

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED PROBLEM BASED
LEARNING USING THE CANVA APPLICATION TO IMPROVE STUDENT
LEARNING OUTCOMES**

Widuri¹, Ade Evi Fatimah², Azrina Purba³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, STKIP Al Maksum Langkat
Widuri2019ss@gmail.com¹, eviade997@gmail.com², azrinapur@gmail.com³

ABSTRACT

The problem in this research is the lack of availability of interesting and varied learning media to support the basic computer and network learning process. This research aims to develop and determine the feasibility of interactive learning media based on problem based learning and improve student learning outcomes. This research is development research (Research and Development) using the 4-D development model (Four D model). The subjects of this research were class The results of this research show that the media development validity percentage was "97.3%" from Media Experts, "90%" from Material Experts, and 92% from Linguistic Experts which are in the "very feasible" criteria. The results of student responses to the media obtained a percentage of "90.4%" with the criteria "very good". The research results also showed an increase in student learning outcomes seen from the percentage of pretest scores of "62.11%" and posttest of "85.19%". It can be concluded that the media developed is valid and very suitable for use in learning, and can improve the learning outcomes of class X TKJ students at Muhammad Yaasiin Private Vocational School.

Keywords: Development, Interactive Media, Problem Based Learning, Canva, and Learning Outcomes;

ABSTRAK

Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah minimnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan variatif dalam menunjang proses pembelajaran komputer dan jaringan dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis problem based learning dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model pengembangan 4-D (Four D model). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Swasta Muhammad Yaasiin dan objek pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis model problem based learning menggunakan aplikasi canva dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diperoleh persentase validitas pengembangan media sebesar "97,3%" dari Ahli Media, "90%" dari Ahli Materi, dan 92% dari Ahli Bahasa yang berada pada kriteria "sangat layak". Hasil respon siswa terhadap media diperoleh persentase "90,4%" dengan kriteria "sangat baik". Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari hasil persentase nilai pretest sebesar "62,11%" dan posttest sebesar "85,19%". Dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Swasta Muhammad Yaasiin.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Interaktif, Problem based learning, Canva, dan Hasil belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak sangat besar terutama pada pendidikan. Menurut Syahputra *et al* (2021), pendidikan adalah kegiatan yang dibentuk secara sistematis untuk memberikan pengetahuan kepada Masyarakat. Fatimah *et al* (2023), mengungkapkan bahwa tujuan dari pendidikan yaitu untuk membantu peserta

didik dalam menumbuhkan kembangkan potensi dirinya, sehingga dapat mencapai tujuan manusiawi. Masalah utama yang masih banyak terjadi di dalam dunia pendidikan adalah belum adanya media yang menarik dalam mendukung kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan metode konvensional (ceramah) masih banyak digunakan oleh pendidik dalam

kegiatan pembelajaran (Sari & Pratikto, 2022).

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari rangkaian peristiwa atau kegiatan yang dirancang untuk membina interaksi timbal balik antara guru dan siswa, serta antar sesama siswa, dengan tujuan membantu siswa dalam mengubah sikap dan perilakunya (Purnamasari *et al* 2019). Fatimah *et al* (2023) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta didik setelah pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang kurang inovatif dapat membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara optimal, khususnya pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar.

Komputer dan Jaringan Dasar (KJD) merupakan salah satu mata pelajaran Kurikulum 2013 yang masuk dalam kelompok dasar Program Keahlian (C2). Mata Pelajaran tersebut merupakan gabungan dari mata pelajaran Perakitan Komputer dan mata pelajaran Jaringan Dasar pada Kurikulum 2013. Dengan mempelajari ilmu komputer jaringan dasar ini dapat memberikan keterampilan digital yang penting dalam masyarakat modern. Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar ini juga dapat memberikan pemahaman mendalam tentang cara jaringan komputer beroperasi, serta bagaimana mengelola infrastruktur jaringan secara efisien. Namun masih banyak siswa yang kurang dalam memahami mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar ini. Terlihat pada tabel di bawah masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ

Kelas	Tuntas (nilai ≥ 75)	Tidak Tuntas (nilai ≤ 75)	Jumlah Siswa
X TKJ	4 (15%)	22 (85%)	26

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap guru pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di

kelas X SMK Swasta Muhammad Yaasiin Sei Lapan, menghasilkan bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode *konvensional* (ceramah) dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran dengan metode ceramah dilaksanakan dengan cara guru menyampaikan materi di depan kelas, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat, sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang dapat diterima secara maksimal dan berdampak pada hasil belajar siswa, beliau juga mengatakan bahwa masih rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan beberapa masalah yang diberikan. Tidak jarang siswa tidak mampu menyelesaikan masalah/tugas yang diberikan pada saat pembelajaran. Selain itu keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang kurang menarik dan variatif membuat proses pembelajaran tidak berjalan optimal, maka untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif.

Menurut Abdurrahman (2020), Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran dapat lebih menarik. Baharuddin *et al* (2020), mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif bertujuan agar pembelajaran dapat lebih menarik karena mengintegrasikan antara teks, suara, video serta dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Kartini *et al* (2021) menyebutkan bahwa keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di dukung oleh pembuatan dan penggunaan media yang tepat, yang di antaranya adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Soeharyono *et al* (2023), mengungkapkan bahwa model *Problem Based Learning* ini tepat digunakan karena merupakan model pembelajaran berbasis

masalah nyata sebagai konteks dalam pembelajaran agar peserta didik dapat belajar, berpikir kritis dan mampu meningkatkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus memperoleh pengetahuan. Menurut Tonce (2022), Model pembelajaran *Problem Based Learning* dipandang mampu meningkatkan daya rangsang berpikir tingkat tinggi dan berorientasi pada dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar bagaimana mempelajari sesuatu. Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang menarik juga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Salah satu media pembelajaran menarik yang digunakan peneliti untuk meningkatkan hasil belajar dalam penelitian ini adalah media interaktif berbasis Aplikasi Canva.

Aplikasi Canva merupakan program desain online (dapat diakses melalui situs web) yang menyediakan sebagai alat presentasi, poster, pamflet, brosur, diagram, spanduk, dan lainnya dengan berbagai macam desain dan template yang unik dan menarik (Hafizah *et al*, 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta dapat mempermudah guru saat menjelaskan materi pembelajaran (Sakti *et al*, 2022).

Penelitian relevan dilakukan oleh Defriansyah (2018), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menjadi variasi media untuk pembelajaran, aspek media dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli media 1 dengan persentase 92,17%, ahli media 2 dengan persentase 96,52%, dan aspek materi dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli materi 1 dengan persentase 92,73%, ahli materi 2 dengan persentase 86,36%, penilaian siswa atau pengguna

memperoleh persentase sebesar 86,42% dengan kategori “Sangat Layak”.

Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jiehan Noeril Isyna.S, *et al* (2023) menemukan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media canva berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas VI SD N Pandean Lamper 01 Semarang, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mencapai lebih dari 85% yaitu dengan hasil 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis canva layak digunakan di sekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini permasalahan yang dikemukakan adalah :

- (1) Apakah media pembelajaran Interaktif berbasis aplikasi canva yang dikembangkan valid dan layak digunakan?
- (2) Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Penelitian yang dilaksanakan di SMK Swasta Muhammad Yaasiin ini berupa pengembangan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK kelas X TKJ. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah model 4-D (*Four D model*) dari Thiagarajan (1974:5-9) yang terdiri dari 4 tahap, yaitu (1) tahap pendefinisian (*Define*); (2) tahap perancangan (*Design*); (3) tahap pengembangan (*Develop*); (4) tahap penyebaran (*Disseminate*). Pada penelitian ini peneliti hanya sampai pada tahap 3-D atau pada tahap pengembangan (*Develop*) saja, dikarenakan adanya keterbatasan waktu yang sudah ditentukan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar pretest dan posttest,

lembar validasi para ahli, dan lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif.

Analisis data hasil validasi media pembelajaran interaktif menggunakan teknik analisis data persentase sebagai berikut:

Rumus pengolahan data secara keseluruhan:

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Hafizah & Samosir, 2023)

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 2. Skor Penilaian Validasi

Skor	Penilaian Interpretasi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Kriteria	Penilaian Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi canva. Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat bagaimana kelayakan media dan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL). Media pembelajaran interaktif ini dibuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator yang sesuai dengan kurikulum 2013. Gambar dan video yang ada di dalam media interaktif disajikan dengan menarik

sehingga pembelajaran dapat lebih aktif dan inovatif.

Media interaktif dikembangkan dengan model *problem based learning* (PBL) agar siswa dapat berinteraksi untuk menghasilkan solusi dari permasalahan. Model *problem based learning* juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif dan memberikan motivasi belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Metode penelitian yang dipakai adalah *Research and Development* dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang dimodifikasi. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 3, yaitu tahap pengembangan (*develop*) saja. Tahapan dari penelitian ini meliputi : (1) tahap pendefinisian (*define*); (2) tahap perancangan (*design*); (3) tahap pengembangan (*develop*).

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan analisis siswa Kelas X Tkj, materi, serta sarana dan prasarana di Sekolah SMK Swasta Muhammad Yaasiin. Selanjutnya peneliti menganalisis permasalahan yang ada dari aspek-aspek tersebut untuk dapat diatasi, sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan aplikasi canva untuk mengatasi permasalahan yang ada di Kelas X SMK Swasta Muhammad Yaasiin.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep produk dengan membuat *storyboard* yang meliputi *template slide*, dan materi yang akan disajikan. Media pembelajaran ini terdiri dari halaman awal, halaman menu, halaman petunjuk, halaman tujuan pembelajaran, halaman profil, halaman materi, dan halaman tugas.

Berikut merupakan beberapa tampilan dari halaman media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva:



Gambar 1. Halaman Media Pembelajaran

Pada tahap ini juga peneliti mempersiapkan lembar validasi untuk para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta lembar angket respon siswa.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah sudah melalui tahap pendefinisian dan perancangan dihasilkan media pembelajaran yang dinamakan dengan produk 1. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang valid dan menganalisis respon peserta didik. Media akan dinilai oleh dosen ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang berasal dari dosen Pendidikan Teknik Informatika STKIP AL-MAKSUM Langkat. Hasil penilaian yang dilakukan oleh para ahli

akan dijadikan sebagai masukan dalam memperbaiki media, baik dalam segi tampilan, materi ataupun bahasa sehingga media yang dihasilkan layak untuk diujicobakan kepada subjek penelitian. Penilaian yang dilakukan menggunakan instrumen angket evaluasi, data yang diperoleh dari hasil evaluasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa akan dihitung nilai rata-rata angket yang selanjutnya akan dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan.

Adapun hasil penilaian dari masing-masing ahli dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Validator Para Ahli

No	Validator	Rata-rata Skor	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	4,8	97,3 %	Sangat Layak
2	Ahli Materi	4,5	90 %	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	4,6	92 %	Sangat Layak

Berdasarkan dari data yang tersaji pada tabel 4 dapat dilihat hasil analisis validasi oleh ahli media diperoleh skor rata-rata 4,8 dengan persentase 97,3% memenuhi kriteria sangat layak. Hasil analisis validasi oleh ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,5 dengan persentase 90% memenuhi kriteria sangat layak. Hasil analisis oleh ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,6 dengan persentase 92% memenuhi kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil analisis validasi dari validator dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan. Setelah melakukan revisi kecil yang disarankan oleh masing-masing validator maka dihasilkan media pembelajaran yang selanjutnya disebut dengan produk 2. Produk ini selanjutnya akan diujicobakan pada siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) untuk dapat mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil respon siswa dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Respon Siswa

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran mudah untuk digunakan	-	-	-	3	7
2	Media pembelajaran lancar pada saat digunakan	-	-	-	6	4
3	Media pembelajaran dapat digunakan berulang kali	-	-	-	6	4
4	Media pembelajaran mudah dipahami	-	-	-	4	6
5	Media pembelajaran menambah semangat belajar	-	-	-	3	7
6	Media pembelajaran memberikan suasana baru dalam belajar	-	-	-	4	6
7	Media pembelajaran menambah pengetahuan	-	-	-	5	5
8	Tampilan media pembelajaran menarik	-	-	-	6	4
9	Perpaduan warna media pembelajaran sesuai	-	-	-	7	3
10	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran terbaca dengan jelas	-	-	-	4	6
Jumlah Frekuensi					48	52
Jumlah Skor					192	260
Jumlah Total					452	
Rata-rata					4,52	
Persentase					90,4%	
Kriteria					Sangat Baik	

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil analisis data respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi canva diperoleh nilai rata-rata 4,52 dengan persentase 90,4% dan memenuhi kriteria Sangat Baik. Berdasarkan hasil uji validasi kelayakan oleh ahli dan uji lapangan yang dilakukan kepada siswa membuktikan bahwa produk media interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan termasuk ke dalam kriteria sangat baik yang berarti bahwa media interaktif berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi canva layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

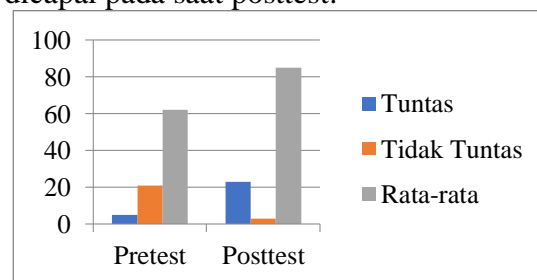
Sebelum diberikan perlakuan siswa kelas X TKJ tersebut diberikan soal pretest dan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media interaktif siswa diberi soal posttest.

Tabel 6. Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas X TKJ

Hasil	Jumlah siswa	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Kriteria	
					Tuntas	Tidak Tuntas
Pretest	26	62,11%	75	40	5	21
Posttest	26	85,19%	95	70	23	3

Berdasarkan tabel hasil pretest kelas X TKJ dapat dihasilkan nilai rata-rata pretest 62,11% dengan rincian nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 40 sedangkan siswa yang memiliki nilai tuntas ada 5 siswa dan siswa yang tidak tuntas ada 21 siswa dan tabel hasil posttest

kelas X TKJ diatas dapat diketahui nilai rata-rata posttest 85,19% dengan rincian nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70 sedangkan siswa yang mencapai nilai tuntas ada 23 siswa dan siswa yang tidak tuntas ada 3 siswa. Berdasarkan lampiran pada tabel 6 di atas diperoleh rata-rata nilai posttest sebesar 85,19% menunjukkan bahwa yang dinyatakan lulus KKM (75) yaitu 23 siswa dan yang dinyatakan tidak lulus KKM yaitu 3 siswa. Dari hasil nilai posttest kelas X TKJ telah mendapatkan hasil belajar siswa lebih meningkat setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi Canva dibandingkan dengan sebelum mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL). Sehingga adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dicapai pada saat pretest dengan hasil belajar siswa yang dicapai pada saat posttest.



Gambar 2. Diagram Hasil Persentase Nilai Pretest dan Posttest

Siswa kelas X TKJ SMK Swasta Muhammad Yaasiin setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi canva mencapai ketuntasan belajar yang meningkat dengan persentase 85,19%, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* (PBL) menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Swasta Muhammad Yaasiin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva yang dikembangkan untuk siswa SMK kelas X dengan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yang sudah dimodifikasi menjadi 3-D yaitu, (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*). Hasil Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan kriteria valid dan sangat layak digunakan berdasarkan penilaian beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
2. Kualitas Media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva layak digunakan dengan validasi para ahli sebagai berikut :
 - a. Ahli Media
Hasil penelitian menunjukkan validasi yang dilakukan oleh Ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 4,8 dengan persentase “97,3%” dan memenuhi kriteria “Sangat Layak”.
 - b. Ahli Materi
Hasil validasi yang dilakukan oleh Ahli materi memperoleh skor rata-rata sebesar 4,5 dengan persentase “90%” dan memenuhi kriteria “Sangat Layak”.
 - c. Ahli Bahasa
Hasil validasi yang dilakukan oleh Ahli Bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 4,6 dengan persentase “92%” dan memenuhi kriteria “Sangat Layak”.
3. Respon siswa di SMK Swasta Muhammad Yaasiin terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva memperoleh skor rata-rata 4,5 dengan

persentase “90,4%” dan memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* dengan aplikasi canva yang dikembangkan, terlihat dari skor rata-rata siswa pada saat pretest sebesar “62,11%” menjadi “85,19%” pada saat posttest. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas X TKJ.

Saran

1. Saran untuk siswa
Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva diharapkan siswa dapat lebih antusias dan semangat dalam proses pembelajaran
2. Saran untuk pendidik
Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis model *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat digunakan oleh pendidik menjadi salah satu contoh variasi bahan ajar yang menarik didalam pembelajaran.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya
Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya mencakup materi komputer dan jaringan dasar secara singkat, sehingga harapan kedepannya dapat mengembangkan media interaktif dengan materi yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH UNDIKSHA*, 8 (1), 32-45.
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020, May). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al asma: Journal Of Islamic Education*, 2(1), 97-110.

- Fatimah, A. E., Ningsih, I. S., & Figna, H. P. (2023). Pengembangan Menggunakan Model Project Based Learning Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Amaliyah. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 4 (3), 76-83.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023, April). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 5.
- Purnamasari, S., Heryawan, A., & Romli. (2019). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP. *Jurnal Eknologi Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6 No. 01, Hal.37-43
- Riduwan. 2015. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sakti, I., Idamayanti, R., & Agussalim, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Mata Kuliah Fisika Dasar. *Jurnal Phi: Jurnal Pendidikan Fisika dan Fisika Terapan*, 3 (2), 1-9.
- Sari, M. L., & Pratikto, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva: Efektif Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Pendidikan (JEBP)*, 273.
- Soeharyono, J. N., Januar, H., Damayani, A., & Paryati. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning Berbantu Media Canva Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N Pandeanlamper 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Vol 3 No 3, 3411-3420.
- Syahputra, P., Arwansyah, & Hasyim. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6 (2), 158-164. file:///C:/dokumen mira/Bismillah SKRIPSI/jurnal/18026-47503-1-PB.pdf
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8 (1), 63-70.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children. A Source Book* Bloomington: Indiana University
- Tonce, E. A (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa Kelas X SMAS Katolik St. Gabriel Maumere. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 2.