

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TJKT SMKN 1 SELUMA

W.M. Sari^{1,a)} - Hermawansa¹⁾, J. Siska¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

wolmayangsari@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini 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.

Pendahuluan

Belajar merupakan inti dari suatu proses yang pelaksanaannya bukan hanya memberi ilmu saja tetapi juga menanamkan sikap perilaku dan nilai dalam diri seseorang sebagai peserta didik. Metode pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar. metode pembelajaran dipilih agar bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan agar metode yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan, berpikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Salah satu fungsi metode pembelajaran adalah menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam belajar (Lesilolo, 2019).

Metode pembelajaran berfungsi untuk merencanakan dan melaksanakan hasil belajar pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga akan meningkat. Selain itu, penggunaan metode

pembelajaran yang tepat juga dapat memudahkan pemahaman bagi siswa dalam memahami pelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. keberhasilan suatu proses pengajaran diukur dari sejauh mana siswa dapat menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses sistematis dan teratur yang dilakukan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswanya. Metode pembelajaran ini merupakan sebuah strategi atau taktik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diaplikasi tenaga pendidik agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa tercapai dengan baik. Selain metode, media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.

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.

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.

Pemanfaatan media pembelajaran yang 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 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 19 siswa hanya 8 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 permasalahan 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.”.

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.

Hasil Penelitian

1. Hasil pretes

Data hasil belajar terdiri dari nilai pretest dan posttest. Dimana Pretest dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media interaktif berbasis canva untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan Posttest dilaksanakan setelah siswa menggunakan media interaktif. tes berisi materi yang telah siswa pelajari pada semester 2 yang dikemas pada media interaktif berbasis canva. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (Multiple Choise Test), yang masing-masing berjumlah 20 soal. Hasil Belajar (Pretesr) dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Data Hasil Prestest

No	Responden	Nilai Pretest
1	AP	40
2	BS	45
3	DP	70
4	EK	65
5	ES	55
6	FI	40
7	FA	70
8	FW	50
9	JA	45
10	JL	60
11	JM	55
12	MF	60
13	MI	55
14	PA	65
15	RH	65
16	RA	50
17	RZ	40
18	SS	55
19	YS	50
Jumlah		1035
Rata-rata		54.47

Dari tabel 1 di atas, hasil nilai pretest siswa kelas X TJKT SMKN 1 Seluma didapatkan nilai terendah pretest sebesar 40 sebanyak 3 siswa, nilai tertinggi sebesar 70 sebanyak 2 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 54,47, sehingga

dari 19 siswa yang lulus KKTP (70) hanya 2 siswa dan yang tidak lulus berjumlah 17 siswa.

2. Hasil Belajar Posttest Siswa

Tabel 2 Data Hasil Pretest

No	Responden	Nilai Pretest
1	AP	70
2	BS	75
3	DP	90
4	EK	85
5	ES	80
6	FI	60
7	FA	85
8	FW	75
9	JA	80
10	JL	80
11	JM	70
12	MF	80
13	MI	60
14	PA	90
15	RH	90
16	RA	80
17	RZ	60
18	SS	70
19	YS	65
Jumlah		1035
Rata-rata		54.47

Nilai terendah posttest sebesar 60 sebanyak 3 siswa dan nilai tertinggi 90 sebanyak 3 orang siswa dengan nilai rata-rata sebesar 76,05. Sehingga jumlah siswa yang lulus KKTP (70) berjumlah 15 siswa dan yang tidak lulus berjumlah 4 orang siswa.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva di kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.

3. Hasil Analisis Statistik

Hasil statistik yang berkaitan dengan nilai pretest, Hasil perhitungan analisis statistik deskriptif data hasil pretest menggunakan SPSS.

a. Uji validitas

Hasil Uji Validasi butir soal Prestest dan Posttest menggunakan product momen pearson menggunakan aplikasi SPSS 29, dapat diketahui bahwa dari 20 butir soal dengan r hitung $< r$ tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa 20 butir soal

dinyatakan valid.

b. Uji reliabilitas

Uji Reliabilitas butir soal pada penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan sampel 19 siswa. Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan SPSS 29. Dibawah ini hasil perhitungan butir soal:

Tabel Reliability Statistic Pretest Posttest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,864	20

Menurut Sujerweni (2015) Uji reliabilitas dapat dilihat pada nilai Cronbach's Alpha > 0,60 maka dimensi variabel dinyatakan reliabel. Nilai Cronbach's Alpha di atas adalah 0,864, jadi di atas 0,60 maka data dinyatakan reliabel.

c. Uji Hipotesis

Pengujian nilai *pretest-posttest* dengan analisis *Paired Sample T-Test*, menggunakan *Software Statistical Package For The Social Sciences (SPSS)*.

Hasil analisis SPSS untuk nilai *pretest-posttest* berdasarkan kaidah pengambilan keputusan yang dikemukakan menurut Santoso (2022:311) adalah sebagai berikut :

- 1) Nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima.
- 2) Nilai Sig < 0,05 maka H_1 ditolak.

Diketahui hasil Sig. (2-tailed) pada tabel 4.9 sebesar 0,000, maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Secara statistik dapat ditulis $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan bawah H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti penerapan metode pembelajaran peer teaching terhadap hasil belajar siswa kurang atau ditolak.

Diketahui t hitung mempunyai nilai sebesar -13,283. Penyebab t hitung bernilai negatif dikarenakan skor mean pretest lebih kecil dari pada skor mean posttest, pada konteks ini t hitung adalah nilai mutlak sehingga menjadi 13,283. Selanjutnya menentukan nilai t tabel melalui distribusi nilai t tabel statistik. T tabel dapat ditemukan melalui df yang diperoleh dari $N-1=19-1=18$ dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Jika α (derajat kesalahan) yang ditentukan adalah 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu $0,05/2=0,025$. Jadi t tabel yang didapat adalah 2,101.

Berdasarkan paparan yang disampaikan di atas, nilai t hitung = 13,283 > t tabel = 2,101 maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti media pembelajaran interaktif

berbasis canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pembahasan

Pada proses penelitian, pertama-tama peneliti lakukan adalah mengulas ulang materi terkait dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi yang telah mereka pelajari sebelumnya. Setelah pengulasan materi peneliti memberikan pretest yang berisi 20 soal pilihan ganda untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan penerapan media interaktif berbasis canva. Selanjutnya peneliti menerapkan media interaktif berbasis canva pada proses pembelajaran. Tahap selanjutnya peneliti memberikan Posttest dengan soal yang sama dengan yang terdapat pada pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis canva, terakhir dilanjutkan dengan pengisian kuesioner respon siswa.

Berdasarkan hasil pretest nilai rata-rata siswa 54,47 dengan katagori kurang 15,8%, cukup 57,9%, baik 26,3%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva tergolong kurang. Selanjutnya nilai rata-rata posttest mengalami kenaikan yaitu 76,05 dengan kategori cukup 15,8%, baik 57,9%, baik sekali 26,3%. Berdasarkan data hasil persentase yang ada dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis canva tergolong baik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test, dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest-posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya penerapan media interaktif berbasis canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, diperoleh nilai t hitung 13,283 dan nilai t tabel 2,101, maka t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

yang artinya penerapan media interaktif berbasis canva berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada penerapan media interaktif berbasis canva untuk menilai multimedia interaktif menggunakan 5 aspek yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, arsitek dan estetika, serta fungsi keseluruhan. Penilaian aspek tersebut mendapat nilai rata-rata keseluruhan 4,12 dalam katagori setuju dan persentase kualitas media mendapat nilai 81,1%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Munir (2012:132-133), kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya: (1) Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif dalam mencari terobosan pembelajaran, (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (4) menambah motivasi siswa selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (5) mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, (6) melatih siswa lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Lesta Septia dan Siti Fatonah (2022) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikan dari hasil belajar thitung $6,254 > t_{tabel} -2.000$ pada taraf signifikan 5%. Dapat disimpulkan jika thitung $> t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulan

Berdasarkan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Ada 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, dibuktikan dari hasil uji hipotesis paired sampel T-test diperoleh nilai pretest-psttest berjumlah $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak artina ada pengaruh

media pembelajaran interaktif berbasis canva terhadap hasil belajar siswa.

Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva di kelas X TJKT SMKN 1 Seluma menunjukkan bahwa media interaktif ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata 4,12 sejalan dengan teori Thorn dalam menilai multimedia interaktif dan persentase respon siswa sebesar 81,1% dalam kategori setuju. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis canva disetujui siswa kelas X TJKT SMKN 1 Seluma.

Daftar Pustaka

- Afandi, M., Chamalah, E., dan Wardani, O. P. (2013). Model & Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Unissula Press.
- Afandi, M. (2013). Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: Unissula Press.
- Arifin, Z. (2013). Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fitriani Rustiani, 2016, Pengaruh motode Pembelajaran IMPROVE dengan menggunakan permainan Rubik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas II SD 2 Bandar Lampung, Skripsi, Program studi pendidikan matematika. IAIN Raden Intan Lampung: Bandar Lampung.
- Fadjar Shadiq, "Pentingnya Pemecahan Masalah (widyaaiswara PPPTK Matematika)" (Online), tersedia di fajarp3g.files.wordpress.com/2007/09/aapemecahan-masalah_ipmpsemarang_pdf
- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2003. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Glover, Derek. 2005. Improving Learning. Jakarta: Grasindo.