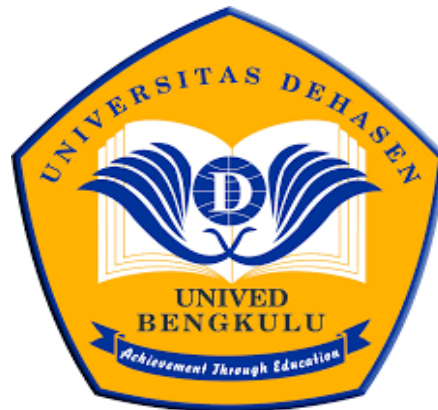


**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI DI KELAS X
TJKT SMKN 1 SELUMA**

SKRIPSI



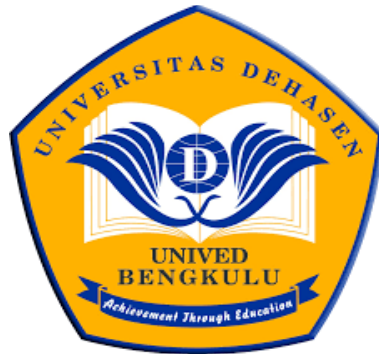
**OLEH:
WOLA MAYANG SARI
NPM. 19210001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI DI KELAS X
TJKT SMKN 1 SELUMA**

SKRIPSI



*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH:

WOLA MAYANG SARI
NPM. 19210001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI DI KELAS X
TJKT SMKN 1 SELUMA**


SKRIPSI

OLEH:

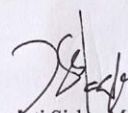
WOLA MAYANG SARI
19210001

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing


Pembimbing 1,


Heriawansa, M.TPd
NIDN. 0208098602

Pembimbing 2,


Jumlati Siska, M.TPd
NIDN. 0216128801

Mengetahui,
Ketua Program studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR
TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN
TELEKOMUNIKASI DI KELAS X
TJKT SMKN 1 SELUMA**

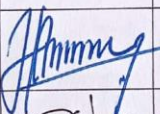
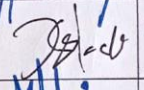
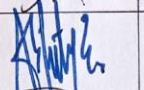
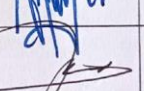
SKRIPSI

OLEH:

WOLA MAYANG SARI
19210001

*Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 13 April 2023
Dan dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Hermawansa, M.TPd	0208098602		6 / 6 2023
2	Sekretaris	Jumiati Siska, M.TPd	0216128801		8 / 6 2023
3	Penguji I	Dr. Lina Tri Astuty BS, M.Pd	0207128501		3 / 6 2023
4	Penguji II	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		8 / 6 2023

Bengkulu, Mei 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Dra. Asnawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wola Mayang Sari
NPM : 19210001
Program Studi : Pendidikan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

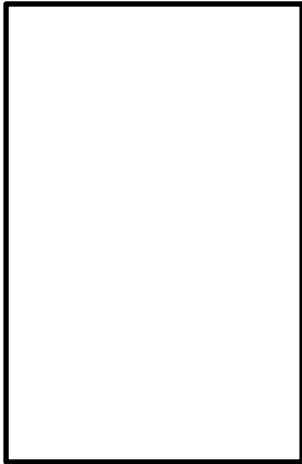
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya. Maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, April 2023
Yang membuat pernyataan

Wola Mayang Sari
NPM.19210001

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : **WOLA MAYANG SARI**
NPM : 19210001
Tempat/Tanggal Lahir : Tanjung Aur, 05 Juli 2001
Agama : Islam
Alamat : Desa Tanjung aur Kecamatan
Bunga Mas Kabupaten
Bengkulu Selatan

Nama Orang Tua :

Ayah : Sahirdin
Ibu : Midi Anawati
Alamat : Desa Tanjung aur
Kecamatan Bunga Mas
Kabupaten Bengkulu Selatan

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 42 Bengkulu Selatan
- ✓ SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan
- ✓ SMA Negeri 6 Bengkulu Selatan

Pengalaman :

- ✓ Pernah mengikuti Diklatdas PMI Universitas Dehasen Bengkulu 2019/2020
- ✓ Pernah mengikuti lomba pekan relawan PMI se-Kota Bengkulu tahun 2019/2020
- ✓ Ketua bidang devisa diklat PMI Universitas dehasen 2020/2021
- ✓ Panitia bidang P3K PLKMB tahun 2021/2022
- ✓ Bendahara Diklatdas PMI Universitas Dehasen tahun 2021/2022

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR- DASAR TEKNIK JARINGAN KOMPUTER DAN TELEKOMUNIKASI DI KELAS X TJKT SMKN 1 SELUMA

Oleh:

Wola Mayang Sari ¹⁾

Hermawansa ²⁾

Jumiati Siska ²⁾

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran pada penyampaian materi masih menggunakan teks yang monoton sehingga membuat peserta didik merasa bosan, dan kurang respon terhadap materi yang disampaikan. Salah satu solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran berbasis canva pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif yaitu penelitian yang didasarkan perhitungan angka-angka dengan perhitungan statistik, jenis penelitian *Eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh murid kelas X TJKT SMKN 1 Seluma sebanyak 19 siswa. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) $0,001 < 0,05$, serta dibandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh nilai $t_{hitung} 13,238 > 2,101$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya adanya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi.

Kata kunci : Pengaruh, Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Canva, Hasil belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF CANVA-BASED INTERCTIVE LEARNING MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN THE BASIC SUBJECT OF COMPUTER NETWORK ENGINEERING AND TELECOMMUNICATIONS IN CLASS X TJKT SMKN 1 SELUMA

By
Wola Mayang Sari¹⁾
Hermawansa²⁾
Jumiati Siska²⁾

This research is motivated by the learning process in the delivery of material that still uses text that is monotonous therefore it makes students feel bored and less responsive to the material presented. One solution that can improve student learning outcomes is to use Canva-based interactive learning media. This study aims to determine whether there is an effect of Canva-based interactive learning media on student learning outcomes and to find out how students perceive Canva-based learning media in the basics of computer network engineering and telecommunications. The method used in this study is to use quantitative methods, namely research based on calculating numbers with statistical calculations, this type of research is experimental. The population of this study were all 19 students of class X TJKT SMKN 1 Seluma. From these results it is known that the sig (2-tailed) value is $0.001 < 0.05$, and compared to the tcount value with ttable it is obtained that the tcount value is $13.238 > 2.101$, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an influence of Canva-based interactive learning media on learning outcomes. student learning on the subject of the basics of computer network engineering and telecommunications.

Keywords: *Influence, Canva-Based Interactive Learning Media, Learning Outcomes.*

MOTTO

“Allah SWT tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(Q.S Al-Baqarah: 286)

Orang lain gak akan bisa paham *Struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *Success Stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gaada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

“Hanya orang-orang hebat yang bisa bertahan sampai akhir”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap alhamdulillah atas semua limpah, rahmat dan kasih sayang-nya dengan tulus kupersembahkan Tugas Akhir ku ini untuk orang-orang yang aku cintai sepenuh hati:

- ❖ Kepada **Allah SWT** Terima kasih atas segala rahmat dan hidayah-Nya, Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kedua Orang Tua tersayang, Bapak **Sahirdin** dan ibu **Midi Anawati** terimakasihku tidak akan terhenti. Pencapaian ini adalah bentuk persembahan istimewa untuk bapak dan ibu, terima kasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasihat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
- ❖ kepada saudaraku uwah **Rinda Riadianti** dan adek **Dovic Nolanda** serta kakak iparku **Adam Sagito**, terimakasih atas dukungan dan doanya.

- ❖ Teman serta sahabat saya yang selalu mendukung, memberi saran, menghibur, serta menemani dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- ❖ Kepada teman terbaikku **Dita Winastia Putri** terimakasih atas segala waktu dan dukungannya selama proses perkuliahan, organisasi hingga penyusunan Tugas Akhir ini selesai.
- ❖ Bapak **Fadhlul Amdhi Yul, M.Pd.T** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer serta selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
- ❖ Bapak **Hermawansa, M.TPd** dan Ibu **Jumiati Siska M.TPd** selaku pembimbing I dan II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan saran dan dorongan moril hingga terselesainya Tugas Akhir ini.
- ❖ Ibu **Dr. Lina Tri Astuty Beru Sembiring, M.Pd** dan Bapak **Fadhlul Amdhi Yul, M.Pd.T** selaku penguji I dan Penguji II yang telah memberikan masukan dan arahan yang lebih baik.
- ❖ Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya seomoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.
- ❖ Almamaterku tercinta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur kehadirat kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma ” ini dapat diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Asnawati, M.Kom, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, Selaku Ketua Prodi Pendidikan Komputer Universitas Dehasen Bengkulu.
3. Bapak Hermawansa M.TPd, selaku pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Jumiati Siska, M.TPd, selaku pembimbing II dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan moral dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibu Dr. Lina Tri Astuty BS, M.Pd dan Bapak Fadlul Amdhi Yul M.Pd.T, selaku penguji I dan penguji II yang telah memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada

penulis.

7. Bapak Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah banyak memberikan berbagai ilmu pengetahuan.
8. Staf dan karyawan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu yang telah memberikan pelayanan dengan baik dalam hal administrasi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini sangat jauh dari kata sempurna baik dari segi bahasa maupun dari segi penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Akhir kata, penulis mengharapkan apa yang telah ditulis dalam Skripsi ini mendapat ridho dari Tuhan Yang Maha Esa dan dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bengkulu, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori.....	6
2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	16
2.3. Kerangka Berpikir	17
2.4. Hipotesis Penelitian.....	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	19
3.2 Metode Penelitian.....	19
3.3 Devinisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian).....	21
3.4 Poulasi dan Sampel	22
3.4.1 Populasi	22
3.4.2 Sampel.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data	23
3.6 Teknik Analisis Data.....	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	33
4.2 Analisis Data dan Uji Hipotesis.....	39
4.3 Pembahasan	45
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	49

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	50

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Alternatif Jawaban	25
3.2 Kisi-Kisi Rancangan Kuesioner	25
3.3 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar (<i>Pretest</i>)	26
3.4 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar (<i>Posttest</i>)	27
4.1 Data Hasil <i>Pretest</i>	33
4.2 Data Hasil <i>Posttest</i>	34
4.3 Hasil <i>Kuesioner</i> Respon Siswa	36
4.4 Hasi Uji Validitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
4.5 <i>Reliability Statistic Pretest Posttest</i>	41
4.6 Uji normalitas <i>pretest-posttest</i>	42
4.7 Uji Homogenitas <i>Pretest-Posttest</i>	42
4.8 Uji <i>Paired Sample T-Test Pretest-Posttest</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir	17
3.1 Desain Penelitian	20

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. ATP Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.
- Lampiran 2. Modul Ajar Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.
- Lampiran 3. Hasil Validasi Media
- Lampiran 4. Hasil Validasi Materi
- Lampiran 5. Data Hasil *Pretes* dan *Posttest* Siswa
- Lampiran 6. Data Hasil Respon *Kuesioner* Siswa
- Lampiran 7. *Kuesioner* Siswa
- Lampiran 8. *Pretest-Posttest* Siswa
- Lampiran 9. Tampilan Media
- Lampiran 10. Hasil Uji *Validitas* dan *Reliabilitas*
- Lampiran 11. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas
- Lampiran 12. Hasil Hitung SPSS Uji *Paired Sample T-Test*
- Lampiran 13. Distribusi Nilai T Tabel
- Lampiran 14. Surat Tugas Penelitian
- Lampiran 15. Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 16. Kartu Bimbingan
- Lampiran 17. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu mengalami perubahan dan semakin berkembang. Baik dari konteks kurikulum, kompetensi guru, media pembelajaran dan juga sumber belajar. Guru sebagai pelaksana pembelajaran di sekolah harus mempunyai kompetensi yang baik dan unggul, namun ada hal-hal lain yang mendukung kerja guru tersebut, seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membatu proses belajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. (Nurreta, 2018).

Dari penjelasan teori di atas media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong perhatian dan minat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah kunci penting tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru di SMKN 1 Seluma, proses pembelajaran pada penyampaian materi mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi masih menggunakan media teks yang monoton. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan karakteristik siswa yang sering kali merasa bosan, menurun

konsentrasinya, dan kurang respon terhadap materi yang disampaikan. Sehingga dari 22 siswa hanya 12 siswa yang mendapatkan nilai tuntas sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Dengan diketahui faktor minat siswa memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan besar pengaruhnya terhadap kualitas pencapaian hasil belajar.

Permasalahan siswa yang merasa sulit terhadap pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi perlu diupayakan pemecahannya yaitu dengan melakukan tindakan-tindakan yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa, membuat pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva yang diharapkan siswa mampu memahami materi belajar dengan baik sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan khususnya mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi sangat diperlukan karena media pembelajaran yang beragam dan sesuai sangat membantu siswa untuk mendorong minat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran dipergunakan sebagai daya tarik untuk siswa supaya mengikuti pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.”.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran
2. Adanya beberapa siswa yang nilainya belum tuntas
3. Semangat siswa terhadap materi pembelajaran masih kurang
4. Adanya kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi

1.3. Batasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan arah penelitian yang tepat, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini. Maka yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis canva yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di Kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Seluma.
2. Penelitian ini melibatkan guru dan siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di kelas X TJKT di SMK Negeri 1 Seluma.
3. Mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi pada materi dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di kelas X SMKN 1 Seluma.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas muncul permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMKN 1 Seluma?
2. Bagaimanakah persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMKN 1 Seluma?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi Kelas X TJKT di SMKN 1 Seluma.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor internal dan eksternal yang ditemukan ketika media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di kelas X TJKT di SMKN 1 Seluma.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.

b. Bagi Universitas

Dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya, khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

c. Bagi Sekolah

Menjalin hubungan silaturahmi dan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Dehasen Bengkulu dengan SMKN 1 Seluma.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Deskripsi Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam pembelajaran untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik ketika proses kegiatan belajar. (Audie 2019).

Menurut Hasan (2021:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Menurut Oka (2022:14) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima informasi tersebut dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Rohani (2019:19) fungsi media pembelajaran antara lain: Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar; Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar; Mendorong motivasi belajar; Menambah varian dari penyajian materi; Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan; Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya; Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan.

Menurut Mahmudah (2018:132) fungsi media pembelajaran adalah Sebagai penyalur pesan; Dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat; Membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar; Serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.

Menurut Muryaningsih (2021) fungsi media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai alat dalam pembelajaran sehingga dapat menghantarkan pada tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran antara lain: Sebagai penyalur pesan atau informasi; Membangkitkan rasa ingin tahu dan minat belajar; Sebagai daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik; serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yusuf dkk (2020:3) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah: Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana memperjelas pesan dan informasi yang disajikan sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan; Menarik perhatian serta menambah motivasi dalam belajar. Dengan adanya media ini diharapkan peserta didik dapat tertarik dan perhatian terfokus terhadap pembelajaran yang disampaikan sehingga hasil pembelajaran dapat meningkat; Adanya interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungannya; Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat minatnya.; Mengatasi terbatasnya ruang dan waktu; Pemberian pengalaman siswa agar terdapat kesamaan pengalaman dalam peristiwa yang terjadi disekitar.

Menurut Mar (2019:258) manfaat media pembelajaran yaitu dapat memperjelas bahan pembelajaran, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan bahan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Menurut Tarbiyah (2019:19) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru; Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk konkrit; Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak menoton; Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut: Sebagai sarana memperjelas materi pembelajaran; Dapat menarik perhatian serta motivasi siswa; Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; Membuat kegiatan belajar mengajar tidak membosankan.

2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Hofstetter dalam Munir (2015:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Yanto (2019) media pembelajaran interaktif yaitu gambaran dari media pembelajaran yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam

prosesnya akan memberikan pengaruh antara satu dengan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Deliany (2019:92) multimedia interaktif merupakan gabungan dari beberapa media yang dirancang dari satu keutuhan seperti gambar, teks, audio, animasi, dan simulasi yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas materi atau konsep-konsep yang abstrak menjadi konkrit yang dilengkapi dengan tools.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran yang dapat berupa gambar bergerak, video dan animasi.

2.1.3 Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Menurut Rahmasari,dkk (2021) *Canva* adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunanya untuk membuat desain dengan hasil yang profesional untuk mendesain.

Menurut Merdiana & Yamlean (2022) Canva adalah media untuk desain grafis yang membantu pengguna agar dapat membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif. Canva tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *android*, dan *iphone*. Pengguna bisa menggunakan canva dengan cara *online* maupun *offline*. Mulai dari mendesain brosur, iklan, presentasi, video

hingga infografik bisa dibuat melalui canva. Kelebihan canva yaitu tersedia nya berbagai macam desain dan template sehingga memudahkan guru untuk membuat materi yang menarik.

Menurut Rahmatullah (2020) aplikasi canva adalah aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Dalam aplikasi canva juga terdapat banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafis, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan dan masih banyak lagi yang bisa digunakan pada aplikasi canva.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa canva adalah salah satu aplikasi platform desain gratis yang menyediakan banyak template yang dapat memudahkan guru untuk membuat materi yang menarik. Canva juga menyediakan fitur persentasi yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran.

b. Kelebihan Aplikasi Canva

Menurut Monoarfa, dkk (2021) Canva memiliki kelebihan, diantaranya adalah: Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva; Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam

membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan; Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Menurut Tanjung (2019) aplikasi canva memiliki beberapa kelebihan diantaranya: Memiliki berbagai desain yang menarik; Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; Dapat diakses melalui laptop maupun telepon seluler.

Menurut Hafiz (2021) kelebihan canva adalah sebagai berikut: Melalui aplikasi canva pendidik dapat menyampaikan materi secara kreatif dan menarik; Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai macam projek, seperti pembuatan pamflet, presentasi, poster, ringkasan, sertifikat, menu, dan lain sebagainya; Aplikasi ini mudah untuk diakses oleh pendidik dan peserta didik; Aplikasi ini menyajikan banyak fitur yang terkandung didalamnya; Melalui media pembelajaran aplikasi canva, dapat mendorong semangat peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran; Melalui aplikasi canva tersebut, menjadikan seorang pendidik yang kreatif serta inovatif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi canva adalah sebagai berikut: Memiiki tamplate desain yang menarik yang dapat mendorong semangat peserta didik; Aplikasi yang mudah diakses oleh pendidik maupun peserta didik; Dapat digunakan di laptop maupun telepon seluler; dan menyediakan banyak tamplate gratis yang dapat memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran.

2.1.4 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusmono (2017) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut di peroleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Teni Nurrita, 2018).

Menurut Guru (2022) hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang diperoleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang.

Jadi berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Menurut Ricardo (2017) pada umumnya indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator ranah kognitif. Dimana peneliti memfokuskan bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui media pembelajaran interaktif berbasis canva.

2.1.5 Mata Pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

Jaringan komputer adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Sebuah jaringan biasanya

terdiri dari 2 atau lebih komputer yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dan saling berbagi sumber daya.

Mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi merupakan salah satu mata pelajaran wajib program keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT). Mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi di sampaikan di kelas X semester 1 dan semester 2.

Berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer pada semester 2 meliputi tujuh elemen yaitu proses bisnis dibidang teknik jaringan komputer dan telekomunikasi, perkembangan teknologi di bidang teknik jaringan komputer dan telekomunikasi, profesi dan kewirausahaan (*job-profile* dan *technopreneur*) di bidang teknik jaringan komputer dan telekomunikasi, Keselamatan dan Kesehatan Kerja Lingkungan Hidup (K3LH) dan budaya kerja industri, dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi, media dan jaringan telekomunikasi, dan penggunaan alat ukur.

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Manfaat dari penelitian relevan adalah sebagai acuan agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih jelas dan terarah. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian penulis adalah:

1. Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di

Smp Nasional Sariputra Jambi”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil menulis iklan poster siswa menggunakan aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan taraf sig < 0,05, dan hasil karya yang telah di kerjakan siswa menggunakan aplikasi canva dapat menjadi portofolio digital.

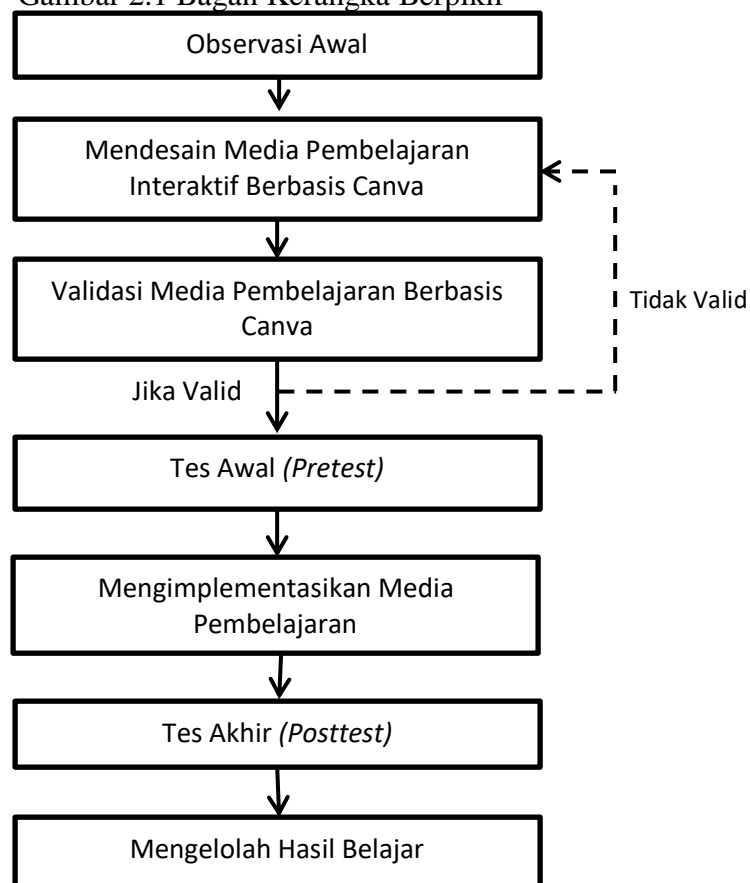
2. Merdiana, M., & Yamlean, M (2022). Dalam jurnal Pendidikan dan Bisnis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran IPS SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi”. Hasil penelitian ini mengungkapkan : (1) Persamaan Regresi Linear $Y = 33,581 + 0,528 X$. (2) media canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Nurul Hidayah Babelan Bekasi. (3) Uji Signifikansi persamaan garis regresi $F_{hit} 0,177 > 0,05$ dengan demikian regresi Y atau X adalah signifikan atau Media Canva berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPS siswa. (4) Koefisien korelasi $(r_{xy}) = 0,241$ dan $F_{hit} (F_{change}) = 1,907$ dan p-value 0,177. Dengan demikian koefisien korelasi X dan Y yang berarti Signifikan.
3. Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Dalam Jurnal Pendidikan Tambusai dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai t_{hitung} sebesar $4,358 > t_{tabel} 2,000$. (2) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap hasil belajar IPA

siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji-t yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,025$, nilai thitung $0,069 > t_{tabel} 2,000$. (3) Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dibuktikan dengan uji Manova sebesar signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai $F_{hitung} 11,471 > F_{tabel} 2,000$.

2.3. Kerangka Berpikir

Berikut proses penelitian dilakukan berdasarkan kondisi awal observasi di kelas X Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di SMKN 1 Seluma:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir



Berdasarkan kerangka pikir di atas, langkah awal yang peneliti lakukan yaitu melakukan observasi dimana observasi ini bertujuan untuk mengetahui subjek penelitian dan masalah yang akan diteliti sesuai dengan fakta atau data yang sebenarnya, kemudian barulah peneliti dapat menulis latar belakang, dimana latar belakang ini berisi tentang objek penelitian yang nantinya akan dijadikan pokok pembahasan, guru melakukan pembelajaran didalam kelas X TJKT mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu dugaan terhadap kondisi yang ada dimana dugaan itu di simpulkan dari hasil pemikiran awal dari pemahaman sementara. Berdasarkan rumusan masalah, kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan serta kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan peneliti ialah sebagai berikut :

H_0 : diduga tidak ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.

H_a : diduga ada pengaruh penggunaan media interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi di kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Seluma, Jl. Raya Puguk Desa Bunga Mas, Kecamatan. Seluma Timur, Kabupaten. Seluma, Provinsi. Bengkulu.

3.1.2 Waktu penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan pada semester II (Genap) tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2023.

3.2 Metode Penelitian

3.4.1 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2022:2) menjelaskan bahwa metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Pendekatan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif. Menurut sugiyono (2022:8) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan

untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

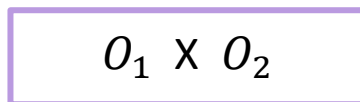
Peneliti secara langsung meneliti tentang pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT pada Mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi di SMKN 1 Seluma. Dengan melakukan wawancara, penyebaran Kuesioner, dokumentasi dan tes untuk mendapatkan data yang sebenarnya.

3.4.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah *Eksperimen* dengan metode *Pre-Eksperimental*, menurut Sugiyono (2022:72) menyebutkan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Peneliti memilih *One Group Pretest-posttest* yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan itu dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Sumber : (Sugiyono, 2022:74)

Keterangan :

O_1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan (*Treatment*)

O_2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan (*Posttest*)

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- a. Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media interaktif.
- c. Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

3.3 Devinisi Operasional Variabel (Variabel Penelitian)

3.3.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Media pembelajaran interaktif berbasis canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

3.3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka atau simbol. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai, dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2022:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah seluruh murid kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.

3.4.2 Sampel

Sampel merupakan subyek penelitian yang dapat mewakili dari seluruh populasi penelitian. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh sugiyono (2022:81) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk mengambil sampel dalam sebuah penelitian (Sugiyono, 2022:81). Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti ialah *Nonprobability Sampling* seperti yang dikemukakan Sugiyono (2022:84) yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah *Sampling Jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 (Sugiyono, 2022:85). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas X TJKT SMKN 1 Seluma yang berjumlah 22 siswa.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data adalah penelitian yang dilakukan di lapangan untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan permasalahan.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1) Tes

Menurut Arikunto dalam Luthfia (2022) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menggunakan tes awal dan akhir.

Adapun langkah-langkah pengumpulan data yang dilakukan sebagai berikut:

1. Tes awal (pretest), tes awal dilakukan sebelum treatment, pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik sebelum digunakan media interaktif berbasis canva.
2. Treatment (pemberian perlakuan), dalam hal ini peneliti menggunakan media interaktif berbasis canva pada pembelajaran kejuruan.
3. Tes akhir (posttest), untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis canva

2) Kuesioner

Menurut Sugiyono (2022:142) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Adapun *kuesioner* atau seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan dalam penelitian ini yang akan diberikan kepada

siswa secara langsung untuk mengetahui respon siswa pada penerapan media interaktif berbasis canva.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, dan lain-lain. Metode dokumentasi merupakan metode pendukung setelah kuesioner yang digunakan untuk memperoleh data mengenai hal-hal atau variabel berupa hasil belajar siswa kelas X TJKT di SMKN 1 Seluma.

3.6.2 Instrumen Penelitian

a. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Alternatif jawaban yang digunakan 4 alternatif jawaban. Pemberian skor untuk setiap jawaban dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2022:93)

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis canva pada awal dan akhir setelah diberikan serangkaian tindakan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes pilihan ganda (*Multiple Choise Tesr*).

Instrumen penelitian untuk variabel X menggunakan *Kuesioner* sedangkan untuk variabel Y menggunakan tes hasil belajar. adapun rancangan kisi-kisi dibuat untuk menggambarkan semua variabel dan indikator yang akan diukur sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi rancangan kuesioner

No	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kandungan Kognisi	Materi mudah dipahami	1,2	2
		Ketercernaan materi	3,4	2
2.	Penyajian Informasi	Kejelasan penyampaian materi	5,6	2
		Memenuhi kebutuhan pengguna (siswa)	7,8	2
		Penyajian materi sistematis	9,10	2
3.	Kemudahan navigasi	Struktur navigasi	11,1 2	2
		Kemudahan penggunaan	13, 14	2
4.	Artistik dan Estetika	Kesesuaian tampilan (audio, video, animasi, teks, grafis)	15, 16	2
5.	Fungsi Keseluruhan	Kemudahan dan kenyamanan pengoperasian media	17, 18	2
		Program menyajikan pembelajaran yang diinginkan oleh pengguna (siswa)	19, 20	2
Jumlah indikator penilaian				20

Sumber : Skripsi Fakhriannur 2017

Tabel 3.3 Kisi-kisi tes hasil belajar (*Pretest*)

No	Indikator	Materi	Butir	Jumlah
----	-----------	--------	-------	--------

		Pembelajaran	Soal	
1.	Memahami tentang jenis alat ukur dan penggunaannya dalam pemeliharaan jaringan komputer dan sistem telekomunikasi	• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi personal computer dan laptop	1,11	2
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi kabel jaringan dan NIC	2,3,12,13	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Router dan Manageable Switch	4,5,9,10	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi OTDR	6, 16	2
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Firewall dan Server	7,8,17, 18	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Acces Point, Hub, dan Switch	9,10,19, 20	4
Jumlah Soal				20

Sumber: Rapi Sandoro (2022)

Tabel 3.4 Kisi-kisi tes hasil belajar (*Postest*)

No	Indikator	Materi Pembelajaran	Butir Soal	Jumlah
1.	Memahami tentang jenis alat ukur dan penggunaannya dalam pemeliharaan jaringan komputer dan sistem telekomunikasi	• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi personal computer dan laptop	1,11	2
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi kabel jaringan dan NIC	2,3,12,13	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Router dan Manageable Switch	4,5,9,10	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi OTDR	6, 16	2
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Firewall dan Server	7,8,17, 18	4
		• Memahami cara menggunakan peralatan teknologi Acces	9,10,19, 20	4

		Point, Hub, dan Switch		
Jumlah Soal				20

Sumber: Rapi Sandoro (2022)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan setelah semua data yang dipergunakan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kuantitatif, yaitu data yang dapat diwujudkan dengan angka yang diperoleh dari lapangan. Dalam penelitian kuantitatif yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa gejala itu dapat diklasifikasikan, dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), maka peneliti dapat melakukan penelitian dengan memfokuskan kepada beberapa variabel saja. Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti tersebut selanjutnya disebut paradigma penelitian.

Jadi pradigma penelitian merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian. Paradigma penelitian ini terdiri atas suatu variabel independen dan dependen.

Adapun data kuantitatif ini dianalisis oleh peneliti dengan menggunakan statistik. Rumus yang digunakan adalah rumus t-test atau uji t. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum uji t dilakukan. Persyaratannya adalah:

3.6.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono dalam Oktasari (2022) uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang diukur

oleh kuesioner tersebut. Tujuan uji validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Keputusan suatu item valid atau tidak valid menurut Sugiyono dalam Oktasari (2022) dapat diketahui dengan cara mengkorelasikan antara skor butir dengan skor total. Bila korelasi $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa butir instrumen tersebut valid, sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir instrumen tersebut tidak valid.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan (konsisten). Untuk melihat andal atau tidaknya suatu alat ukur yang digunakan pendekatan secara statistika yaitu melalui koefisien reliabilitas dan apabila koefisien reliabilitasnya lebih besar dari 0,06 maka secara keseluruhan pernyataan tersebut dinyatakan andal atau reliabel (Sugiyono dalam Oktasari, 2022).

Untuk menguji reabilitas dalam penelitian ini, penulis menggunakan rumus *Alpha* dari *Cronbach* sebagai berikut:

$$r = \left[\frac{k}{(k - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r : koefisien reliability instrument (*cronbach alfa*)

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: total butir variabel

σ_t^2 : total varian

3.6.3 Uji t

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut diatas maka pengujian dilakukan dengan uji rata-rata. Jika syarat untuk pengujian hipotesis sudah terpenuhi, yakni data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji hipotesis dapat dilakukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t. Data yang diuji adalah data *pretest-posttest* dengan analisis *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS) 26 For Windows Data*. Maka akan diketahui pengaruhnya, yaitu dapat diterima atau ditolaknya hipotesis. Kriteria pengujian :

- a. $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi > 0.05 . H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya variabel X (media pembelajaran interaktif berbasis canva) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.
- b. $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau < 0.05 . H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya variabel X (media pembelajaran interaktif berbasis canva) tidak mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.

3.6.4 Uji f

Menurut Ghozali dalam Dampak (2018) Uji F digunakan untuk menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama atau simultan terhadap variabel dependen. Dengan tingkat signifikan (α) yang digunakan adalah 5%, distribusi F dengan derajat kebebasan ($\alpha; K-1, n-K-1$).

Kriteria pengujian :

- a. $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau signifikansi > 0.05 . H_0 diterima, artinya variabel X (media pembelajaran interaktif berbasis canva) tidak mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.
- b. $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau signifikansi $< 0,05$. H_0 ditolak, artinya variabel X (media pembelajaran interaktif berbasis canva) mempengaruhi variabel Y (hasil belajar siswa) secara signifikan.