J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.3, No.6, Oktober 2024

Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi

Magdalena Apriliani Zebua[1], Wahyutra Adilman Telaumbanua[2], Bezisokhi Laoli[3], Arianto Lahagu[4]
[1,2,3,4]Universitas Nias
E-mail: wahyutelaumbanua@gmail.com[2], bezisokhilaoli@gmail.com[3], ariantolahagu8084@gmail.com[4]

Article History:
Received: 08 September 2024
Revised: 08 Oktober 2024
Accepted: 12 Oktober 2024

Keywords: *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Keaktifan Belajar*

Abstract: *Ketidakaktifan siswa dalam setiap proses belajar mengajar cenderung disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang efektif. Pembelajaran yang dilakukan selama ini menggunakan media buku, gambar, dan beberapa benda lainnya di dalam kelas. Namun hal tersebut masih belum mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran aplikasi canva terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil rata-rata nilai pada tes awal = 56,93 dan tes akhir 86,90. Selain itu pada perhitungan uji t paired samples test diperoleh nilai* t_{hitung} *= 15, 561dan* t_{tabel} *1.699 untuk taraf signifikan 5% dengan jumlah sampel = 29. Sehingga kriteria pengujian hipoteis yaitu* $t_{hitung} > t_{tabel}$ *(15,561> 1.699) maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima. Maka diperoleh jawaban hiptesis yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Xaverius pada tingkat signifikan 0,05%.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan lajunya perkembangan zaman, perkembangan teknologi yang kita lihat juga sangat pesat, sehingga mendorong dan membuka cakrawala yang lebih luas, serta memberikan peluang lebih besar bagi masyarakat pendidikan untuk memanfaatkan berbagai produk teknologi dalam pembelajaran. Dalam kontek ini, teknologi pembelajaran tidak boleh disalah artikan sebagai pemanfaatan teknologi yang canggih semata, namun harus juga meliputi bidang-bidang lain seperti perancangan pembelajaran, pengembangan, pemanfaatan dan pendayagunaan berbagai media pembelajaran, manajemen pendidikan serta penelitian dan evaluasi pendidikan.

Jika hal tersebut terpenuhi secara sistematis, maka dapat membantu memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Hermanto, 2020).

Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran berwujud interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut antara lain berupa penyampaian pesan atau informasi dari guru dan sumber lain dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi agar peserta didik menjadi termotivasi, responsif, kreatif, interaktif dan evaluatif. Mutu hasil pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dilihat dari kualitas pembelajaran, terdapat beberapa guru yang belum dapat membangkitkan semangat belajar siswanya. Siswa seharusnya fokus dan memperhatikan materi yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran yang memuat banyak teori salah satunya yaitu mata pelajaran Ekonomi. Mata pelajaran ekonomi disini merupakan mata pelajaran yang cukup penting di Sekolah Menengah Atas untuk membekali siswa kelak dalam menghadapi dunia luar yang terkait dengan perekonomian sedangkan pada kenyataanya masih ada sebagian siswa yang enggan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan asik sendiri memainkan media sosial melalui smartphone secara sembunyi-sembunyi serta mengantuk didalam kelas. Ini membuktikan bahwa kualitas pembelajaran masih belum tercapai.

Berdasarkan hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas, guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar, buku, dan beberapa benda di dalam kelas, namun media yang ada belum membuat siswa termotivasi sehingga keaktifan dalam pembelajaran masih rendah. Menurut (Naibaho & Sitorus, 2023) menegaskan bahwa hal-hal seperti menganalisis, mendesain, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran sangatlah diperlukan adanya pemanfaatan teknologi.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik, maka perlu diadakannya media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar dan ketertarikan siswa dari media yang digunakan khususnya e-learning untuk mengoptimalkan proses pembelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Xaverius Gunungsitoli.

Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di dunia banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia. Didunia pendidikanlah kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan.

Media pembelajaran kolaboratif Canva adalah salah satu jenis media pembelajaran digital

yang memanfaatkan platform desain grafis Canva. Dengan menggunakan media pembelajaran kolabortif canva, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan efektif, serta mendorong keteribatan dan kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran karena didalam Canva tersebut banyak tamplet-tamplet yang menarik yang dapat mendukung kreatifitas guru maupun siswa.

Teknologi yang semakin canggih membuat kita dapat berkreasi tanpa harus memiliki skil tertentu maupun melakukan instralasi aplikasi. Canva merupakan salah satu tools yang memiliki freemode dan regular mode. Freemode hanya dapat digunakan dengan fitur tertentu yang disediakan dalam aplikasi Canva, dan tools yang gratis cukup sederhana. Sedangkan regular model tools yang tersedia ribuan yang dapat digunakan oleh pengguna dengan berbagai macam keunikan yang tersedia pada aplikasi Canva. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran kolaborasi canva ini adalah untuk meningkatkan keaktifan, keterlibatan, kolaborasi, kreativitas, dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORI

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut (Saleh et al., 2023) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Azhar Arsyad, 2013) mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, leih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dpay merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Wulandari et al., 2023) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Adapun ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut (Dananjaya, 2023) sebagai berikut :

1. Media pembelajaran memiliki perangkat keras atau kontak fisik yaitu berupa pendengaran, penglihatan, dan indra perasa.
2. Media pembelajaran memiliki perangkat lunak atau kontak non fisik yaitu berupa pesan yang ingin disampaikan.
3. Terdapat audio visual pada media pembelajaran.
4. Interaksi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam rangka komunikasi diterapkan dalam bentuk media pembelajaran.
5. Penerapan suatu ilmu sangat berhubungan dengan manajemen sikap, Teknik, dan lingkungan.
6. Media pembelajaran merupakan komponen untuk sumber belajar

Dari beberapa pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga bertujuan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

Pembelajaran Kolaboratif

Menurut (Fitriasari et al., 2020) pembelajaran kolaboratif adalah situasi dimana terdapat dua atau lebih orang belajar atau berusaha untuk belajar sesuatu secara bersama-sama. Pembelajaran kolaboratif merupakan bagian dari pembelajaran yang menitik beratkan pada kerjasama antara siswa yang dilaksanakan oleh kelompok yang diangun sendiri oleh anggota kelompok walaupun

tugas/masalah berasal dari guru.

Kolaborasi dalam KBBI diartikan sebagai kerja sama untuk membuat sesuatu. Kaitannya dengan dunia pendidikan, para siswa dilatih untuk meningkatkan keterampilan berkolaborasi. Dalam meraih sebuah keberhasilan dan kesuksesan tentunya tidak dapat dilakukan secara sendiri akan tetapi membutuhkan bantuan orang lain.

Menurut (Fatimah et al., 2024), keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerjasama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat pada tim yang beragam, melatih kelancaran, dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama, keterampilan bekerja dalam kelompok, serta kepemimpinan, pengambilan keputusan dan kerja sama. (Amriani & Halifah, 2024) , mengungkapkan bahwa kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kerja sama antarsiswa dimana satu sama lain saling membantu dan melangkapi untuk melakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan.

Media Pembelajaran Canva

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang yaitu diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Efendi & Sholeh, 2023). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

(Asnawati & Sutiah, 2023) mengatakan canva meruapakan aplikasi yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi dimana aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Lestari et al., 2024) canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran karena terdapat berbagai jenis template yang menarik didalamnya yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

(Afrima et al., 2024) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampian, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap pendidik dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran. Media ini menyediakan lebih banyak template untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan pendidik dalam aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point. Microsoft Office Power Point merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan

konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Budianti et al., 2023) . Berikut tujuan aplikasi canva menurut (Kurnia & Sunaryati, 2023) di antaranya adalah:

a. Memberi pengalaman desain media pembelajaran.
b. Memberikan kita keperluan digital maupun fisik.
c. Membantu para pengguna untuk menciptakan berbagai konten visual.
d. Membantu para pengguna dengan lebih mudah berkreasi.
e. Menggali informasi.

Manfaat penggunaan aplikasi canva menurut (Tonra et al., 2023) sebagai berikut:

a. Canva menyediakan fitur kustomisasi teks.
b. Terdapat ratusan icon dan ilustrasi.
c. Pilihan background yang bervariasi.
d. Dengan adanya Canva para pengguna dapat melakukan desain visual dengan mudah.

Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran

Keaktifan merupakan kegiatan yang dapat bersifat fisik maupun mental. Belajar harus melalui berbagai macam aktifitas. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Keaktifan belajar juga adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan peserta didik aktif, mempertanyakan, dan mengemukakan. Menurut (Susilowati, 2023)keaktifan belajar adalah proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengajukan gagasan, dan mencari data serta informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah.

Menurut KBBI, keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang memiliki arti giat. Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Hasanah & Himami, 2021). Keaktifan belajar mencakup keaktifan jasmani dan rohani. Keaktifan jasmani dan rohani dapat dilakukan disekolah. Menurut (E. R. Sari et al., 2022) meliputi :

1) Visual activities, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, pencobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
2) Oral activities, Seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, iskusi, dan sebagainya.
3) Listening activities, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, music, dan sebagainya.
4) Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
5) Drawing activities, seperti menggambarkan, membuat grafik, peta, patron, dan sebagainya.
6) Motor activities, seperti melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.
7) Mental activities, seperti menangkap, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan, dan sebagainya.
8) Emotional activities, seperti menaruh minat, gembira, berani, tenang, gugup, kagum, dan sebagainya.

(Rikawati & Sitinjak, 2020) menjelaskan implikasi prinsip keaktifan atau aktivitas bagi guru di dalam proses pembelajaran adalah :

1) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkreativitas dalam proses pembelajaran.

2) Memberikan kesempatan melakukan pengamatan, penyelidikan atau inquiri dan eksperimen.
3) Memberi tugas individual dan kelompok melalui control guru.
4) Menggunakan multi strategi dan multimedia di dalam pembelajaran.

Adapun ciri-ciri peserta didik yang aktif menurut (Ula & Jamilah, 2023) sebagai berikut :

1) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan.
2) Siswa mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
3) Siswa mengerjakan semua tugas mereka sendiri, harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat, dan penuh gairah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam metode kuantitatif. Penelitian tersebut merupakan rencana tentang cara mengumpulkan data dan menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara tepat. Jenis penelitian metode kuantitatif yang digunakan oleh peneliti yaitu eksperimen one-group pretest-postest design. Penelitian ini berupaya membuktikan kebenaran teori-teori tentang model pembelajaran untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini dan dibutuhkan data empiris.

Desain penelitian eksperimen ini adalah penelitian eksperimen bentuk one-group pretest-postest design. Dalam penelitian ini terdapat pretest (Tes awal) sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membedakan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan pada tes akhir (Posttest).

Variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai orang, atau objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya” (R. K. Sari et al., 2023). Yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Bebas (Independent Variable)
   a. Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)
2. Variabel Terikat (Dependent Variable)
   a. Keaktifan siswa (Y).

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini peneliti menetapkan populasi penelitian adalah seluruh Siswa Kelas X IPS SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 58 siswa.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik sampling. Sehubungan dengan penelitian ini pengambilan sampel dari kelas X IPS 1 (satu) dengan jumlah siswa 29 orang.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling claster dengan proses pemilihan sampel secara individual adalah dari banyaknya kelas X IPS I dan X IPS II di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024. Dipilih satu kelas dari kelas tersebut yaitu kelas eksperimen sebagai sampel penelitian. Hal ini dilihat dari cara mereka menanggapi mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dan peneliti dengan menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas itu.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan pemecahan masalah berupa tes dan angket.yang di susun berdasarkan indikator keaktifan siswa. Tes keaktifan dalam instrumen penelitian ini terdiri dari tes awal (*pretest)*, tes akhir (*posttest*), dan angket. Tes instrumen penelitian di nyatakan valid oleh validator, kemudian tes akhir di uji

coba di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli untuk keperluan uji kelayakan tes akhir yaitu uji validitas tes dan uji dan uji reliabilitas.

Uji Validasi atau validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatau ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevaliditan atau kesahihan suatu instrument. Menurut (Hildawati et al., 2024) , reliabilitas adalah instrument penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian relibilitas soal untuk menguji keaktifan siswa dengan rumus Alpha

Teknik pengumpulan data menjadi tujuan untuk mendapat informasi dan keterangkan dari hasil penelitian dan tanpa adanya suatu teknik maka para peneliti tidak akan mendapatkan data yang akurat.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan mengamati situasi pada lokasi penelitian, melakukan wawancara kepada pihak internl maupun eksternal, menyebarkan angket kepada pihak responden, melakukan dokumentasi tentang penelitian dan dapat menggunakan sekaligus empat cara tersebut melalui teknik gabungan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner, observasi dan dokumentasi.

Teknik menganalisis data merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil/jawaban dari masalah yang terdapat pada penelitian dan untuk melakukan pengujian hipetosis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara kuantitatif yang akan di olah dengan cara statistik dan berbentuk angka. Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan Langkah seperti verifikasi data, mengolah angket, uji T paired sampel test, uji homogenitas, uji normalitas, uji koefisien determinan, regresi linear sederhana, dan memformulasikan hipotesa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pada pengujian uji validitas tes hasil belajar siswa maka perhitungan uji validitas *pretest* dan *posttest* diperoleh r_{hitung} = 0,416 setelah itu dikonfirmasikan pada r_{tabel} untuk N = 29 pada taraf signifikan 5% (a = 0,05) perolehan r_{tabel} = (α = n-2 =27) = 0,381. Dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka *pretes* dan *posttest* dinyatakan valid. Skor Perolehan Nilai Instrumen *Pretest* dan *Postest* pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X) yaitu ∑ pretest 1651 dan postes 2520, rata – rata *Pretest 56,93* dan *Postest 86,90, min Pretest 40 Postest 70,* serta max *Pretest* 70 *Postest 100.*

Dalam melakukan pengujian reliabilitas *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan teknik belah dua dari rumus *sperman brown*. Dapat berpedoman pada perhitungan uji reliabilitas memperoleh r_{11}= 0,587 dan r_{tabel} = 0,381. Dikarenakan $r_{11} > r_{tabel}$ maka secara keseluruhan tes *pretest* dan *posttest* dapat dinyatakan reliabel. Berdasarkan hal tersebut maka pengukuran tes sebagai instrumen penelitian memberikan hasil yang tetap sehingga mampu dipercayai menjadi instrumen dalam penelitian

Dalam pengujian uji t paired sampel test perlu di ketahui apakah ada perbedaan signifikan hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* dapat di lihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Uji T *Paired Samples Test* Pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			

					Lower	Upper			
Pair 1	Prestets - Postest	-29,96552	10,36988	1,92564	-33,91001	-26,02102	-15,561	28	,000

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 25

Berdasarkan tabel Uji-t Paired Sampel Test di atas menujukkn bahwa T_{hitung} yang diperoleh untuk data prestes dan posttest dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 15, 561 dan $T_{tabel} = 1{,}699$ untuk N=29. Selanjutya dikonfirmasi pada nilai signifikan. (2-tailer) sebesar 0,00 < 0,05, maka Ho **ditolak** dan Ha **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terhdapat perbedaan hasil bejar tes pada prestest dan posttest sehingga penggunaan media pembelajaran canva efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Uji homogenitas adalah uji yang menjadi acuan untuk menentukan uji statistik berikutnya. Dasar dalam mengambil keputusan uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikan atau sig < 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varians dua atau lebih kelompok populasi adalah tidak sama (tidak homogen). Sebaliknya jika nilai signifikan atau sig > 0,05, maka dapat dikatakan bahwa varian dua atau lebih kelompok sama (homogen). Berikut dapat dilihat datanya pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest Test of Homogenity of varians* pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	2.532	5	22	.059
	Based on Median	1.568	5	22	.211
	Based on Median and with adjusted df	1.568	5	17.929	.220
	Based on trimmed mean	2.440	5	22	.067

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 25

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan 0,067 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari populasi mempunyai varians yang sama atau homogen.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah datasampel berdistribusi normal atau tidak. Dasar dari pengambilan keputusan uji normalitas adalah dengan melihat nilai signifikansinya, jika nilai signifikan lebih besar > dari 0,05 maka data dapat dikatakan normal dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil < dari 0,05 maka data tidak normal. Dalam penelitian ini digunakan uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov smirnov* pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil *Pretest* dan *Postest* Uji *Normality* pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	8,53922133
Most Extreme Differences	Absolute	,100
	Positive	,080
	Negative	-,100

Test Statistic	,100
Asymp. Sig. (2-tailed)	,200[c,d]

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 25

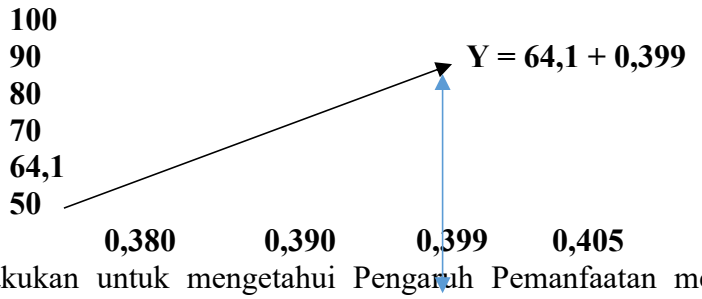
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0,200 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa memenuhi kriteria uji normalitas sehingga dapat berdistribusi normal.

Dari uji koefisien determinan dapat diuraikan sebagai berikut :

$$KD = r_{Xy^2} \times 100\%$$
$$KD = 0{,}416^2 \times 100\%$$
$$KD = 0{,}173 \times 100\%$$
$$KD = 17{,}3\%$$

Dari perhitungan diatas dapat kita ketahui seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajara kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa SMA Swasta St. Xaverius Gunungssitoli Tahun Pelajaran 2023/2024, yaitu sebesar 17,3%.

Berdasarkan perhitungan regresi linear sederhana pada tes hasil belajar siswa maka dapat diperoleh persamaan regrsinya sebagai berikut :



Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St Xaverius Gunungsitoli.

Untuk melakukan uji hipotesis pada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli maka dilakukan dengan pengujian statistik yaitu dengan Uji T paired sampel test, dan uji hipotesis pada keaktivan siswa maka digunakan instrument kuesioner angket dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama dengan perlakuan tertentu menggunakan SPSS 26.

Berdasarkan perhitungan analisis data yang dilakukan oleh peneliti dalam pengujian *Uji-T paired-sampel test* pada Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva di peroleh nilai T_{hitung} sebesar 15,561 dan T_{tabel} sebesar 1,699 dengan jumlah sampel 29. Sehingga $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu 15,561>1,669, dimana artinya adalah Ha diterima. Hal ini berarti *pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva* (X) berpengaruh terhadap *keaktifan siswa di SMA Swasta St Xaverius Gunungsitoli* (Y).

Dari perolehan hasil Uji T Paired Sampel Test yang dapat dilihat pada angket pemanfaatan media pembelajaran canva di peroleh $T_{hitung} = 23{,}873 > T_{tabel} = 1{,}699$ dan pada anget keaktifan siswa $T_{hitung} = 30{,}340 > T_{tabel} = 1{,}699$ dengan jumlah sampel 29 siswa sehingga Ho ditolak dan Ha diterima Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva (X) berpengaruh terhadap keaktifan siswa (Y).

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli dengan jenis penelitian Eksperimen *one-group pretest-postest* dengan metode akuntansi. Permasalahan pokok penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang masalah yaitu untuk mengetahui apakah pemanfaatan media pembelajaran canva memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa kelas X di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan memberikan test awal(prestest), test akhr (posttest), dan angket keaktifan siswa. Berdasarkan masalah tersebut peneliti melakukan satu kegiatan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva sebagai media pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan media ini sehingga mempengaruhi keaktifan siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data pelaksanaan tes awal (prestes) pada pembelajaran mengunakan media pembelajaran kolaboratif canva, maka memperoleh rata-rata nilai yaitu 56,93 tergolong cukup dan pada test akhir (postets) memperoleh rata-rata nilai yaitu 86,90. Tergolong baik. Dan untuk mengetahui perhitungan pada angket keaktifan siswa dimana pernyataan 20 butir dengan uji validitas diperoleh r_{hitung} = 0,416 > t_{tabel} = 0,381 dan uji reliabilitas diperoleh r_{11} = 0,587 selanjutnya dibandingkan dengan rtabel = 0,381 maka dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{tabel}$ 0,587 > 0,381 sehingga instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel dan layak digunakan untuk pengambilan data kreaktifan siswa. Berdasarkan pengujian hipotesis dapat ditemukan bahwa "Terdapat pengaruh pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa dimata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

Dari hasil pengolahan data penelitian dikemukakan beberapa yang menjadi temuan dalam penelitian yaitu :

1. Dalam penelitian ini memperoleh hasil terdapat Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Siswa di Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun pelajaran 2023/2024, yang dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar peserta didik pada data pretest dan posttest.
2. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva dalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah ditarik suatu analisa yaitu bahwa : Penggunaan media pembelajaran canva dalam proses pembelajaran lebih mengajak siswa aktif untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam kelas sehingga kegiatan pembelajaran lebih bagus dari pada menggunakan model pembelajaran yang sifatnya monoton atau tanpa menggunakan media pembelajaran, serta dengan menggunakan media pembelajaran canva sebagai media pembelajaran dapat menciptakan ide-ide baru, seperti membuat presentasi yang keren-keren, dapat membantu dalam mengerjakan proyek yang berikan guru, juga bisa membangun kerja sama diantara siswa, dan dapat membuat yang malas belajar menjadi tidak malas lagi.

Dalam penelitian ini, peneliti telah berusaha untuk melakukan pembuktian terhadap berbagai teori-teori yang dikemukakan oleh beberapa ahli tentang media pembelajaran canva yang digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini, berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti setelah melakukan penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan teori, (Tonra et al., 2023) mengatakan canva meruapakan aplikasi yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi dimana aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut (Kurnia & Sunaryati, 2023) canva merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran

karena terdapat berbagai jenis template yang menarik didalamnya yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.

(Asnawati & Sutiah, 2023) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampian, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa karena media pembelajaran ini dapat menimbulkan ide-ide kreatif baik itu dari guru dalam membuat media pembelajaran mau siswa dalam mengerjakan proyek yang diberikan oleh guru dan dalam membuat slide presentasi yang menarik sehingga membuat siswa tidak bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengolahan analisis data hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disumpulkan bahwa :

1. Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva berpengaruh terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil rata-rata nilai pada tes awal = 56,93 dan tes akhir 86,90. Selain itu pada perhitungan uji t *paired samples test* diperoleh nilai t_{hitung} = 15, 561dan t_{tabel} 1.699 untuk taraf signifikan 5% dengan jumlah sampel = 29. Sehingga kriteria pengujian hipoteis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ (15,561> 1.699) maka dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima.
2. Dalam pengujian tes hasil pada angket keaktifan siswa mendapatkan data sebanyak 20 butir pernyataan dan 4 pilihan (*option*) jawaban masing-masing butir soal. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan uji-t *paired-samples test* yang terdapat pada angket keaktifan siswa diperoleh $T_{hitung} = 23{,}873 > T_{tabel} = 1{,}699$ dan pada anget keaktifan siswa $T_{hitung} = 30{,}340 > T_{tabel} = 1{,}699$ dengan jumlah sampel 29 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.
3. Dari hasil pengolahan data tersebut di atas di peroleh jawaban hiptesis yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Xaverius pada tingkat signifikan 0,05%.

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian di atas, diajukan beberapa saran antara lain :

1. Untuk sekolah, di harapkan kepada guru sebagai pendidik harus mampu melihat pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan.
2. Untuk siswa, dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya untuk siswa kelas IPS di harapkan penggunaan media pembelajaran Canva dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinngi sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas dan minat belajar siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, di harapakan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama dengan sumber yang lebih luas lagi. Agar dapat menjadikan suatu studi perbandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada bidang akuntansi.

DAFTAR REFERENSI

Afrima, O., Oktamarina, L., & Soraya, N. (2024). Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di RA Perwanida 1 Palembang. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, *6*(1), 72–85.

Amriani, S. R., & Halifah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(2), 24–37.

Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, *9*(1), 64–72.

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *7*(1), 127.

Dananjaya, U. (2023). *Media pembelajaran aktif*. Nuansa cendekia.

Efendi, N., & Sholeh, M. I. (2023). Manajemen pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. *Academicus: Journal of Teaching and Learning*, *2*(2), 68–85.

Fatimah, S., Apriono, D., & Suttrisno, S. (2024). Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis On Line Di Era Milenial (Alternative Pemecahan Masalah). *Jurnal Darma Agung*, *32*(3), 407–413.

Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran kolaboratif berbasis online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *10*(1), 77–86.

Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *1*(1), 1–13.

Hermanto, B. (2020). Perekayasaan sistem pendidikan nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Foundasia*, *11*(2).

Hildawati, H., Suhirman, L., Prisuna, B. F., Husnita, L., Mardikawati, B., Isnaini, S., Wakhyudin, W., Setiawan, H., Hadiyat, Y., & Sroyer, A. M. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif & Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363.

Lestari, M. A., Kamil, A. M. B. M., Rofiee, N. A. B., Akbar, W., Zidan, A., & Putri, F. Z. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, *5*(4), 825–836.

Naibaho, D., & Sitorus, E. G. F. (2023). Pentingnya guru dalam menguasai substansi materi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, *3*(3), 166–171.

Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode ceramah interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, *2*(2), 40.

Saleh, M. S., Syahruddin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media pembelajaran*.

Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, *9*(2), 583–591.

Sari, R. K., Kusuma, N., Sampe, F., Putra, S., Fathonah, S., Ridzal, D. A., Rato, K. W., Apriani, E., Wibowo, T. P., & Mardhiyana, D. (2023). *Metodologi penelitian pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.

Susilowati, D. (2023). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui implementasi metode

eksperimen pada mata pelajaran ipas. *Khazanah Pendidikan*, *17*(1), 186–196.

Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, *8*(1), 126–133.

Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *4*(3), 194–204.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936.