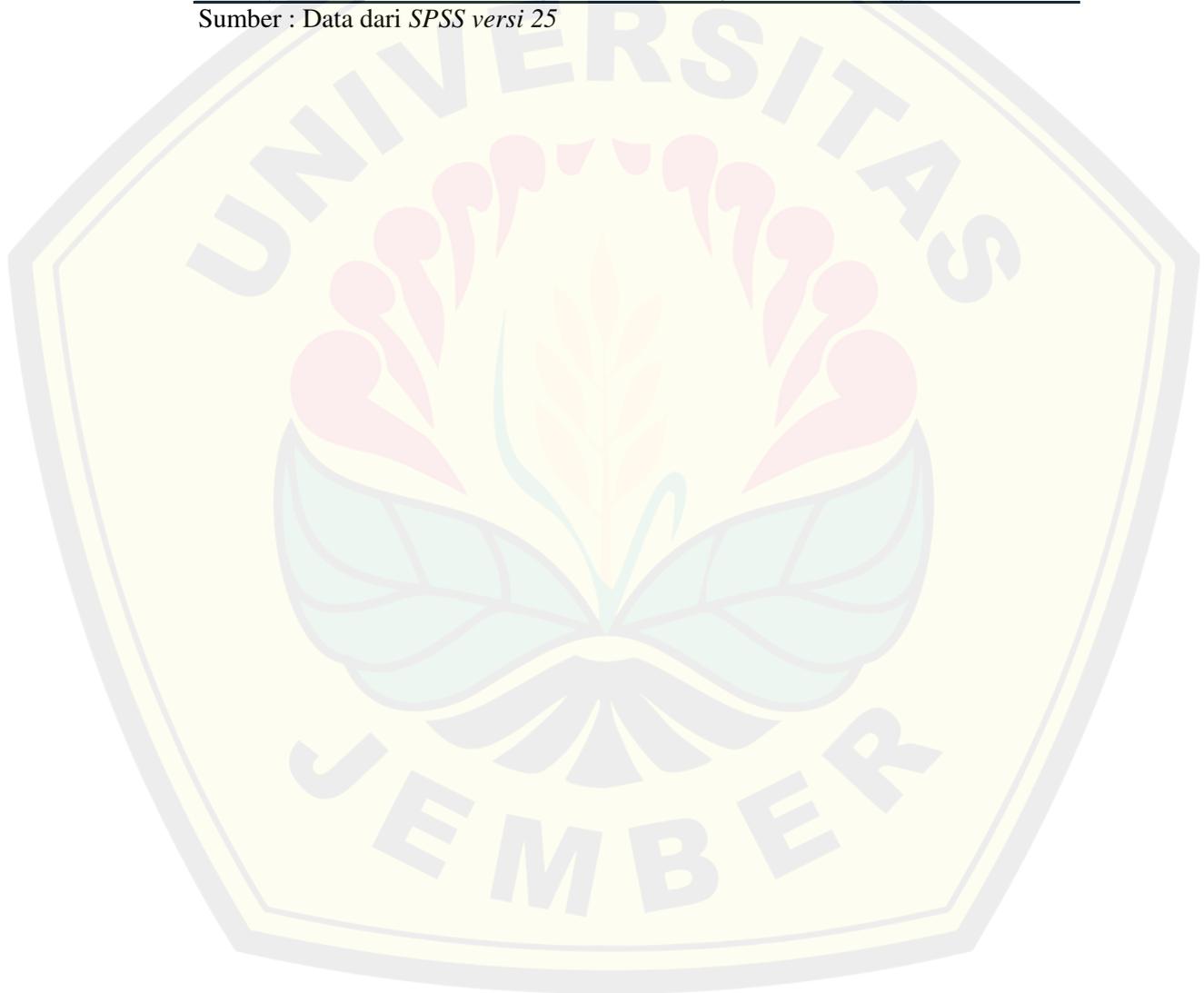
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Sumber : Data dari SPSS versi 25

UJI VALIDITAS ANGKET MINAT BELAJAR**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pertanyaan 1	15.41	7.280	.518	.665
Pertanyaan 2	15.59	8.068	.379	.697
Pertanyaan 3	15.71	8.032	.416	.689
Pertanyaan 4	15.24	8.367	.449	.688
Pertanyaan 5	15.03	8.090	.379	.697
Pertanyaan 6	15.06	7.815	.515	.671
Pertanyaan 7	15.47	7.832	.305	.720
Pertanyaan 8	15.00	7.939	.380	.697

Sumber : Data dari *SPSS versi 25*



Lampiran 23 Uji Reliabilitas**Nilai Cronbach's Alpha****Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.719	8

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Hasil Uji Reliabilitas SPSS versi 25**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pertanyaan 1	15.41	7.280	.518	.665
Pertanyaan 2	15.59	8.068	.379	.697
Pertanyaan 3	15.71	8.032	.416	.689
Pertanyaan 4	15.24	8.367	.449	.688
Pertanyaan 5	15.03	8.090	.379	.697
Pertanyaan 6	15.06	7.815	.515	.671
Pertanyaan 7	15.47	7.832	.305	.720
Pertanyaan 8	15.00	7.939	.380	.697

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Lampiran 24 Uji Normalitas

Uji Normalitas Angket Minat Belajar SPSS versi 25

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Angket Minat Belajar	Kontrol	.118	27	.200	.960	27	.363
Siswa	Eksperimen	.121	30	.200	.939	30	.086

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Uji Normalitas Hasil Belajar SPSS versi 25

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar	Kontrol	.111	27	.200	.964	27	.444
Posttest	Eksperimen	.101	30	.200	.956	30	.240

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data dari SPSS versi 2

Lampiran 25 Uji Multikolinieritas

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.901 ^a	.811	.804	2.431

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error				Tolerance	VIF
1 (Constant)	52.162	2.413		21.621	.000		
Media Pembelajaran	.348	.032	.901	10.966	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Lampiran 26 Uji Heterokedstisitas

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.901 ^a	.811	.804	2.431

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	52.162	2.413		21.621	.000		
Media Pembelajaran	.348	.032	.901	10.966	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Lampiran 27 Uji Autokorelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.901 ^a	.811	.804	2.431

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	52.162	2.413		21.621	.000		
Media Pembelajaran	.348	.032	.901	10.966	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Lampiran 28 Uji Path Analysis

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
-------	---	----------	-------------------	----------------------------

1	.408 ^a	.167	.105	5.690
---	-------------------	------	------	-------

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar, Media Pembelajaran
 b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	121.446	23.754		5.113	.000
Media Pembelajaran	.386	.171	.912	2.257	.032
Minat Belajar	-1.007	.442	-.920	-2.275	.031

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Lampiran 29 Uji Hipotesis (Independent Sample T-test)

**UJI HIPOTESIS INDEPENDENT SAMPLE T-TEST
 (MEDIA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA)**

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar	Kontrol	27	17.78	3.093	.595
	Eksperimen	30	20.77	1.794	.328

Sumber : Data dari SPSS versi 25

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar	Equal variances assumed	10.068	.002	-4.518	55	.000	-2.989	.662	4.315	1.663
	Equal variances not assumed			-4.399	40.784	.000	-2.989	.679	4.361	1.617

Sumber : Data dari SPSS versi 25

UJI HIPOTESIS *INDEPENDENT SAMPLE T-TEST*
(MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA)

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.419 ^a	.176	.146	4.663

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : Data dari *SPSS versi 25*

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	126.368	22.175		5.699	.000
Minat Belajar	-.687	.281	-.419	-2.445	.021

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : Data dari *SPSS versi 25*

Lampiran 30 Dokumentasi

DOKUMENTASI



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 1 Gerbang depan SMKN 5 Jember



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 2 Halaman depan SMKN 5 Jember



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 3 Koordinasi dengan guru mata pelajaran mengenai media yang akan digunakan



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 4 Wawancara dengan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 5 Wawancara dengan salah satu siswa kelas XII AMP



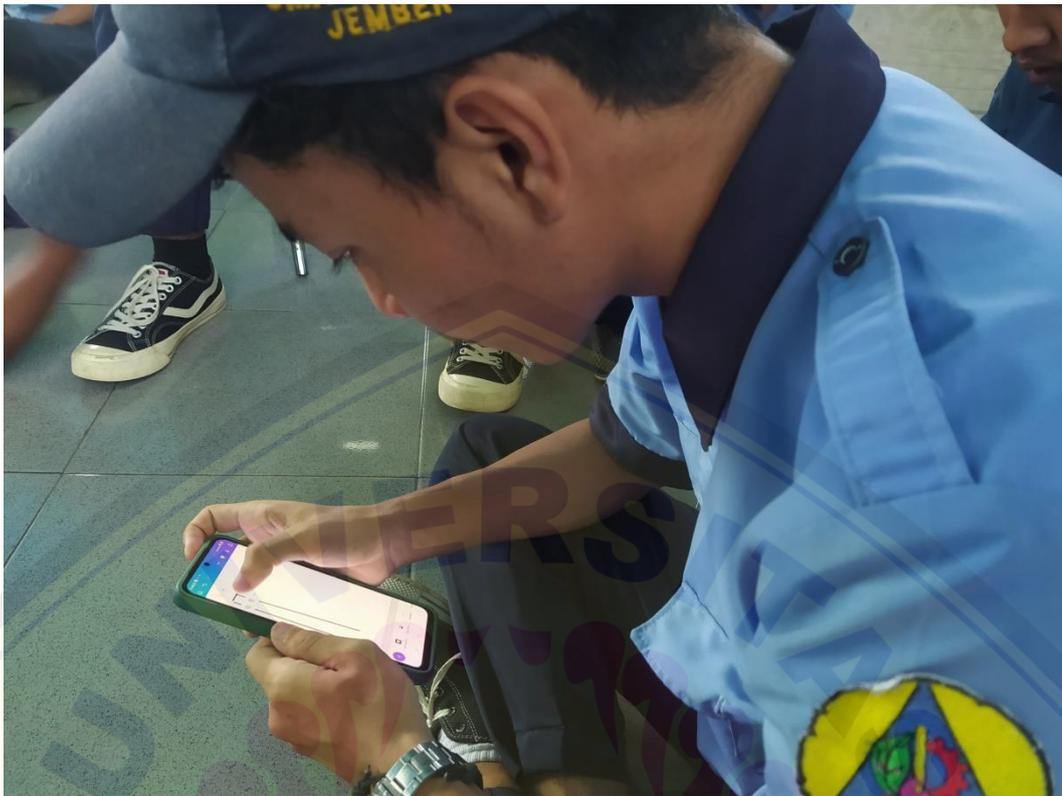
Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 6 Kegiatan pembelajaran di kelas



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 7 Kegiatan pembelajaran menggunakan media konvensional

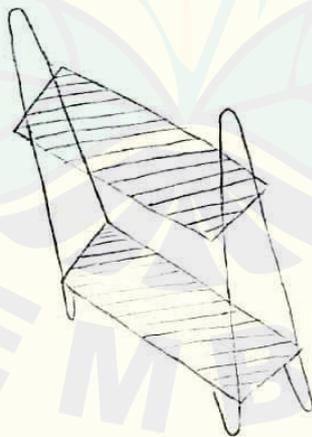


Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 8 Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi Canva

nama : Ahmad Syahrul K.
Kelas : XI IPS 2 / 04

Totol biaya
 - Dasi cor 5m total 6m = 10.000
 - Elektronik 10 biji = 20.000
 - Perakorn 2 biji = 10.000
 - Amples = 5.000
 - epoxy dan cat = 10.000
 Rp 55.000



Sumber : Data peneliti, 2023

Gambar 9 Salah satu hasil desain siswa menggunakan alat tulis dan buku gambar



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 10 Salah satu hasil desain siswa menggunakan aplikasi Canva



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Gambar 11 Salah satu hasil desain siswa menggunakan aplikasi Canva



Lampiran 31 Tampilan aplikasi *Canva***FITUR APLIKASI CANVA**

a. Template

Fitur yang ada pada aplikasi *Canva* salah satunya yaitu template. Template yang tersedia pada aplikasi *Canva* dapat digunakan untuk membuat desain dengan berbagai ukuran. Desain *Canva* dapat dibuat dalam berbagai ukuran, antara lain ukuran A4, poster, power point, feed Instagram. Ada beragam template dengan latar belakang dan font menarik yang tersedia dalam berbagai ukuran di *Canva*.

b. Elemen

Fitur elemen pada aplikasi *Canva* dapat membantu pengguna membuat desain yang menarik secara visual. Aplikasi *Canva* menawarkan banyak pilihan bentuk yang dapat dimanfaatkan. Elemen sederhana seperti lingkaran, garis, oval, dan sebagainya tersedia di aplikasi *Canva*.

c. Teks

Penggunaan teks pada aplikasi *Canva* dapat disisipkan pada desain yang telah dibuat sesuai dengan keinginan pengguna. Teks yang tersedia pada aplikasi *Canva* ini terdiri berbagai macam jenis dan juga ukuran sehingga pengguna dapat berkreasi dengan mudah sesuai dengan keinginan.

d. Foto

Selain dari fitur yang telah dijelaskan diatas, terdapat fitur foto yang dapat ditempelkan ke dalam desain yang telah dibuat oleh pengguna. Fitur foto yang tersedia pada aplikasi *Canva* beragam, sehingga dapat digunakan untuk memilih foto yang sesuai dengan desain yang dibuat.

e. Bagan

Aplikasi *Canva* juga menyediakan fitur bagan yang dapat digunakan oleh pengguna dalam membuat desain. Bagan yang tersedia pada aplikasi *Canva* terdiri berbagai macam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f. Upload Foto

Fitur upload foto ini dapat digunakan untuk mengunggah foto yang diinginkan. Fitur upload foto ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berkreasi menggunakan foto yang diabadikan secara mandiri. Fitur upload foto ini juga dapat digunakan untuk menggunakan foto- foto unik yang tidak tersedia pada aplikasi *Canva*, seperti logo perusahaan, organisasi, dan lain sebagainya.

g. Save atau Unduh

Aplikasi *Canva* juga menyediakan fitur yang dapat menyimpan hasil dari desain yang telah dibuat. Pengguna dapat menyimpan hasil desain dalam berbagai bentuk dokumen, misalnya PDF, JPG, PNG, video MP4, dan juga dalam bentuk gift, serta dapat mengatur ukuran dan juga kualitas.

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA

1. Guru mengarahkan peserta didik untuk mendownload aplikasi *Canva* pada play store yang tersedia pada android masing- masing. Android yang dimiliki oleh peserta didik harus dapat menampung aplikasi *Canva* setidaknya 24 MB, hal ini bertujuan agar proses mendesain berjalan dengan lancar.



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

2. Peserta didik perlu melakukan registrasi terlebih dahulu dengan memilih opsi menggunakan akun google atau facebook secara otomatis seperti gambar dibawah ini:



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

3. Kemudian peserta didik akan diperlihatkan tampilan pertanyaan seperti gambar dibawah ini. Setelah itu peserta didik dapat memilih sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing- masing.



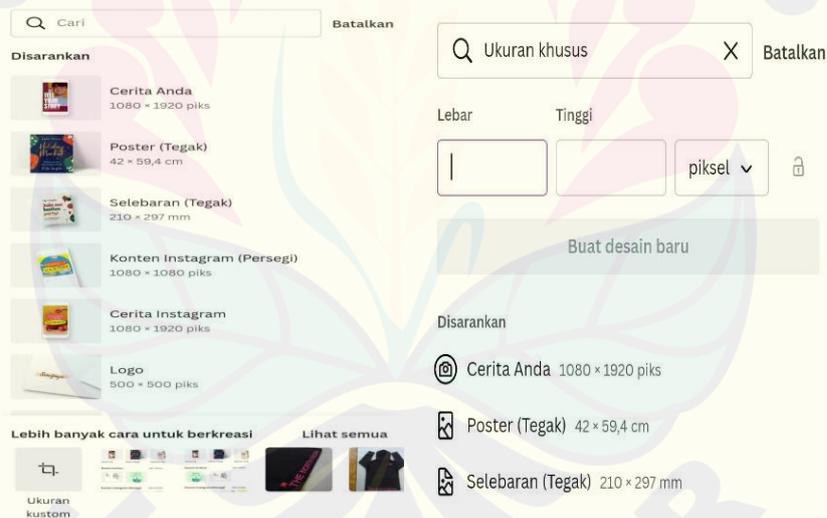
Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

4. Selanjutnya, untuk melakukan desain produk yang akan dibuat, peserta didik akan ditunjukkan pada beranda awal seperti gambar dibawah ini : langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengklik menu (+) dibagian pojok kanan bawah :



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

5. Langkah kedua, peserta didik akan menemukan beberapa pilihan template desain sesuai dengan ukuran yang tersedia di aplikasi *Canva* atau dapat menyesuaikan ukuran sesuai yang dibutuhkan, dengan mengklik icon di pojok kiri bawah seperti dibawah ini :



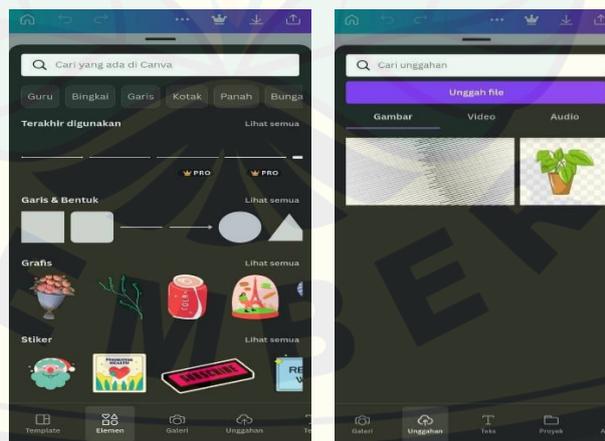
Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

6. Langkah ketiga, peserta didik akan dihadapkan dengan template yang telah dipilih sebelumnya. Kemudian yang harus dilakukan untuk membuat desain adalah dengan mengklik menu (+) pada pojok kiri bawah :



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

7. Selanjutnya, langkah keempat yang harus dilakukan yaitu mencari elemen yang dibutuhkan untuk membuat desain produk yang telah ditentukan. Elemen yang digunakan untuk mendesain produk kali ini yaitu elemen garis. Jika peserta didik membutuhkan elemen yang tidak tersedia di aplikasi *Canva*, maka dapat mengunggahnya pada menu unggahan seperti dibawah ini :



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

8. Langkah kelima, peserta didik dapat mendesain produk dengan memanfaatkan fitur- fitur yang tersedia pada aplikasi *Canva*, sehingga menghasilkan hasil desain seperti dibawah ini :



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023

Lampiran 32 Output yang dihasilkan dari aplikasi *Canva*



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2023



Lampiran 33 Profil Sekolah dan Struktur Organisasi**PROFIL SEKOLAH**

Nama Sekolah	: SMKN 5 Jember
Alamat Sekolah	: Jl. Brawijaya 55 Jember RT 01 RW 02 Desa Jubung Kecamatan Sukorambi Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 68151 Nomer Telepon 0331-487535 Fax 0331- 422695
Email	: smkn5jember@yahoo.co.id
Website	: www.smkn5jember.sch.id
Kode Registrasi (NSS)	581052404001
NPSN	20523760
SK Pendirian	
Nomer SK	: 0253/U/1977
Tanggal SK	: 06-07-1977
Nomer SK Penetapan	: Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22/D/O/2021 tentang Penetapan Sekolah Menengah Kejuruan Pelaksana Program Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan Tahun 2021 Tahap I.

Sumber : Data diolah peneliti, 2023

DAFTAR NAMA SISWA KELAS XII AMP 1

NO	NO INDUK	NAMA SISWA
1.	18988/3285.080	Abdul Aziz
2.	19819/3322.080	Ahmad Abdul Gofur
3.	19820/3323.080	Ahmad Wahyu Hidayat
4.	19823/3326.080	Aldi Jayan Dwi Manda
5.	19824/3327.080	Aljen Rega Pratama
6.	19825/3328.080	Bachrul Ulum
7.	19828/3331.080	Bagus Firmansyah
8.	19833/3336.080	Dimas Adistya Septiawan
9.	19836/3339.080	Doni Saputro
10.	19837/3340.080	Fandi Akmaja Gandi
11.	19839/3342.080	Fio Febrian
12.	19840/3343.080	Iqbal Hambali
13.	19841/3344.080	M Lucky Ardian
14.	19842/3345.080	Mismu Putro Satrio Wibowo
15.	19843/3346.080	Mochammad Sahrul Gufron
16.	19846/3349.080	Mohammad Agung Dwi Wijayanto
17.	19852/3354.080	Mohammad Tobibul Fahmi
18.	19853/3356.080	Muhammad Ersa Sylegar
19.	19854/3357.080	Muhammad Lukman Nur Hakim
20.	19855/3358.080	Muhammad Yusril Ramadani
21.	19856/3359.080	Nur Zaeni
22.	19860/3363.080	Raffael Febriansah Hadi Saputra
23.	19861/3364.080	Rangga Pria S
24.	19854/3367.080	Rendi Febriyanto
25.	19865/3368.080	Reza Najwa Shihab
26.	19867/3370.080	Rizqi Fadilatul Rohman
27.	19869/3372.080	Sigit Rendika Musafa
28.	19870/3373.080	Sugiarto Rohmatullah

NO	NO INDUK	NAMA SISWA
29.	19873/3376.080	Wahyu Pramana
30.	19877/3380.080	Yulianto

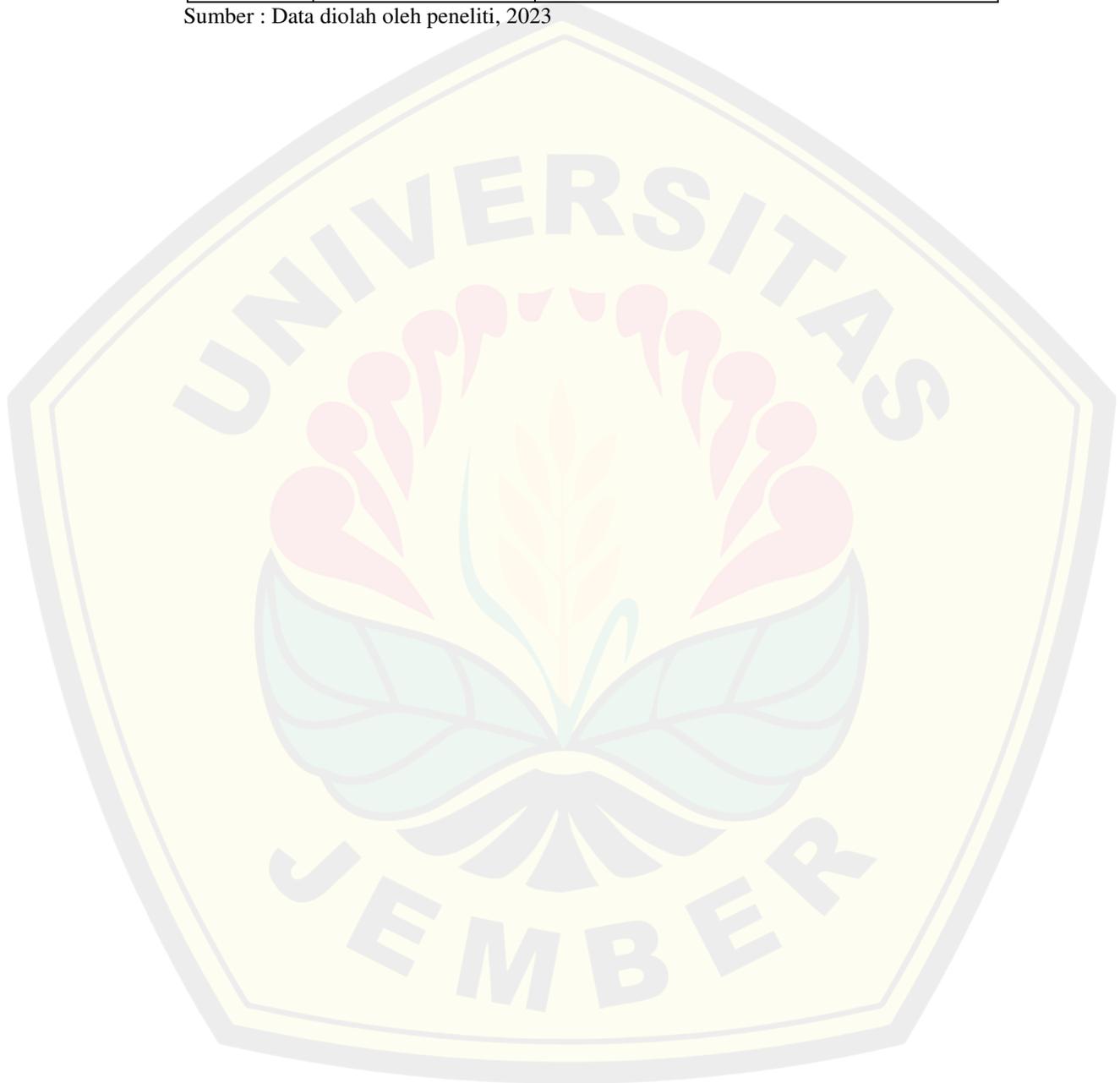
Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023

DAFTAR NAMA SISWA KELAS XII AMP 2

NO	NO. INDUK	NAMA SISWA
1.	19311/2450.086	Achmad Wahyudi
2.	19313/2452.086	Aditya Saputra Dewa
3.	19315/2454.086	Ahmad Basori
4.	19317/2456.086	Ahmad Syahrul Ramadani
5.	19321/2460.086	Alfian Fitra
6.	19323/2462.086	Andreansyah
7.	19325/2464.086	Asmad Jumrotul Fadili
8.	19328/2467.086	Bahrul Ulum
9.	19331/2470.086	Dimas Anditya Nugroho
10.	19333/2472.086	Eko Purwanto
11.	19335/2474.086	Feri Wisnu Firmansyah
12.	19339/2478.086	M. Firmansyah Maulana Ishaq
13.	19341/2480.086	M. Wildan Halim
14.	19343/2482.086	Moch. Syarief Hidayatullah
15.	19345/2484.086	Mochamad Sugeng
16.	19349/2488.086	Mohammad Farhan
17.	19351/2490.086	Muhammad Andreanto
18.	19353/2492.086	Muhammad Iqbalul Wildan
19.	19359/2498.086	Oktavian Agung Ramadhani
20.	19361/2500.086	Puji Agung Pratama
21.	19362/2501.086	Putri Artini Dewi
22.	19364/2503.086	Rafli Firdausi Nuzula
23.	19366/2505.086	Reifan Faqih Hersabil

NO	NO. INDUK	NAMA SISWA
24.	19370/2509.086	Richi Ardianto
25.	19372/2511.086	Saputra Reza Hadi Sanjaya
26.	19311/2450.086	Slamet Nurhadi
27.	19378/2517.086	Ulil Azmi Achmad

Sumber : Data diolah oleh peneliti, 2023



Lampiran 34 Surat Observasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **205 46** / UN25.1.5/SP/2022
Perihal : Permohonan Izin Observasi

31 NOV 2022

Yth Kepala Sekolah
SMKN 5 Jember
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Dwi Lestari
NIM : 190210301042
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Waktu Pelaksanaan : November 2022

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XII SMKN 5 Jember". Sehubungan dengan hal tersebut mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Dipindai dengan CamScanner

Sumber : Data peneliti, 2023

Lampiran 35 Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475
Laman: <http://fkip.unej.ac.id> e-mail: fkip@unej.ac.id

Nomor : 2728/UN25.1.5/SP/2023 08 MAR 2023
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth Kepala Sekolah
SMKN 5 Jember
di Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Dwi Lestari
NIM : 190210301042
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Waktu Pelaksanaan : Maret-April 2023

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Kelas XII AMP SMKN 5 Jember Dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/2023)". Sehubungan dengan hal tersebut mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.



Drs. Nuriman, Ph.D.
196506011993021110



Lampiran 36 Surat Selesai Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 5 JEMBER**
Jl. Brawijaya 55 ☎ (0331) 487535, ✉ (0331) 422695 Jember
e-mail : smk5jember@yahoo.co.id
website : http://www.smk5jember.sch.id
JEMBER 68151

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.5/969/101.6.5.23/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dra. Hj. KUMUDAWATI, M.Pd**
 NIP : 19630915 198903 2 004
 Pangkat/Golongan : Pembina Utama Muda / IV c
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SMK Negeri 5 Jember

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang terlampir dibawah ini:

Nama : Dwi Lestari
 NIM : 190210301042
 Program Studi /Fakultas : Pendidikan Ekonomi/Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas : Universitas Jember

Telah selesai melaksanakan Penelitian guna memperoleh data Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Smartphone* menggunakan Aplikasi *Canva* Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Kelas XII AMP SMKN 5 Jember dengan Materi Perhitungan Biaya Produksi Tahun Pelajaran 2022/2023)**" di SMK Negeri 5 Jember dari Tanggal 27 Maret s.d 02 Mei 2023 .

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 26 Mei 2023

Dra. Hj. KUMUDAWATI, M.Pd
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19630915 198903 2 004



CS Dipindai dengan CamScanner

Sumber : Data peneliti, 2023

Lampiran 37 Lembar Konsultasi Pembimbing 1



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Dwi Lestari
NIM/ Angkatan : 190210301042 / 2019
Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi kasus kelas XII SMKN 5 JEMBER dengan materi perhitungan biaya produksi semester genap tahun ajaran 2022/ 2023)
Pembimbing I : Dr. Sri Kantun, M.Ed

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing I
1.	19 Oktober 2022	Judul, Matriks Penelitian	DR. H
2.	Jumat/11 Nov 2022	Bab 1	DR. H
3.	Jumat/16 Des 2022	Bab 1, 2	DR. H
4.	Senin/9 Jan 2023	Bab 2, 3, lampiran	DR. H
5.	Selasa/21 Feb 2023	Bab 1, 2, 3, lampiran	DR. H
6.	Selasa/28 Feb 2023	Acc Seminar	DR. H
7.	Kamis/11 Mei 23	Bab 4	DR. H
8.	Senin/15 Mei 23	Bab 4, 5	DR. H
9.	Rabu/17 Mei 23	Bab 4, 5, lampiran	DR. H
10.	Rabu/24 Mei 23	Bab 4, 5, lampiran	DR. H
11.	Senin/5 Jun 2023	Bab 4, 5, lampiran	DR. H
12.	Kamis/8 Juni 23	Acc Sidang	DR. H
13.			
14.			
15.			

Sumber : Data peneliti, 2023

Lampiran 38 Lembar Konsultasi Pembimbing 2



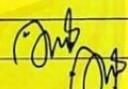
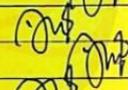
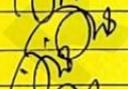
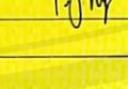
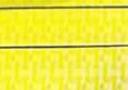
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Alamat : Jl. Kalimantan III/3 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162
Telp./Fax (0331) 334988 Jember 68121

LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI

Nama : Dwi Lestari
 NIM/ Angkatan : 190210301042 / 2019
 Jurusan/ Prog. Studi : IPS/Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa (Studi kasus kelas XII SMKN 5 JEMBER dengan kompetensi dasar menganalisis biaya produksi semester genap tahun ajaran 2022/ 2023)

Pembimbing II : Dwi Herlindawati, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

NO	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	TT. Pembimbing II
1.	Senin /24 Okt 2022	Judul, Matriks Penelitian	
2.	Rabu /16 Nov 2022	Bab 1	
3.	Senin /19 Des 2022	Bab 1, 2	
4.	Rabu /18 Jan 2023	Bab 2, 3, lampiran	
5.	Senin /20 Feb 2023	Bab 1, 2, 3, lampiran	
6.	Jumat/3 Maret 2023	Acc Seminar	
7.	Senin/15 Mei 2023	Bab 4	
8.	Jumat/19 Mei 2023	Bab 4, 5	
9.	Kamis /25 Mei 2023	Bab 4, 5, lampiran	
10.	Rabu /31 Mei 2023	Bab 4, 5, lampiran	
11.	Rabu/7 Maret 2023	Bab 4, 5, lampiran	
12.	Kamis /15 Juni 2023	Acc Sidang	
13.			
14.			
15.			

Sumber : Data peneliti, 2023

Lampiran 39 Data Riwayat Hidup**A. Identitas**

Nama : Dwi Lestari
Tempat/Tanggal Lahir : Bondowoso, 09 Agustus 2000
Alamat : Desa Sukomulyo Dusun Kauman RT.
03 RW 02, Kec. Pajajaran, Kab.
Probolinggo.
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Email : lstrdwi1506@gmail.com
Orang Tua : Ayah : Siswanto
Ibu : Sundari

B. Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tahun Lulus
1.	SDN 1 Sukomulyo	2013
2.	SMPN 1 Pajajaran	2016
3.	SMKN 1 Kraksaan	2019