

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN TIK

Asep Piar Virizki¹, Yoyo Zakaria²

^{1, 2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jalan RA. Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: asep250901@gmail.com

Article History

Received: 28-08-2024

Revision: 04-09-2024

Accepted: 07-09-2024

Published: 09-09-2024

Abstract. Mathematics learning activities at SMP Negeri 4 Ciawigebang in general still use textbooks or package books as one of the references used. The school where the research was conducted still uses package books as a learning medium and the method used uses the lecture method, so that in this case Mathematics learning becomes monotonous and less interesting and less motivating to students. This research aims to improve mathematical skills by using Scratch media. The research method used is quantitative with a quasi-experimental type using a research design, namely pretest posttest control design which was carried out at SMP Negeri 4 Ciawigebang. The population used in this study is students in grades 8b and 8e with a total of 54 students. Data collection techniques through observation, tests and questionnaires. The analysis of research data uses a t-test. The results of the analysis showed that there was a change in the improvement of student learning outcomes after the application of scratch learning media to the material of the two-variable linear equation system in mathematics in grade VII of SMP Negeri 4 Ciawigebang

Keywords: Computational Thinking, Mathematical Connection Ability

Abstrak. Kegiatan pembelajaran Matematika di SMP Negeri 4 Ciawigebang pada umumnya masih menggunakan *textbook* atau buku paket sebagai salah satu acuan yang digunakan. Di sekolah tempat melakukan penelitian pun masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran dan metode yang digunakan menggunakan metode ceramah, sehingga dalam hal ini pembelajaran Matematika menjadi monoton dan kurang menarik serta kurang memberi motivasi pada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan matematika dengan menggunakan media *Scratch*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis *quasi eksperiment* dengan menggunakan desain penelitian yaitu *pretest posttest control design* yang dilakukan di Smp Negeri 4 Ciawigebang. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas 8b dan 8e dengan jumlah siswa sebanyak 54 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan *quisioner*. Analisis data penelitian menggunakan uji t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkannya media pembelajaran *scratch* pada materi system persamaan linear dua variabel di mata pelajaran matematika di kelas VII SMP Negeri 4 Ciawigebang.

Kata Kunci: Berpikir Komputasional, Kemampuan Koneksi Matematika

How to Cite: Virizki, A. P & Zakaria, Y. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran TIK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5463-5471. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1799>

PENDAHULUAN

Pendidikan mempengaruhi secara penuh pertumbuhan ekonomi suatu negara. Hal ini bukan saja karena pendidikan akan berpengaruh terhadap produktivitas, tetapi juga akan berpengaruh pada kemampuan masyarakat. Perkembangan teknologi saat ini semakin

berkembang pesat, baik teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi semua aspek kehidupan. Terlebih lagi pada era new normal akibat pandemi virus corona menuntut semua orang untuk selalu update dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu perkembangan teknologi dan informasi juga harus diimbangi dengan perkembangan desain yang berkualitas (Erica et al., 2019).

Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019). Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan (Widayanti et al., 2021).

Hasil analisis saya pada saat mengikuti program Kampus Mengajar 4 dan observasi di SMPN 1 Cipicung bahwa masih sangat minim penggunaan dan pemanfaatan media canva sebagai alat bantu ataupun sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Guru mata pelajaran TIK cenderung menggunakan media dengan alat spidol, papan tulis, dan buku paket. Dengan hal ini pemanfaatan media yang digunakan di SMP tersebut masih jarang digunakan padahal sudah tersedianya alat seperti proyektor dan Lab. Komputer yang seharusnya dimanfaatkan guru dengan baik agar menunjang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, namun kenyataan dilapangan bahwa guru mengajar hanya berpatokan dengan buku serta guru kesulitan dalam memilih media karena kurangnya literasi pengetahuan mengenai media pembelajaran. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil pembelajaran TIK di kelas VII SMPN 1 Cipicung kurang maksimal. Berdasarkan penjelasan diatas maka proses perbaikan hasil belajar siswa perlu dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik agar siswa lebih termotivasi. Motivasi yang tinggi akan membuat siswa dapat menguasai materi dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran audio visual berbasis Canva dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta peningkatan pencapaian akademis mereka, sehingga dapat

memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik (Prajitno, 2013).

METODE

Metode penelitian one group experiment dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi dampak dari penerapan media pembelajaran audio visual berbasis Canva pada satu kelompok siswa tanpa adanya kelompok pembanding. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat mengukur perubahan dalam hasil belajar dan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan, sehingga efek langsung dari penggunaan media pembelajaran tersebut dapat diidentifikasi secara lebih jelas (Fadli, 2021).

Tabel 1. Rincian jumlah sampel

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	VII-C	17	15	32

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data terkait penelitian yakni tes dan kuesioner. (1) Tes yaitu metode pengumpulan data di mana soal-soal diberikan untuk mengukur kemampuan siswa, terutama dalam koneksi matematis. Data ini dikumpulkan melalui tes objektif berbentuk uraian atau esai yang dilaksanakan sesuai model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol selesai. Penilaian didasarkan pada hasil tes tertulis dan indikator peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa, (2) Kuesioner; Survei adalah teknik pengumpulan data di mana orang yang disurvei ditanyai dengan pertanyaan tertulis. Studi ini menggunakan kuesioner tertutup, yang berarti responden hanya perlu memilih jawaban yang mereka anggap benar. Untuk memastikan bahwa hasilnya valid dan dapat diandalkan, instrumen harus mengumpulkan data dari jawaban responden (Noor, 2011) diuji validitas dan reliabilitasnya

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data untuk satu variabel sesuai dengan pola distribusi normal yang diharapkan dari penelitian. Data yang mengikuti distribusi normal dianggap ideal untuk mendukung model penelitian. Untuk tujuan ini, uji Kolmogorov-Smirnov diterapkan, dengan rumus sebagai berikut:

$$x^2 = \sum = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$x^2 =$ chi kuadrat

$f_o =$ Frekuensi Observasi

$f_h =$ Frekuensi harapan

Nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa distribusi data tidak normal; sebaliknya, nilai signifikansi lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa distribusi data normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis berfungsi untuk menentukan suatu hipotesis mengenai parameter populasi layak diterima atau sebaiknya ditolak. Untuk penelitian ini, uji-t adalah metode analisis data yang dipilih. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk uji-t::

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

\bar{X} = mean dari sampel (eksperimen dan kontrol)

n = total sampel

s = batas deviasi pengujian

Studi ini menggunakan uji t untuk membandingkan nilai t-hitung dan t-tabel. Hipotesis nol H_0 diterima jika $t\text{-hitung} \leq t\text{-tabel}$, dan jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, H_0 ditolak dan H_1 diterima (Hera & Elvandari, 2021).

Analisis Data Angket

Angket respon siswa menggunakan *skala Likert* dengan pernyataan mendukung dan menolak objek sikap, serta 5 pilihan jawaban.

Tabel 2. Batas nilai Skala likert

No	Derajat Penilaian	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

HASIL

Setelah rangkaian *pretest* selesai akan di adakan penerapan pembelajaran audio visual yang bertujuan untuk melihat apakah siswa terpengaruh hasil belajarnya terhadap penerapan pembelajaran yang di sampaikan. Setelah penerapan selesai selanjutnya pelaksanaan *posttest*

dan angket respon siswa, untuk melihat hasil belajar setelah dan respon siswa terhadap penerapan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test*

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Abadan Syakuro	30	40
2	Aldi Rifaldi	50	60
3	Alfiyah Dian Nurhalimah	30	70
4	Alpioano	40	50
5	Arip Nurhakim	50	80
6	Delpi Erlangga	60	70
7	Dika Adrian	40	60
8	Dimas Agustiyani	30	50
9	Dinar Muhamad Fadil	40	60
10	Fitri Kirania	50	80
11	Ibnu Syayiq H	30	50
12	Ica Khoerunisa	60	70
13	Iid Faturrohman	40	60
14	Intan Nuraini	20	40
15	Jeva Satria Hadaya	30	50
16	Karmila	50	90
17	Krisnawati	30	40
18	Maria Mawar Putri	30	60
19	M Irfan Yadikusuma	40	70
20	M Irgi Al Izzi	40	80
21	M Zidan	30	50
22	M Nijam Ashidiqi	50	60
23	Neng Fathonah	60	70
24	Nisrina Nur Azizah	20	30
25	Pakih Aljabar	30	40
26	Putri Komala Sari	40	50
27	Rafidcandra Al Fikry	30	70
28	Rifqi Nur Shidqi	60	80
29	Sela Marselina	40	60
30	Tyara Nur Fauziyyah	40	50
31	Via Viola Octaviany	80	90
32	Vitri Noviyanti	10	20

Hasil Uji Validitas

Pengambilan keputusan valid atau tidaknya soal tes diambil dari perbandingan nilai *r*-hitung dan *r*-tabel. Jika *r*-hitung > *r*-tabel maka soal tes tersebut dinyatakan valid. Nilai *r*-tabel untuk uji validitas adalah senilai 0,361 sehingga dari total 10 soal tes yang diujikan terdapat 10 soal yang valid karena *r*-hitung lebih dari *r*-tabel.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas mengukur konsistensi jawaban kuesioner dari waktu ke waktu. Kuesioner dinilai reliabel apabila nilai Cronbach's alpha (α) lebih dari 0,6, menunjukkan konsistensi jawaban. Menghitung nilai alfa Cronbach untuk setiap variabel dalam penelitian ini dipakai untuk menguji reliabilitas penelitian.

Tabel 4. Reliabilitas hasil *pre-test* dan *post-test*

Instrumen	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Pretest</i>	.105	10
<i>Posttest</i>	,107	10

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh koefisien reliabilitas tes yaitu sebesar 1,05 dan 1,07 maka dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut mempunyai reliabilitas dengan kategori sangat tinggi (Dariyo, 2004).

Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 keputusan normal atau tidaknya suatu data diambil berdasarkan pada ketentuan jika nilai *sig.* > 0,05 maka H_1 diterima dan data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.188	32	.006	.935	32	.056
<i>Posttest</i>	.117	32	.200*	.966	32	.391

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi dikelas eksperimen lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas di atas, dapat disimpulkan bahwa uji prasyarat terhadap nilai *pretest posttest* terpenuhi.

Uji Hipotesis (T-test)

Studi ini menggunakan uji t sampel berpasangan. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan dengan aplikasi SPSS 25. Hasil uji t untuk data pembelajaran dengan media pembelajaran ditunjukkan dalam tabel berikut. Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel, hipotesis alternatif (H_1) diterima, dan jika nilai t-hitung kurang dari t-tabel, hipotesis alternatif (H_1) ditolak. Dengan kata lain, H_1 diterima jika nilai t-hitung lebih besar atau sama dengan t-tabel pada taraf signifikan 0,05%.

Tabel 6. Uji Paired Simple t-test

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.948	1.192		.795	.433
Pretest	-1.015	.037	-1.373	-27.654	.000
Posttest	1.000	.031	1.584	31.904	.000

Berdasarkan gambar hasil uji-t di atas, diperoleh nilai $sig = 0,000$, yang berarti lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Dan didapatkan juga t-tabel dari uji ini sebesar 1,697 dilihat dari hasil t-hitung di atas pretest $-27,654 > 1,697$ artinya tidak ada pengaruh karena belum di adakan penerapan media sedang pada posttest $31,904 > 1,697$ artinya terdapat pengaruh setelah penerapan media. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima karena terdapat peningkatan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran audio visual dengan aplikasi Canva.

Hasil Analisis Angket

Tabel 7. Hasil angket respon siswa

Aspek	Presentasi	Kategori
Motivasi siswa terhadap penggunaan audio visual berbasis canva	85,09%	Sangat Tinggi
Siswa yang merasa tidak cocok dengan pembelajaran audio visual berbasis canva	36,87%	Kurang

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi siswa berada pada tingkat sangat tinggi dengan persentase 85,09% dan respon negatif dengan presentase 36,87%, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi TIK juga meningkat yang menandakan bahwa siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan baik, yang menandakan bahwa penerapan pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar (Rohma & Sholihah, 2021).

DISKUSI

Peneliti ini mengambil sampel di kelas 7 SMP Negeri 1 Cipicung, penelitian berlangsung dari tanggal 31 sampai 06 juni 2024 selama 1 pekan. Setelah serangkaian penelitian selesai didapatkan data-data penelitian dari pretest, posttest dan angket respon siswa yang selanjutnya di olah melalui uji normalitas, uji validitas, uji hipotesis dan uji reliabilitas sedangkan untuk mengukur angket respon siswa hanya mengitung presentase dari seluruh pertanyaan. Pada uji

normalitas *pretest* mendapatkan hasil distribusi normal karena diperoleh Sig $0,056 > 0,05$ yang berarti hasil distribusi normal sedangkan pada uji normalitas *posttest* mendapatkan hasil distribusi $0,391 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada *posttest* dinyatakan normal. Setelah dilaksanakan uji normalitas selanjutnya uji reliabilitas yang didapatkan hasil diatas bahwa nilai Cronbach Alpha *pretest* mendapatkan $0,105$ dan Cronbach Alpha *posttest* $0,107$ yang menunjukkan bahwa hasil dari Uji Reliabilitas *pretest* dan *posttest* ini Reliabel. Setelah itu mengitung uji validitas yang mana dari 10 soal yang ada terdapat hasil r-hitung $0,391, 0,40, 0,42, 0,46, 0,43, 0,55, 0,431, 0,39, 0,40, 0,396$ dan hasil r-tabel $0,361$ yang berarti ini dari 10 soal yang ada dinyatakan valid karena $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$.

Uji Hipotesis (Uji T) ini untuk menyatakan apakah hipotesis di terima atau di tolak, dari hasil diatas bahwa didapatkan t-tabel $1,697$ hasil Sig dari *pretest* dan *posttest* $0,00 < 0,05$ yang artinya hasil *pretest posttest* terdapat pengaruh terhadap penerapan, sedangkan untuk hasil t-hitung *pretest* $-27,654 < 1,697$ tidap ada pengaruh karena sebelum penerapan media sedangkan hasil t-hitung *posttest* $31,904 > 1,697$ yang menandakan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selanjutnya, data angket respon siswa menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam penggunaan media audio visual berbasis canva ini mencapai $85,09\%$, sedangkan respon negatif siswa terhadap media mencapai $36,87\%$. Yang menunjukkan bahwa rata-rata keseluruhan siswa menandakan bahwa siswa merasa antusias dan dapat memahami materi dengan baik setelah penerapan model pembelajaran ini.

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar eksperimen lebih baik daripada hasil belajar konvensional secara keseluruhan. Uji normalitas data menunjukkan variansi dan distribusi normal. Dengan nilai thitung lebih besar dari ttabel dan nilai signifikansi di bawah $0,05$, uji hipotesis (t-test) menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar yang diperoleh kedua kelompok. Akibatnya, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil angket yang diperoleh menunjukkan bahwa motivasi siswa berada pada tingkat sangat tinggi dengan persentase $85,09\%$ dan respon negatif dengan presentase $36,87\%$, menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan aplikasi tersebut sebagai alat pembelajaran. Selain itu, pemahaman siswa terhadap materi TIK juga meningkat yang menandakan bahwa siswa dapat memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan baik, yang menandakan bahwa penerapan pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam belajar.

REKOMENDASI

Rekomendasi penelitian ini yaitu:

- Peningkatan penggunaan media audio visual: disarankan untuk terus meningkatkan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva, terutama dalam mata pelajaran tik. guru dapat mengembangkan berbagai konten kreatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.
- Pelatihan guru: pelatihan yang lebih intensif bagi guru dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran perlu dilakukan. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi, serta lebih inovatif dalam membuat konten yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Evaluasi dan pengembangan berkelanjutan: melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk mengetahui aspek apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan. Pengembangan konten yang berkelanjutan juga perlu dilakukan agar materi tetap relevan dan menarik bagi siswa.
- Kolaborasi dengan siswa: mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembuatan konten pembelajaran berbasis Canva. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi mereka tetapi juga membuat mereka merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

REFERENSI

- Dariyo, A. (2004). Pengetahuan Tentang Penelitian Dan Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 2(1), 44–4.
- Erica, D., Haryanto, H., Rahmawati, M., & Vidada, I. . (2019). Pengertian Pendidikan. *Universal Pendidikan, april 2017*, 8–22. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25251.78880>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Firdaus, M. (2010). Intrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Hera, T., & Elvandari, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Explicit Instruction Pada Pembelajaran Tari Daerah Sebagai Dasar Keterampilan Menari Tradisi. *Jurnal Sitakara*, 6(1), 40–54. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5286>
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana. 1–23.
- Prajitno, S. B. (2013). Metodologi penelitian kuantitatif. *Jurnal. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.(Tersedia Di Http://Komunikasi. Uinsgd. Ac. Id)*, 1–29.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>