

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOLABORATIF CANVA TERHADAP
KEAKTIFAN SISWA DI MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA SWASTA SANTO
XAVERIUS GUNUNGSITOLI TAHUN
PELAJARAN 2023/2024

By Magdalena Apriliani Zebua

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLABORATIF CANVA
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA SWASTA SANTO XAVERIUS
GUNUNGSITOLI TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

RANCANGAN PENELITIAN



**DISUSUN OLEH:
MAGDALENA APRILIANI ZEBUA
NIM :209901038**

**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS (UNIVERSITAS NIAS)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
2024**

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLABORATIF CANVA
TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA SWASTA SANTO XAVERIUS
GUNUNGSITOLI TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

SKRIPSI

*Diajukan kepada
Yayasan Perguruan Tinggi Nias (Universitas Nias)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan*

**OLEH
MAGDALENA APRILIANI ZEBUA
NIM : 209901038**

**YAYASAN PERGURUAN TINGGI NIAS (UNIVERSITAS NIAS)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
2024**

KATA PENGANTAR

³⁶ Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLABORATIF CANVA TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SWASTA SANTO XAVERIUS GUNUNGSITOLI TAHUN PELAJARAN 2023/2024”. Laporan proposal ⁸ skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada Program Strata -1 di Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias.

²⁹ Penulis menyadari dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan Terimakasih kepada :

1. Ibu Eka Septianti Laoli, S.Pd.,M.Pd.E. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi,
2. Bapak Asali Lase,S.Pd.,M.M Se. Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi.
3. Bapak Wahyuutra Adilman Telaumbanua, S.Pd., M.Pd.E. ⁵⁴ Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan peneliti dampak pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif berbasis multimedia terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran ekonomi sehingga menjadi tuntunan yang berharga bagi peneliti, serta mengkaji setiap permasalahan yang diteliti.
4. Bapak/Ibu Dosen secara menyeluruh di program studi pendidikan ekonomi, yang telah membekali ilmu pengetahuan selama peneliti duduk dibangku kuliah.
5. Orang Tua, saudara-saudari atas doa bimbingan, serta memberikan dukungan baik moral maupun materi hingga terselesaikannya proposal rancangan penelitian ini.

6. Keluarga besar program studi pendidikan ekonomi, khususnya teman-teman seperjuangan angkatan 2020, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan proposal ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari proposal rancangan penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan sehingga akhirnya proposal rancangan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi bidang dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut, Terimakasih.

Gunungsitoli, ⁶³ Agustus
2024
Peneliti

Magdalena Apriliani Zebua
Nim. 209901038

DAFTAR ISI

6	KATA PENGANTAR	i
	DAFTAR ISI	iii
	DAFTAR GAMBAR	V
	DAFTAR TABEL	VI
	DAFTAR LAMPIRAN	VII
	BAB 1 PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang	1
	1.2 Identifikasi Masalah	4
	1.3 Batasan Masalah	4
	1.4 Rumusan Masalah	4
	1.5 Tujuan Penelitian	5
	1.6 Manfaat Penelitian	5
	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
	2.1 Kajian Teori	7
	2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
	2.1.2 Pembelajaran Kolaboratif	8
	2.1.3 Media pembelajaran Canva	11
	2.1.4 Keaktifan Dalam pembelajaran.....	19
	2.2 Kerangka Berpikir.....	23
7	2.3 Hipotesis.....	24
	BAB III METODE PENELITIAN	25
	3.1 Jenis Penelitian.....	25
	3.2 Variabel Penelitian.....	26
	3.3 Populasi dan Sampel	26
	3.4 Instrumen Penelitian	27
	3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	30
	3.6 Teknik Analisis Data.....	31
23	3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	34
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
	4.1 gambaran umum lokasi penelitian.....	35
	4.2 Temuan Penelitian	43
	BAB V PENUTUP	63
6	5.1 Kesimpulan.....	63
	5.2 Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN	69

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Tampilan Awal Masuk Aplikasi Canva.....	17
2.2 Tampilan Beranda Aplikasi Canva.....	17
2.3 Tampilan Template Kosong Pada Aplikasi Canva.....	18
2.4 Tampilan Fitur-fitur Pada Aplikasi Canva	18
2.5 Tampilan Akhir Penyimpanan Pada Aplikasi Canva	19

DAFTAR TABEL

3.3Tabel Desain Peneitian	25
3.4Tabel Sampel Penelitian	26
3.5Tabel Instrumen Skala Likers	28

LAMPIRAN

1. Lamp.	1		:	Tabel Skedul Penelitian	69
2. Lamp.	2	47	:	Dokumentasi Penelitian	70
3. Lamp.	3		:	Silabus	75
4. Lamp.	4		:	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	89
5. Lamp.	5	12	:	kisi-kisi soal	91
6. Lamp.	6		:	jawaban	92
7. Lamp.	7		:	materi	97
8. Lamp.	8		:	Pedoman Penilaian	103
9. Lamp.	9		:	Angket Penelitian Canva	104
10. Lamp.	10		:	Tabel Perhitungan Validitas	108
11. Lamp.	11		:	Tabel nilai R Produk Moment	110
12. Lamp.	12		:	Tabel Nilai T tabel	111
13. Lamp.	13		:	G. Hasil Uji T Paired Sampel Test Pretest Postest(X)	112
14. Lamp.	14	10	:	Gambar Hasil Uji Homogenitas (X)	113
15. Lamp.	15		:	Gambar Hasil Uji Normalitas (X)	114
16. Lamp.	16		:	Gambar Hasil Uji T Paired Sampel Test Anget (Y)	115
17. Lamp.	17		:	Gambar Hasil Uji T Paired Sampel Test Anget (Y)	116
18. Lamp.	18	10	:	Gambar Hasil Uji Homogenitas (Y)	117
19. Lamp.	19		:	Gambar Hasil Uji Normalitas (Y)	118
20. Lamp.	20		:	Tabel Skor Perolehan Pretest Postest	119
21. Lamp.	21		:	Tabel Hasil Uji Validitas Pretest Postest (X)	120
22. Lamp.	22		:	Tabel Hasil Uji Validitas Angket	121
23. Lamp.	23		:	Tabel Analisis Butir Soal Agket.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

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 konteks 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 (Depdiknas, 2003: 3).

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.⁴

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 West (dalam Rahmatullah dkk., 2020) 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 kolaboratif canva, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan efektif, serta mendorong keterlibatan 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 instalasi 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.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam judul: *“Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva Terhadap Keaktifan Siswa di Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli.”*

1.2 IDENTITAS MASALAH

Identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian yang dapat di pahami sebagai upaya mendefenisikan suatu masalah serta membuat defenisi tersebut menjadi lebih terukur sebagai suatu langkah awal penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada ⁵³ latar belakang masalah diatas, saya mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. 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.
2. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan materi yang disampaikan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya keterlibatan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya kerjasama diantara siswa.

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah merupakan batasan pokok permasalahan yang diteliti. Pembatasan diperlukan karena ruang lingkup masalah yang

sangat luas sehingga dalam hal ini memerlukan waktu yang cukup banyak.

Jadi, yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :
“Dampak pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif Canva terhadap keaktifan siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli”.

1.4 ⁴⁵ RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva dapat mendorong keaktifan siswa baik dalam pembelajaran maupun kelompok diskusi?

1.5 ⁴⁹ TUJUAN PENELITIAN

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dampak pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran ekonomi.
2. Untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva dapat mendorong keaktifan siswa baik dalam pembelajaran maupun diskusi kelompok.

1.6 ³⁹ MANFAAT PENELITIAN

Manfaat pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis :

- a. Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif dalam meningkatkan keaktifan siswa.
- b. Memperkaya kajian literature mengenai penggunaan media pembelajaran digital, seperti Canva, dalam konteks pembelajaran ekonomi disekolah.
- c. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran kolaboratif terhadap aspek-aspek pembelajaran lainnya.
- d. Menambah wawasan teoritis mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi.
- e. Memberikan tambahan ilmu terkait dengan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai salah satu acuan media pembelajaran yang praktis dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi siswa :

Siswa diharapkan dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatnya minat membaca siswa. Pembelajaran menggunakan media agar bisa menarik siswa untuk cepat belajar membaca.

b. Bagi guru :

Guru diperlukan agar bisa melakukan dengan baik dengan adanya media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Guru dapat terbantu dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi sekolah :

Dengan adanya media pembelajaran berbasis elektronik diharapkan dapat menambah fasilitas media di SMA Swasta St. Xaverius Gunungssitoli.

d. Bagi peneliti :

Peneliti kedepannya akan menjadi seorang guru diharapkan agar bisa menerapkan media tersebut ke dalam proses pembelajaran, dan juga bisa memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya.

TINJAUAN PUSTAKA**2.1 KAJIAN TEORI****2.1.1 PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN**

Menurut (Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. (Ashaer, 2013) mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (Fatria, 2017 : 140) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran.

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.

Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam bentuk maupun

15 mental dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan 15 instruksi belajar yang efektif. Di samping menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Adapun ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut R.Jennah (2013) 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

A. PEMBELAJARAN KOLABORATIF

Menurut Mulyawan (2014) 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 memiliki peran penting dalam mendukung kesuksesan seorang siswa baik ketika ia masih berstatus sebagai seorang siswa

bahkan ketika ia telah menyelesaikan studinya, keterampilan tersebut menjadi pendukung ketika meniti kariernya di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

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 Greenstein (Siti Zubaidah, 2019:2), 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.

Keterampilan berkolaborasi dapat di implementasikan pada kegiatan belajar seperti pada saat kegiatan diskusi dimana setiap siswa akan terlibat dan aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung. Dengan berdiskusi setiap siswa akan menyampaikan gagasannya terkait dengan topic tertentu dan lahirnya sikap saling menghargai terhadap berbagai pendapat dan dapat diambil sebuah kesimpulan yang disetujui secara kolektif. Kivunja, C. (Siti Zubaidah 2019:14), 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.

1. Manfaat Pembelajaran Kolaboratif

Menurut Mustak Ahmed (2021), ada beberapa manfaat pembelajaran kolaboratif, yaitu sebagai berikut :

a. Mendorong Pembelajaran Sejawat :

Para siswa belajar dari teman-teman mereka yang belajar. Mereka menjelaskan ide dan konsep baru satu sama lain dengan lebih baik daripada guru.

b. Memungkinkan Berpikir Kritis :

Para siswa mendiskusikan ide-ide dalam kelompok dan saling memberikan umpan balik. Memahami dan mengevaluasi ide dan pendapat orang lain meningkatkan pemikiran kritis di kalangan siswa.

c. Memungkinkan Pemecahan Masalah :

Jika suatu masalah ingin diselesaikan oleh beberapa orang secara berkolaborasi, masing-masing dari mereka akan diminta untuk menyelesaikan satu bagian untuk menyelesaikan tugas tersebut, sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

d. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi :

Bekerja sama meningkatkan keterampilan komunikasi ketika siswa mendiskusikan pendapat, dan ide, melakukan perdebatan, dan mengutarakan pendapat mereka.

e. Meningkatkan Kesadaran Budaya :

Siswa dari budaya yang berbeda sedang belajar di sekolah. Mereka mungkin memiliki ide, keyakinan, dan cara kerja yang berbeda. Hal ini akan meningkatkan kesadaran siswa.

2. Jenis Pembelajaran Kolaboratif

Menurut Mustak Ahmed (2021), ada beberapa jenis pembelajaran kolaboratif yaitu sebagai berikut :

a. Berpikir-Berpasangan-Berbagi

Ini adalah jenis pembelajaran kolaboratif yang paling umum dimana siswa bekerja secara mandiri sebelumnya dan kemudian mereka terlibat dalam diskusi sedemikian rupa sehingga terjadi pertukaran informasi dan ide di antara mereka.

b. Kelompok Pembelajaran Kolaboratif Informal

Dalam tipe ini, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok dan mereka diberi tugas untuk menangani proyek. Hal ini menyebabkan lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk pembelajaran di kelas dan meningkatkan materi yang diingat oleh siswa.

c. Kelompok Pembelajaran Kolaboratif Formal

Dalam cara pembelajaran kolaboratif ini, anggota kelompok diharuskan untuk tetap bersama selama berminggu-minggu atau berbulan-bulan mengerjakan proyek. Disini, para siswa belajar bersama dan menerapkan berbagai pendekatan untuk bekerja sama.

d. Pembelajaran Berbasis Masalah

Dalam pendekatan ini, suatu masalah diberikan kepada peserta didik secara berkelompok, untuk dinilai dan dipecahkan. Disini, siswa dituntut untuk memahami suatu masalah sebelum mengusulkan solusinya.

e. Group Basis Kolaboratif

Organisasi basis kolaboratif terdiri dari kelompok-kelompok yang dibentuk untuk bertahan setidaknya satu tahun. Ini mencakup tim dengan

perspektif dan pola pikir berbeda sehingga mereka dapat menyumbangkan ide-ide mereka terhadap suatu proyek.

B. 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 (Budiman, 2017). 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. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No.2 Desember 2020.

Resmini dkk, (2021, hlm. 337) mengatakan *canva* merupakan 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 Wulandari dan Mudinillah,(2022, hlm. 110) 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.

Triningsih,(2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian ³⁸ dan minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Dalam merencanakan pembelajaran guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Tingkat sekolah diarahkan pada teknologi guna untuk memanfaatkan bahan, bentuk, dan teknik dalam rangka pembelajaran di sekolah supaya memperoleh keterampilan yang diperlukan, menciptakan produk kerajinan dan memperoleh kreativitas dalam menggunakan teknologi yang ada. Media presentasi menggunakan *canva* yang diakses menggunakan web browser atau aplikasinya, mampu menyiapkan ribuan template, gambar animasi, slide, audio, video, dan poster. Satu program dalam aplikasi *canva* tersebut dapat membuat berbagai jenis bentuk file baik itu video, power point, JPG, PNG, animasi dan berbasis website lainnya. Leryan ddk/*Prosiding Seminar Nasional FKIP (2018)*.

Dalam penelitian ini, guru diharapkan mampu membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik yang tidak gampang membuat peserta didik bosan, yang dapat membuat peserta didik menjadi serius dan fokus memperhatikan dan mendengarkan pembelajaran.

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 (Misbahudin et al. 2018).

Biasanya seorang pendidik dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, pendidik menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Dilain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka pendidik harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik. Aplikasi *Canva* menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh pendidik lebih menarik. Dengan cara membuka aplikasi *Canva*, pilih di penelusuran, ketik "Presentasi" maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template

atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point.

Pemanfaatan template Power Point dalam *Canva* tidak dirujukkan untuk pendidik saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik jika ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, pendidik juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan. Dalam *Canva*, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video, biasanya seorang pendidik menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan *Canva*, pendidik juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan.

Tujuan aplikasi *Canva*

Canva bertujuan untuk memudahkan penggunaannya untuk melakukan kreativitas, dengan berbagai fitur yang diterapkan *canva* menjadi salah satu aplikasi desain yang sangat mudah untuk dipelajari. Tidak harus ahli untuk menggunakan aplikasi *Canva* bahkan orang yang mau belajar pun bisa langsung mempelajari di aplikasi tersebut.

Berikut tujuan aplikasi *canva* menurut Fenty Fahminnansih, Endra Rahmawati, dan Ayouvi Wardhanie (2021), (hal 51-58), vol.2. 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 aplikasi *Canva*

Sebelumnya juga sudah dijelaskan bahwa aplikasi *Canva* dikenal sebagai alat untuk pembuatan media visual yang sangat mudah, dengan berbagai fitur yang telah diberikan di aplikasi *Canva* tersebut.

Manfaat penggunaan aplikasi *canva* menurut N. Mila dkk serta Pros.Semin dkk (2021 (hal 181-188) 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.

Adapun yang menjadi manfaat lain dari penggunaan aplikasi *canva* ini yaitu :

- 1) Menggali sisi kreativitas ⁵⁶ pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 2) Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola pikir kritis pesera didik.
- 4) Membantu pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual (gambar).

- 5) Membantu tenaga kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan.
- 6) Membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan.

Keuntungan Aplikasi Canva

Berikut keuntungan penggunaan aplikasi *canva* menurut N. Mila dkk serta Pros.Semin dkk (2021 (hal 181-188) :

- a. Di *Canva* sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran.
- b. *Canva* bisa diakses di berbagai platform melalui pc, laptop, dan mobile.
- c. Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah.
- d. Dengan aplikasi *Canva* dapat membuat kreasi atau proyek secara instan, karena template tersedia dengan gratis dan bisa diunduh dengan cara beragam.
- e. Tersedia fitur save otomatis.
- f. *Canva* juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya yang seperti kita inginkan mudah

Kekurangan Canva

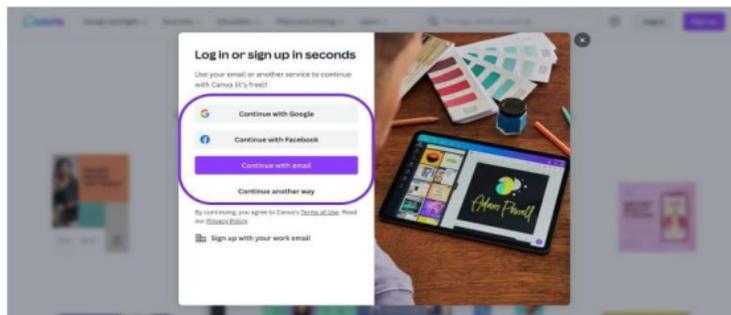
Berikut kekurangan penggunaan aplikasi *canva* menurut N. Mila dkk serta Pros.Semin dkk (2021 (hal 181-188) :

- a. *Canva* hanya bisa diakses menggunakan internet.
- b. Dari berbagai template yang tersedia, fitur yang baru atau unik hanya bisa diakses oleh akun premium atau *reguler mode*.
- c. Belum tersedianya fitur insert tabel pada *Canva*.

- d. Pada pembuatan video akan memakan waktu yang lama dalam proses maupun pengunduhan.

Berikut ini merupakan tahap-tahap menggunakan aplikasi *Canva* :

1. *Sign-up* ke *Canva* dengan login di <https://www.canva.com> Ada beberapa cara untuk sign-up di *Canva* menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *canva*.

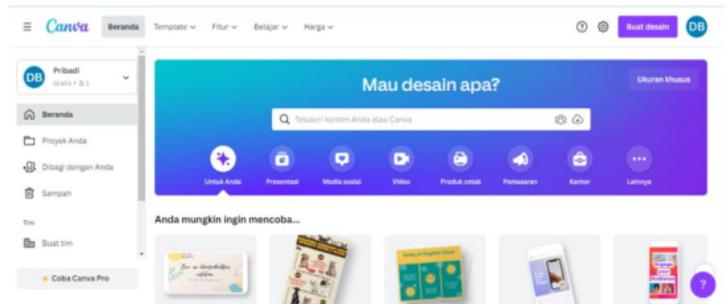


Gambar. 2.1

Tampilan Awal Masuk Aplikasi Canva

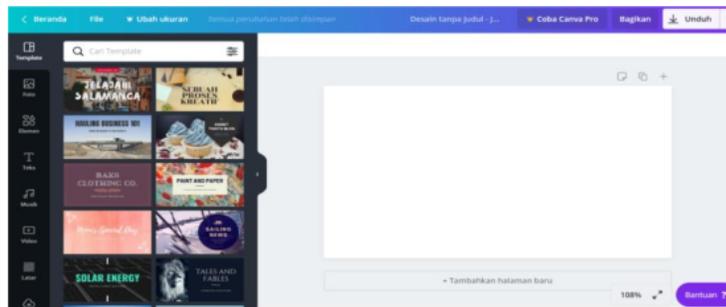
(Sumber : www.canva.com)

2. Memilih template untuk memulai desain. Setelah berhasil *log in*, maka akan muncul tampilan halaman utama. Kita dapat mendesain dengan memilih menu “*create a design* atau membuat desain” sebagaimana tanda pada gambar berikut. Setelah itu, pilih jenis template presentasi visual yang akan digunakan.



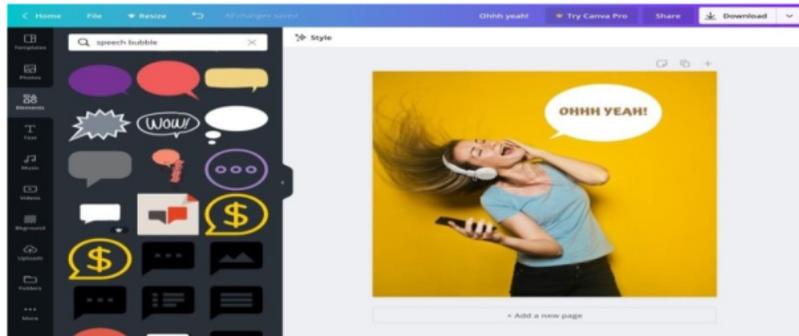
Gambar 2.2
Tampilan Beranda Aplikasi Canva
(Sumber : www.canva.com)

3. Pilih Lembar kosong (template). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam template yang sudah tersedia sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang sesuai.



Gambar 2.3
Tampilan Template Kosong Pada Aplikasi Canva
(Sumber : www.canva.com)

4. Gunakan fitur-fitur *Canva*. Aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.

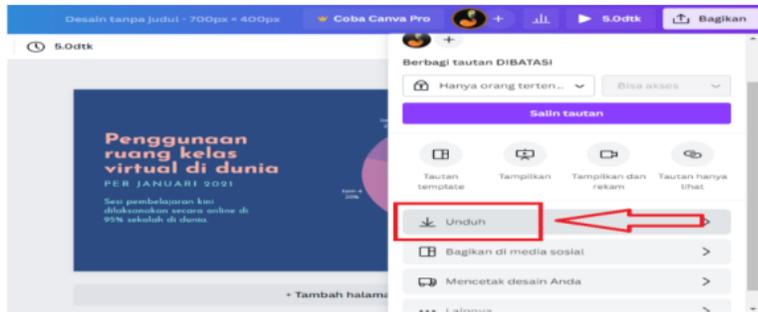


Gambar 2.4

Tampilan Fitur-Fitur Pada Aplikasi Canva

(Sumber : www.canva.com)

- Menyimpan hasil. Aplikasi *Canva* juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu ada juga fungsi Bagikan, Unduh, dan Tampilkan.



Gambar 2.5

Tampilan Akhir Penyimpanan Pada Aplikasi Canva

(Sumber : www.canva.com)

C. 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 Dasim Budimansyah 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 (2013).

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 (Sudjana, 2013).

Sehingga keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

Jenis-Jenis Keaktifan Siswa

Menurut Ramayulis keaktifan belajar mencakup keaktifan jasmani dan rohani. Keaktifan jasmani dan rohani dapat dilakukan disekolah. Menurut Paul B. Diedrich (Ramayulis, 2013:243-244) meliputi :

- 1) Visual *activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain, dan sebagainya.

- 2) *Oral activities*, Seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, interview, diskusi, 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 konstruksi, 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.

Prinsip-Prinsip Keaktifan Belajar

Aunurahman (2013: 35) menjelaskan implikasi prinsip keaktifan atau aktivitas bagi guru di dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkeaktifan 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.

Ciri-Ciri Keaktifan Belajar

Adapun ciri-ciri peserta didik yang aktif menurut Darwan Syah (2013 : 117-120) sebagai berikut :

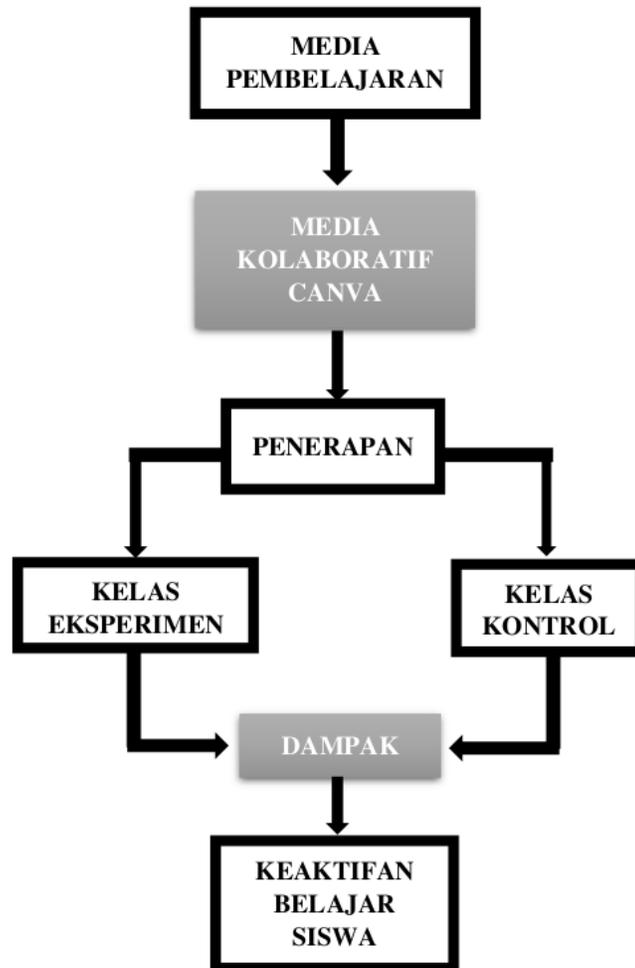
- 1) Siswa selalu bertanya atau meminta penjelasan dari gurunya apabila ada materi/persoalan yang tidak dapat dipahami dan dipecahkan.
- 2) Siswa mengemukakan gagasan dan mendiskusikan gagasan orang lain dengan gagasannya sendiri.
- 3) Siswa mengerjakan semua tugas mereka sendiri, harus menggunakan otak,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

Sedangkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menurut Darwan Syah (2013: 117-120) ditandai dengan :

- 1) Siswa aktif bertanya kepada guru maupun kepada teman sekelompok.
- 2) Siswa aktif mengemukakan pendapat.
- 3) Siswa aktif memberikan sumbangan terhadap respons siswa yang kurang relevan atau salah.
- 4) Siswa aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan guru.
- 5) Siswa aktif secara mandiri mengerjakan tugas yang diberikan guru.

2.2 KERANGKA PEMIKIRAN

Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2019 : 72) mengatakan bahwa “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir menjelaskan pola hubungan antara variabel yang ingin diteliti yaitu hubungan antara variabel independen (X) dan dependen (Y).



Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

Sumber : Dibuat Oleh Peneliti, 2024

2.3 HIPOTESIS

Hipotesis adalah kesimpulan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya atau dapat dikatakan proposisi tentative tentang hukum hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesa selalu disajikan dalam bentuk statmen yang menghubungkan secara eksplisit maupun implisit satu variabel dengan satu atau lebih variabel lainnya.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empirit yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoriti terhadap rumusan maslaah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.

Adapun hipotesis yang penulis gunakan adalah :

Ha : Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli.

Ho : Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva tidak dapat mempengaruhi keaktifan belajara siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli.

25
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis 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-posttest 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-posttest 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*).

**Tabel 3.1 Desain penelitian Eksperimen Bentuk
*One-Group Pretest-Posttest Design.***

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sugiyono, (2017 : 111)

Keterangan :

O₁ = Nilai *Pretest* sebelum diberi diklat

X = Perlakuan dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva

O₂ = Nilai *Posttest* sesudah diberi diklat

3.2 Variabel Penelitian

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 kesimpulannya” (Ilham Agustian, dkk, 2019:43). 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).

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

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.

Tabel 3.2 Keadaan Populasi Siswa Kelas X IPS SMA Swasta St. Xaverisu Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X IPS 1	29
2	X IPS 2	29
Jumlah		58

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, (Endang Supriatin, dkk, 2018 : 63). Dalam pengambilan anggota sampel dari populasi memerlukan teknik sampling. Sehubungan dengan penelitian ini pengambilan

sampel dari kelas X IPS 1 (satu) dengan jumlah siswa 29 orang dengan menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva sebagai media pembelajarannya.

²⁷ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *sampling cluster* 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.

3.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan pemecahan masalah berupa tes dan angket yang disusun berdasarkan indikator keaktifan siswa. Tes keaktifan dalam instrumen penelitian ini terdiri dari :

1. Tes awal (*pretes*)

Tes awal di berikan kepada sampel yang terdiri dari 2 (dua) kelas yaitu ⁴ kelas eksperimen dan kelas kontrol drngan ⁴ tes uraian sebanyak 5 (lima) butir soal. Tes awal di berikan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan pelajaran yang akan di ajarkan telah dapat dikuasai oleh peserta didik.

2. Tes akhir (*posttest*)

Tes khir di berikan kepada sampel setelah melaksanakan proses pembelajaran baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Tes akhir berbentuk tes uraian sebanyak 5 (lima) butir soal. Tes akhir dilaksanakan bertujuan ⁴ untuk mengetahui apakah semua materi yang tergolong penting sudah dapat dikuasai dengan sebaik-baiknya oleh siswa.

3. Angket

Menurut sugiyono (2020:142) ¹⁰ angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawab. Dalam penjelasan lain angket adalah alat untuk mengumpulkan data yang berupa pertanyaan yang disampaikan kepada responden untuk dijawab secara ⁵⁵ tertulis. Dalam penelitian ini angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup yaitu responden menjawab beberapa pertanyaan yang telah dipersiapkan tentang identitas pribadinya dan angket ini juga peneliti menggunakan untuk memperoleh data tentang kreativitas siswa.

Dalam kuesioner responden diminta untuk menyatakan tingkat persetujuan mengikuti ¹¹ skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, Pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert adalah skala yang dirancang untuk memungkinkan responden menjawab berbagai tingkat pertanyaan pada setiap butir yang menggunakan produk atau jasa. ³ Dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah skala likert dengan interval 1-4. Dengan ¹ Skala Likert, maka variabel yang akan di ukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan (sugiyono 2022:93).

Penentuan nilai skala likert dengan menggunakan lima tingkatan jawaban yang ¹³ dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 3.4

Instrument Skala Likert

Keterangan	Skor
1. Tidak setuju, tidak baik, tidak jelas, tidak	1

sesuai, tidak mudah dan tidak lengkap	
2. Kurang setuju, Kurang baik, kurang jelas, kurang sesuai, kurang mudah, dan kurang lengkap	2
3. Setuju, Baik, jelas, sesuai, mudah, dan lengkap	3
4. Sangat setuju, Sangat baik, sangat jelas, sangat sesuai, sangat mudah, dan sangat lengkap	4

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 reliabilitas.

a. Validitas

Uji Validasi atau validitas menurut Sugiyono (2017:267) merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Pada penelitian ini instrument yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva .

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2 + N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

- r = Koefisien korelasi product moment
- N = Jumlah responden (sampel)
- $\sum y$ = Jumlah skor total
- $\sum x y$ = Jumlah hasil kali skor item dengan skor total

b. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013:239), reliabilitas adalah instrument penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas soal untuk menguji keaktifan siswa dengan rumus *Alpha*, yaitu :

$$R_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_r^2} \right]$$

3
Keterangan :

R_{11} : Koefisien Reliabilitas

k : Jumlah item dalam instrument

σ_r^2 : Jumlah Varians butir tes

$\sum \sigma_r^2$: Jumlah Varians skor total setiap butir tes

n : Jumlah sampel

X_i : Jawaban subjek untuk setiap butir Soal

$\sum X$: Total jawabn subjek untuk setiap butir soal.

Rumus mencari varian item soal : $\sigma_i^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$

Rumus mencari varian total : $\sigma_r^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$

Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil pengukuran yang *relative* sama selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Arikunto(2013:239)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menjadi tujuan untuk mendapat informasi dan keterangan dari hasil penelitian dan tanpa adanya suatu teknik maka para peneliti tidak akan mendapatkan data yang akurat” (Sugiyono, 2019: 224).

Menurut Sugiyono (2019: 225) “teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan mengamati situasi pada lokasi penelitian, melakukan wawancara kepada pihak internal maupun eksternal, menyebarkan angket kepada pihak responden, melakukan dokumentasi tentang penelitian dan dapat menggunakan sekaligus empat cara tersebut melalui teknik gabungan.

1. Kuesioner

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis kuesioner yang dimana responden diminta untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan angket yang disebarkan kepada Siswa Kelas X IPS. Adapun jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 29 responden.

2. Observasi

Observasi adalah suatu alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran kolaboratif canva.

3. Dokumentasi

31

Dokumentasi adalah suatu cara mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda, legger. Adapun teknik dokumentasi yang digunakan peneliti adalah dengan membawa pedoman dokumentasi untuk mencatat data-data yang dibutuhkan. Adapun data-data yang ingin dikumpulkan melalui metode dokumentasi adalah data tentang gambaran semua lokasi penelitian, data tentang keadaan guru dan siswa serta keadaan sarana dan prasarana kegiatan mengajar di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli.

2 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil/jawaban dari masalah yang terdapat pada penelitian dan untuk melakukan pengujian hipotesis” (Sugiyono, 2018: 285). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan cara kuantitatif yang akan di olah dengan cara statistik dan berbentuk angka. Oleh sebab itu, peneliti akan menggunakan langkah sebagai berikut :

1. Verifikasi Data

Menurut Sugiyono (2018: 72), “verifikasi data dilakukan dengan melakukan pemeriksaan data yang mungkin tidak lengkap atau tidak layak untuk di olah”. Pada prosesnya akan dilakukan penelitian terhadap data dan meyakinkan agar dalam data tidak terdapat kesalahan.

2. Mengolah Angket

Angket merupakan pertanyaan yang diberikan peneliti kepada pihak responden atas masalah yang akan diteliti dan jawaban pada responden akan diberi nilai” (Sugiyono, 2018: 75). 51
dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan skala likert menurut

Sugiyono (2018: 86), yang dimana skala ini berfungsi untuk mengetahui dan mengukur pendapat dan pandangan responden terhadap lokasi penelitian.

3. Uji T Paired Sampel Test

Uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya keefektifan parsial atau tersendiri yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y)

Dasar Pengambilan Keputusan:

- a. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil tes belajar pada data pretes dan postest.
- b. Jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pretes dan posttest.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel didapat dari populasi yang bervariasi homogenitas atau tidak, untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik SPSS 26 dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan < 0,05 maka data dari populasi yang mempunyai varians tidak sama/tidak homogenitas.
- b. Jika nilai signifikan > 0,05 maka data dari populasi yang mempunyai varians sama/homogenitas.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian untuk melihat pola distribusi dari data sampel yang diambil, apakah telah mengikuti sebaran distribusi normal atau tidak” (Betti Rouli Manik, dkk, 2022:3622). Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model analisis regresi yang baik

adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov Test*.

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal
- b. Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

6. Uji Koefisien Determinan

Menurut Supangat (2017: 341), yang dimaksud dengan “koefisien determinan adalah bentuk presentase (%) yang menyatakan besar tingginya kekuatan”. Rumus yang digunakan adalah:

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

7. Regresi Linear Sederhana

Menurut Supangat (2017: 334) “regresi linear sederhana merupakan sebuah hubungan yang menyangkut variabel bebas (X) dengan variabel tidak bebas (Y)”.

$$Y = a + bX$$

Keterangan : X = Variabel bebas a = Konstanta

Y = Variabel terikat b = Koefisien

regresi/kemiringan

Nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

Untuk mendapatkan bentuk hubungan antara variabel X dan variabel Y:

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

X = Nilai variabel bebas

Y = Nilai variabel tidak bebas

n = Banyaknya data

8. Memformulasikan Hipotesa

a. H_a : Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva Terhadap Keaktifan Siswa Di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

b. Menentukan Level Of Significance (α) sebesar 5% dengan jumlah sampel atau $N = 29$.

Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis data, peneliti menggunakan program SPSS 25. Dengan menggunakan analisis uji *t paired sampel* dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu perlakuan tertentu.

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli

2. Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal Mei/Juni 2024, atau tepatnya semester genap tahun 2023/2024

HASIL PENELITIAN**4.1 Profil Sekolah****4.1.1 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah****a. Visi**

SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli memiliki visi, yaitu “Mewujudkan Insan Yang Beriman, Beretika, Berestetika, Unggul Dalam Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi”.

b. Misi

Untuk mencapai visi tersebut, SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli menetapkan misi sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan sikap religius.
- 2) Menumbuh kembangkan sikap kritis, kreatif dan inovatif.
- 3) Membekali peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 4) Mempersiapkan peserta didik yang memiliki daya saing dalam era globalisasi.
- 5) Menanamkan sikap penghargaan dan cinta akan budaya.

4.1.2 Organisasi Sekolah

SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli memiliki organisasi yang mendukung kegiatan pendidikan di dalam lingkungan sekolah, antara lain:

1. OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah)
2. Pramuka
3. Palang Merah Remaja (PMR)
4. Pencak Silat (PPS Betako Merpati Putih)
5. English Club dan Match Cup
6. Matematika Club
7. Paduan Suara
8. Sanggar Magai
9. Paskas (dilatih oleh personil koramil gunungsitoli)
10. Rubrik Pelajar Xaverius (RuperXav)

11. Marching Band
12. Xaverius Sport (Xapot)
13. Patroli Keamanan Sekolah (PKS) dibina dan dilatih oleh personel POLRES NIAS
14. Xave IT.

4.1.3 Sumber Daya Manusia Di Sekolah (Guru, Siswa, dan Tenaga Kependidikan)

Sumber daya manusia merupakan individu yang produktif yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik dalam institusi maupun perusahaan yang memiliki fungsi sebagai aset sehingga harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya. SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli memiliki sumber daya antara lain:

1. Guru : 24 Orang
2. Siswa : 472 Orang
3. Tenaga kependidikan : 3 Orang

4.1.4 Sarana dan Prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud dan tujuan, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya proses, dalam hal ini yaitu proses pendidikan. Sarana dan prasarana yang disediakan di SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Adapun beberapa sarana dan prasarana yang ada di SMA Santu Xaverius Gunungsitoli, yaitu :

a. Sarana

1. Ruang Kepala Sekolah : 1
2. Ruang Tata Usaha : 1
3. Ruang Guru : 1
4. Ruang Lab. Komputer: 1

5. Ruang Lab. Bahasa : 1
6. Ruang Lab. IPA : 1
7. Ruang OSIS : 1
8. Ruang UKGS : 1
9. Ruang BP/BK : 1
10. Perpustakaan : 1
11. Tempat satpam : 1
12. Kantin : 1
13. Speaker : 12
14. Proyektor : 12
15. Papan tulis : 12
16. Kipas angin : 12
17. Wifi : 1 Set
18. Toilet Guru : 2
19. Toilet Siswa : - Putra: 8
- Putri : 6
20. Ruang Kelas : 13 rombel

b. Prasarana

1. Parkir motor.
2. Lapangan upacara.
3. Lapangan olahraga (lapangan basket, football dan volley ball) tersedia dengan model three in one karena luas halaman terbatas, selain itu tersedia juga lapangan badminton.

4.15 Prestasi Sekolah dan Kegiatan Pendukung

a. Prestasi

Berikut adalah beberapa prestasi yang diraih oleh SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli :

No.	Tahun Pelajaran	Jenis Kompetensi	Keterangan
1.	2014/2015	a. Vocal Solo Putra (FLS2N)	Juara II

		b. Vocal Solo putrid (FLS2N)	Juara II
		c. Kriya Putra (FLS2N)	Juara V
		d. Kriya Puteri (FLS2N)	Juara III
		e. Tari Berpasangan (FLS2N)	Juara IV
		f. Film Pendek (FLS2N)	Juara IV
		g. Pidao Bahasa Inggris (FLS2N)	Juara I
		h. Pidato Bahasa Indonesia (FLS2N)	Juara I
		i. Pidato Bahasa Nias (FLS2N)	Juara I
		j. Karya Tulis Ilmiah (FLS2N)	Juara III
		k. LCT	Juara I
		l. Olimpiade Guru Biologi 2015	Juara II
		m. Karya Tulis Ilmiah Guru 2015	Juara II
2.	2015/2016	a. Olimpiade Kimia (Unimed)	Juara VI
		b. Futsal (Unimed)	Juara III
		c. Volley Ball (Unimed)	Juara III
		d. Olimpiade Fisika (Gema-Nias)	Juara II
		e. Olimpiade Ekonomi (Gema-Nias)	Juara III
		f. Try out (Gema Nias)	Juara I
		g. Olimpiade Astronomi (OSN)	Juara III
		h. Olimpiade Kebumihan (OSN)	Juara III
		i. Olimpiade Ekonomi (OSN)	Juara III

		j. Debat (Komsos KWI)	Juara III
		k. Pidato Peringatan Lahirnya Pancasila	Juara II
		l. Olimpiade Guru Biologi Tahun 2016	Juara II
		m. Olimpiade Guru Kimia Tahun 2016	Juara II
		n. Guru Berprestasi Tahun 2016	Juara I
3.	2016/2017	a. Lomba Paduan Suara “Lagu Perjuangan dan Daerah” (Kodim 0213 Nias)	Juara II
		b. Penjelajahan Tingkat Penegak Putri (Kawarcab Gunungsitoli)	Juara III
		c. Olimpiade TIK (OSN)	Juara III
		d. Olimpiade Astronomi (OSN)	Juara III
		e. Pidato Bahasa Inggris (Dinas Pendidikan Kota Gunungsitoli)	Juara V
4.	2018/2019	a. Olimpiade Geografi (OSN)	Juara I
		b. Olimpiade Ekonomi (OSN)	Juara I
		c. Turnamen Futsal Tingkat SMA/SMK/MA Sederajat Kepulauan Nias (KAMNI UNIMED)	Juara IV
		d. Turnamen Caritas Sportcenter	Juara IV
		e. Vokal Trio Tingkat SMA/SMK/MA Kementerian Agama Kota Gunungsitoli	Juara III
		f. Lomba Paduan Suara Hymne Kota Gunungsitoli antar SMA Se-Kota	Juara III

		Gunungsitoli	
5.	2019/2020	a. Penjelajahan Tingkat Penegak Putra (Kwarcab Gunungsitoli)	Juara I
		b. Gerak Jalan Indah	Juara III
		c. Lari Jarak Pendek (O2SN)	Juara I
6.	2020/2021	a. Informatika/Komputer Kompetisi Sains	Juara II
		b. Lomba Kamni Unimed	Juara II
		c. Olimpiade Komni Unimed (Geografi)	Juara I
		d. Olimpiade Kamni Unimed (Kimia)	Juara V
		e. Olimpiade Kamni Unimed (Fisika)	Juara V
		f. Olimpiade Kamni Unimed (Biologi)	Juara V
		g. Olimpiade Kamni Unimed (Informatika)	Juara V
		h. Olimpiade Kamni Unimed (Matematika)	Juara V
7.	2021/2022	a. Lomba Cipta Karya Tari Kontemporer yang diselenggarakan di kampus Budi Luhur Dalam Rangka Ulang Tahun Yayasan Budi Luhur Cakti – Jakarta.	Juara I
		b. Lewat jalur seleksi SNMPTN	6 Orang
8.	2022/2023	a. Vokal Solo Putri pada FLS2N Tingkat Provinsi (Sumatera Utara)	Juara II
		b. Desain Poster dan Lomba Cipta Lagu pada FLS2N	10 Besar

		Tingkat Provinsi (Sumatera Utara)	
		c. Bintang Radio yang diselenggarakan oleh RRI Kota Gunungsitoli	Juara IV
		d. Fashion Show Putra pada Festival Pelajar Nusantara yang diselenggarakan oleh RRI Kota Gunungsitoli	Juara II
		e. Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat, Lomba Menulis Berita Terbaik, dan Lomba Presenter Terbaik pada Festival Pelajar Nusantara yang diselenggarakan oleh RRI Kota Gunungsitoli	Juara III
		f. Lomba Tari Kreasi (Tim Sanggar Magai) yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Kota Gunungsitoli	Juara II
		g. Mural (Tim Ekskul Xave IT) yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata Kota Gunungsitoli	Juara III
		h. Olimpiade Bahasa Inggris	Medali Perak

i. Futsal Putra dalam Event KAMNI-UNIMED	Juara III
j. Vokal Solo Putri dalam Event KAMNI-UNIMED	Juara IV
k. Vocal Solo Putra dalam Event KAMNI-UNIMED	Juara I
l. Peserta didik diterima di Perguruan Tinggi Negeri melalui jalur SNBP	10 orang
m. Olimpiade Sains Nasional / KSN (di tingkat provinsi) bidang geografi	Masuk 10 besar
n. Debat Bahasa Indonesia dalam FLS2N se Kota Gunungsitoli	Juara I
o. Debat Bahasa Inggris dalam FLS2N se Kota Gunungsitoli	Juara II
p. Lomba Komik Digital dalam FLS2N se-Kota Gunungsitoli	Juara I
q. Bidang Geografi dalam FLS2N se-Kota Gunungsitoli	Juara I
r. Lomba Monolog dalam FLS2N se-Kota Gunungsitoli	Juara II
s. Lomba Cipta Puisi dalam FLS2N se- Kota Gunungsitoli	Juara III
t. Vocal Solo Putri dalam FLS2N se-Kota Gunungsitoli	Juara III
u. Lomba LCC Agama Katolik tingkat Nasional yang diselenggarakan oleh STPKat Semarang	Juara III

b. Kegiatan Ekstrakurikuler

SMA Swasta Santu Xaverius Gunungsitoli masih mempertahankan enam hari sekolah sehingga di sore hari siswa mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan pendukung sesuai dengan bakat dan keinginan peserta didik. Setiap siswa wajib mengambil minimal 2 (dua) kegiatan ekstrakurikuler dan maksimal 5 (lima) jenis kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut adalah :

1. Pramuka (wajib untuk semua siswa).
2. Paduan Suara.
3. Sanggar Magai.
4. Paskas (dilatih oleh personil koramil gunungsitoli).
5. Rubrik Pelajar Xaverius (RuperXav).
6. Pencak Silat (PPS Batako Merpati Putih).
7. Marching Band.
8. Xaverius Sport (Xapot).
9. Patroli Keamanan Sekolah (PKS) dibina dan dilatih oleh personil POLRES NIAS.
10. Xave IT.
11. Palang Merah Remaja (PMR).
12. English Club.
13. Matematika Club.
14. Musik Band.

4.2 Temuan penelitian

4.2.1 Proses Analisis Data

a. Validasi Instrumen

Validasi Instrumen merupakan langkah yang harus dilakukan oleh peneliti untuk melihat apakah instrumen yang digunakan dapat mengukur data dari variabel secara tepat. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket keaktifan siswa. Tes hasil belajar yang dipergunakan adalah tes tertulis dalam bentuk uraian yang terbagi

menjadi dua yaitu *pretest* dan *posttest*. Sedangkan angket kreativitas siswa untuk mendapatkan data dengan jumlah 20 butir pernyataan dengan 4 jawaban pilihan untuk masing-masing butir soal. Sebelum tes awal, tes akhir dan angket dipergunakan menjadi instrumen dalam penelitian ini terlebih dahulu perlu dilakukan validasi instrumen untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan oleh peneliti. Suatu validasi instrumen dapat dikatakan baik, jika instrumen tersebut memenuhi dua syarat yaitu valid dan reliabel.

1) Uji Instrumen Pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva

a) Uji Validitas

Berdasarkan pada pengujian uji validitas tes hasil belajar siswa maka perhitungan uji validitas *pretest* dan *posttest* diperoleh $r_{hitung} = 0,416$ setelah itu dikonfirmasi pada r_{tabel} untuk $N = 29$ pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) perolehan $r_{tabel} = (\alpha = n-2 = 27) = 0,381$. Dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka *pretest* dan *posttest* dinyatakan valid. Skor Perolehan Nilai Instrumen *Pretest* dan *Posttest* pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X) yaitu \sum *pretest* 1651 dan *posttest* 2520, rata – rata *Pretest* 56,93 dan *Posttest* 86,90, *min Pretest* 40 *Posttest* 70, serta *max Pretest* 70 *Posttest* 100. Data tersebut dapat di lihat pada lampiran , Halaman .

Uji Validitas Instrumen Tes *Pretest* dan *Posttest* Pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X) dapat di lihat pada lampiran...., Halaman.....

Berikut merupakan Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa :

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Koefisien korelasi antara varabel X dan Y

N : Jumlah subjek (banyaknya siswa)

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian skor X dan skor Y)

X : Skor Item

Y : Skor Total

$\sum X$: Jumlah nilai X

$\sum y$: Jumlah nilai Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat dari X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat dari Y

$$\begin{array}{l} N = 29 \\ \sum x = 1651 \\ \sum x^2 = 96.681 \\ \sum y = 2520 \\ \sum y^2 = 221.450 \\ \sum xy = 144.540 \end{array}$$

$$\begin{aligned} R_{xy} &= \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ R_{xy} &= \frac{29(144.540) - (1651)(2520)}{\sqrt{\{29(96.681) - (1651)^2\} \{29(221.450) - (2520)^2\}}} \\ R_{xy} &= \frac{4.191.660 - 4.160.520}{\sqrt{\{77.948\} \{71.650\}}} \\ R_{xy} &= \frac{31.140}{74.732,68} = 0,416 \end{aligned}$$

$R_{hitung} > R_{tabel} \rightarrow 0,416 > 0,381$, Sehingga butir soal tes hasil belajar siswa dinyatakan Valid.

b) Uji Reliabilitas

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 dan dapat di lihat sebagai berikut :

Untuk menghitung Reliabilitas PRETEST DAN POSTEST (X) maka digunakan rumus *Sperman Brown* sebagai berikut :

$$r_{11} = \frac{2 \times r^{1/2} \cdot r^{1/2}}{(1 + r^{1/2} \cdot r^{1/2})}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan.

$r^{1/2} \cdot r^{1/2}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes.

$$r_{11} = \frac{2 \times r^{1/2} \cdot r^{1/2}}{(1 + r^{1/2} \cdot r^{1/2})} = \frac{2 \times 0,416}{1 + 0,416} = \frac{0,832}{1,416} = 0,587$$

2) Hasil Teknik Analisis Data

a) Uji T Paired Samples Test

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

Tabel 4.2 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)
		16 Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Prestests - Posttest	-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 menunjukk³ 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 H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terhdapat perbedaan hasil bejar tes pada pretest dan posttest sehingga penggunaan media pembelajaran canva efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

62 b) Uji Homogenitas

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 4.2 Hasil Pretest dan Posttest Test of Homogeneity 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.

c) **Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel 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 4.3 Hasil Pretest dan Posttest Uji Normality pada Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)

1

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.

d) Uji Koefisien determinan

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,416^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,173 \times 100\%$$

$$KD = 17,3\%$$

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

e) Uji Regresi Linear Sederhana

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai variabel bebas

Y = Nilai variabel tidak bebas

n = Banyaknya data

• **Perhitungan Regresi Linear Sederhana pada Tes Hasil Belajar Siswa**

$$\begin{array}{rclclcl} N & = & \sum x & = & \sum x^2 & = & \sum y & = & 2520 & \sum y^2 & = & 221.450 & \sum xy & = \\ 29 & & 1651 & & 96.681 & & & & & & & & & 144.540 \end{array}$$

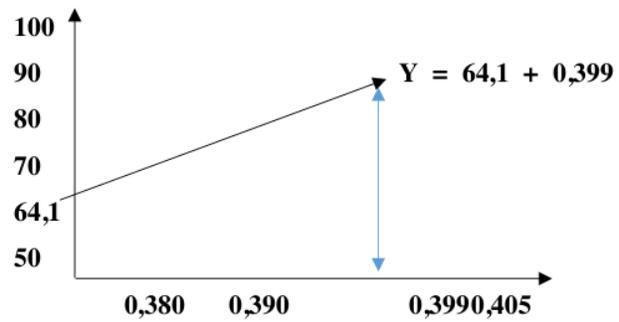
$$\begin{aligned} a &= \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \\ a &= \frac{(2520)(96.681) - (1651)(144.540)}{29(96.681) - (1651)^2} \\ a &= \frac{243.636.120 - 238.635.540}{2.803.749 - 2.725.801} \\ a &= \frac{5.000.580}{77.948} \\ a &= 64,1 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} b &= \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2} \\ b &= \frac{29(144.540) - (1651)(2520)}{29(96.681) - 1651^2} \\ b &= \frac{4.191.660 - 4.160.520}{2.803.749 - 2.725.801} \\ b &= \frac{31.140}{77.948} \\ b &= 0,399 \end{aligned}$$

Berdasarkan langkah ¹ yang telah diuraikan di atas
maka dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai
berikut :

$$Y = a + bx$$

$$Y = 64,1 + 0,399x$$



3) Uji Instrumen Angket

a) Uji Validitas

Untuk menguji tingkat validitas instrumen butir atau item soal yang digunakan sebagai instrumen pengumpulan data, harus diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya serta mengetahui apakah soal tes yang dibuat tersebut valid atau reliabel sehingga dapat digunakan sebagai instrumen pengumpulan data penelitian.

Jumlah butir soal untuk mendapatkan data tentang kreativitas belajar siswa adalah 20 butir pernyataan dengan 4 pilihan (*option*) jawaban untuk masing-masing butir soal. Hasil uji coba peneliti analisis dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* dan didapatkan bahwa semua butir soal valid.

Suatu butir item pertanyaan dikatakan valid jika nilai koefisien korelasi antara r_{hitung} lebih besar dengan r_{tabel} dapat dikatakan valid dan jika r_{tabel} lebih besar dari r_{hitung} maka dikatakan tidak valid. Untuk menguji coba angket dengan jumlah responden atau $N = 29$ pada taraf kesalahan 5% dengan nilai r_{hitung} sebesar 0,752 dan r_{tabel} sebesar 0,381. Dari hasil perhitungan validitas butir soal tersebut menunjukkan bahwa item butir soal tersebut dapat disimpulkan valid. Berdasarkan perhitungan validitas instrumen angket yang telah dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran, Analisis Uji Validitas Butir Soal Angket Keaktifan Siswa (Y) dapat di lihat pada lampiran, Halaman

- Perhitungan Uji Validitas Instrumen Angket pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa (Y)

20
N

$$\begin{array}{l} = \sum x = \sum x^2 = 270 \quad \sum y = 1747 \quad \sum y^2 = \quad \quad \quad \sum xy = 5279 \\ 29 \quad \quad \quad 84 \quad 108.411 \end{array}$$

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$
$$R_{xy} = \frac{29(5279) - (84)(1747)}{\sqrt{\{29(270) - (84)^2\} \{29(108.411) - (1747)^2\}}}$$
$$R_{xy} = \frac{153.091 - 146.748}{\sqrt{\{774\} \{91.910\}}}$$
$$R_{xy} = \frac{6.343}{8.434,35} = 0,752$$

b) Uji Reliabilitas

Dalam melakukan pengujian reliabilitas tes maka perlu menggunakan analisis teknik belah dua dengan rumus *spearmanbrown*.

$$R_{11} = \frac{2Xr^1/2^1/2}{1 + r^1/2^1/2} = \frac{2 \times 0,752}{1 + 0,752} = \frac{1,504}{1,752} = 0,858$$

Dari hasil perolehan butir soal diatas $R_{11} = 0,858$ dari $R_{tabel} = 0,381$. Dikarenakan $R_{11} > R_{tabel}$ maka keseluruhan butir soal dapat dinyatakan reliabel. Jadi berdasarkan hal tersebut maka pengukuran instrument butir soal angket kuesioner memberikan hasil yang tetap sehingga mampu dipercayai dan bisa dipergunakan dalam mengumpulkan data penelitian.

4) Hasil Teknik Analisis Data

a) Uji T Paired Sampel Test

Pengujian Uji T perlu dilakukan untuk mengetahui apakah dalam angket keaktifan tersebut ada perbedaan

yang signifikan pada data Prestests dan Postests yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel. Uji T Paired sampel Test hasil angket pemanfaatan media canva (Y)

Paired Samples Test									
Pair	X - Y	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
3		-26,58621	5,99713	1,11364	-28,86739	-24,30502	-23,873	28	,000

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 26

Berdasarkan pada hasil tabel analisis Uji T Paired Smapel Test menunjukkan bahwa T_{hitung} yang diperoleh untuk data pretest dan postests dari hasil angket keaktifan siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 23,873 dan $T_{tabel} = 1,699$ untuk $N=29$. Selanjutnya dikonfirmasi pada nilai signifikan. (2 tailed) sebesar $0,000 > 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa X IPS di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel. Uji T Paired sampel Test hasil angket keaktifan siswa(Y)

Paired Samples Test									
Pair	X - Y	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
16		-28,17241	5,00049	,92857	-30,07450	-26,27033	-30,340	28	,000

³ Sumber : *Pengelolaan Data Spss Versi 26*

Berdasarkan pada hasil tabel analisis Uji T Paired Smapel Test menunjukkan bahwa T_{hitung} yang diperoleh untuk data pretest dan postets dari hasil angket keaktifan siswa sebelum dan sesudah perlakuan sebesar 30,340 dan $T_{tabel} = 1,699$ untuk $N=29$. Selanjutnya dikonfirmasi pada nilai signifikan. (2 tailed) sebesar $0,000 > 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva memiliki pengaruh terhadap keaktifan siswa X IPS di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

b) Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas adalah bahan acuan yang digunakan untuk menentukan keputusan uji berikutnya. Yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan untuk uji homogenitas ini adalah jika nilai signifikan atau $Sig < 0,05$, maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah dikatakan tidak sama (tidak homogen). Dan jika nilai signifikan atau $sig > 0,05$, maka varians dari dua atau lebih kelompok sampel populasi data adalah sama (homogen). Berikut dapat dilihat datanya pada tabel berikut :

Tabel. Uji Homogenitas pada angket keaktifan siswa (Y)

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
X	Based on Mean	2.367	7	16	.073
	Based on Median	.692	7	16	.678
	Based on Median and with adjusted df	.692	7	5.903	.682

3	Based on trimmed mean	2.019	7	16	.116
---	-----------------------	-------	---	----	------

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 25

Berdasarkan hasil pengolahan data di SPSS, maka dapat dilihat bahwa pada tabel diatas nilai signifikan 0,116 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data dari populasi mempunyai varians yang sama atau homogen.

8 c) Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini adalah salah satu uji persyaratan untuk menguji kenormalan distribusi. Yang menjadi dasar dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas ini adalah jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berikut hasil data pada angket aktifitas siswa pada uji normalitas :

1 Tabel Normalitas Data Angket Keaktifan Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.11900336
Most Extreme Differences	Absolute	.144
	Positive	.116
	Negative	-.144
Test Statistic		.144
Asymp. Sig. (2-tailed)		.126 ^c

Sumber : Pengelolaan Data Spss Versi 25

26 Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikan yaitu 0,126 > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa nilai pada tabel diatas memenuhi kriteria uji normalitas sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residu berdistribusi normal.

d) Uji Koefisien determinan

$$KD = r_{xy}^2 \times 100\%$$

$$K = 0,752^2 \times 100\%$$

$$KD = 0,565 \times 100\%$$

$$KD = 56,5\%$$

Dari perhitungan diatas maka kita dapat mengetahui seberapa besar pengaruh angket aktivitas siswa di kelas X IPS di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024, yaitu sebesar 56,5%.

e) Uji regresi linear sederhana

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai variabel bebas

Y = Nilai variabel tidak bebas

n = Banyaknya data

**Perhitungan Regresi Linear Sederhana pada
Tes Hasil Belajar Siswa**

$$N = \sum x = \sum x^2 = 270 \quad \sum y = 1747 \quad \sum y^2 = 108.411 \quad \sum xy = 5279$$

$$29 \quad 84$$

$$a = \frac{(\sum Y)(\sum X^2) - (\sum X)(\sum XY)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{(1747)(270) - (84)(5279)}{29(270) - (84)^2}$$

$$a = \frac{471.690 - 443.436}{7.830 - 7.056}$$

$$a = \frac{28.254}{774}$$

$$a = 36,5$$

$$b = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n\sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{29(5279) - (84)(1747)}{29(270) - (84)^2}$$

$$b = \frac{153.091 - 146.748}{7.830 - 7.056}$$

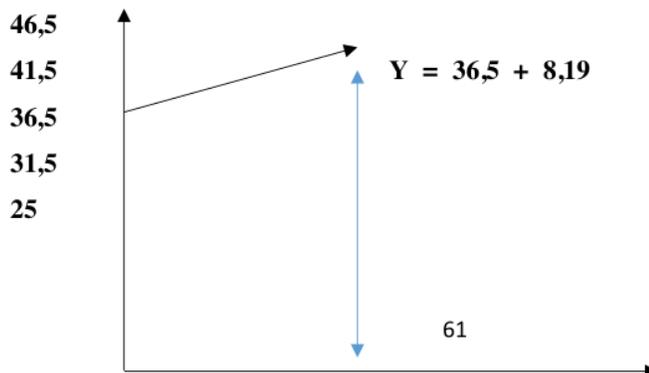
$$b = \frac{6.343}{774}$$

$$b = 8,19$$

Berdasarkan langkah ¹ yang telah diuraikan di atas maka dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y = a + bx$$

$$Y = 36,5 + 8,19x$$



f) Uji Hipotesis

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 keaktifan siswa maka digunakan instrument kuesioner angket dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama dengan perlakuan tertentu menggunakan SPSS 26.

a. Memformulasikan Hipotesa

Ha = Pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva berpengaruh terhadap keaktifan siswa di mata pelajaran ekonomi di SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli.

b. Menentukan *level significant* 5% ($\alpha=0,05$) dengan jumlah sampel atau $N=29$.

1. Uji T Hipotesis Pemanfaatan Media Pembelajaran Kolaboratif Canva (X)

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).

2. Uji T Hipotesi Angket Keaktifan Siswa (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 H_0 ditolak dan H_a diterima Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran kolaboratif canva (X) berpengaruh terhadap keaktifan siswa (Y).

4.2.2 Pembahasan Temuan Penelitian

a. Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok Penelitian

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(*pretest*), 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 menggunakan 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 $r_{hitung} = 0,416 > r_{tabel} = 0,381$ dan uji reliabilitas diperoleh $r_{11} = 0,587$ selanjutnya dibandingkan dengan $r_{tabel} = 0,381$ 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.

b. Analisis dan Interpretasi Temuan Penelitian

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.

c. Temuan Penelitian dan Teori

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, Resmi dkk, (2021, hlm. 337) 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 Wulandari dan Mudinillah,(2022, hlm. 110) 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.

Triningsih,(2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan,

keaktivitas 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.

d. Keterbatasan Temuan Penelitian

Kenyataan pada penelitian ini tidaklah mutlak pada hakekatnya keabsahan temuan peneliti ini disebabkan karena sebagai keterbatasan peneliti. Supaya temuan penelitian ini lebih nyata keberadaannya, maka perlu ditemukan batasan-batasan dalam penelitian ini, yakni :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS Semester 1 SMA Swasta St. Xaverius Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024. Dan objek penelitian difokuskan pada materi konsep dasar ilmu ekonomi, masalah utama ekonomi, bentuk bentuk kebutuhan, prinsip dan tindakan ekonomi.
2. Keterbatasan waktu dan tenaga sehingga membuat hasil penelitian ini jadi kurang maksimal.
3. Media pembelajaran canva yang diterapkan sebagai media pembelajaran di penelitian ini masih terdapat sejumlah kelemahan. Jika ada media pembelajaran lain yang digunakan mungkin bisa membuahkan hasil yang berbeda.
4. Penelitian ini jauh dari kata sempurna, maka untuk penelitian berikutnya diharapkan lebih baik dari sebelumnya,

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengolahan analisis data hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan 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 $t_{hitung} = 15,561$ dan $t_{tabel} = 1,699$ untuk taraf signifikan 5% dengan jumlah sampel = 29. Sehingga kriteria pengujian hipotesis yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,057 > 1,699$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Dalam pengujian tes hasil pada angket kreativitas siswa mendapatkan data sebanyak 20 butir pernyataan dan 5 pilihan (*option*) jawaban masing-masing butir soal. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan uji-t *paired-samples test* yang terdapat pada angket kreativitas siswa diperoleh $T_{hitung} = 23,873 > T_{tabel} = 1,699$ dan pada angket keaktifan siswa $T_{hitung} = 30,340 > T_{tabel} = 1,699$ dengan jumlah sampel 29 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.
3. Dari hasil pengolahan data tersebut di atas di peroleh jawaban hipotesis yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran kolaboratif canva terhadap keaktifan siswa kelas X IPS di SMA Xaverius pada tingkat signifikan 0,05%.

5.2 Saran

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

1. Untuk sekolah, di¹⁶harapkan 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 meningkatk: kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai suatu alternatif dalam mata pelajaran akuntansi untuk meningkatkan pemahaman, kreativitas dan minat belajar siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya, di harapkan 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 PUTAKA

- A. Poerna Wardhanie, F. Fahminansih, dan E. Rahmawati, "Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain Grafis dan Promosi Produk pada sekolah Islami berbasis Kewirausahaan". *Society*, Vol.2, No.2, Hal.51-58, 2021. doi:10.37802/society.v2il.170.

Arikunto (2013:239). "Uji reliabilitas yaitu instrument penelitian yang akan diujikan setelah diketahui validitasnya, kemudian dilakukan pengujian reliabilitas soal untuk menguji keaktifan siswa".

Aunurrahman, "Prinsip-prinsip keaktifan belajar siswa". 2013. Hal. 35

10 Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online). Vol.8 No.1, 48 <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>, (diakses pada tanggal 9 April 2021).

Darwan Syah . " Ciri-ciri keaktifan siswa dalam proses pembelajaran". 2013. Hal 117-120

41 Depdiknas.(2003).Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas.

Dina Rahmawati. "Jurnal Teknologi Pendidikan". " penggunaan media pembelajaran canva dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa". Hal. 75-90, Vol.2, No.2, tahun 2020

Endang Supriatin, Wakijo, (2018). Pengaruh Penggunaan Model Cooperatif Learning Tipe Two Stay Two Stray (Ts-Ts) Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol : 6. No (1) 63.

Eka Yuli Astuti. "Jurnal inovasi Pendidikan Ekonomi". "Dampak pemanfaatan media pembelajaran Canva terhadap keaktifan siswa". Hal. 45-60, Vol.2, No.2, Tahun 2021.

Ferdinand (2013). "Pengukuran variabel menggunakan skala interval, 33 yaitu alat pengukur yang dapat menghasilkan instrumen

yang memungkinkan perhitungan rata-rata, deviasi standar, uji statistik parameter, korelasi dan sebagainya”.

Greenstein (Siti Zubaidah, 2019:2), KEMENAG KBB 2018. Keterampilan kolaborasi, Peningkah bagi siswa?.
<http://bandungbarat.kemenag.go.id/news/view/643>

Kivunja, C. (Siti Zubaidah 2019:14), KEMENAG KBB 2018. Keterampilan kolaborasi, Peningkah bagi siswa?.
<http://bandungbarat.kemenag.go.id/news/view/643>

Leryan ddk/Prosiding Seminar Nasional FKIP (2018). “Pemanfaatan Media Presentasi Berbasis Canva dalam Pembelajaran Website”. (2023)

M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, dan E. Susanti, “Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, hal. 430, 2020, doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.

Mulyawan. (2006). Pembelajaran Kolaboratif, PT. Gramedia, Jakarta. Jurnal *Chemica*, Volume 8. Nomor 2. Desember 2017. Halaman 30-42.
<https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/download/5893/3384>

Mustak, Ahmed. *Apa itu pembelajaran kolaboratif? “manfaat dan jenis pembelajaran kolaboratif”*.2021

Misbahudin.et.al. *Canva sebagai aplikasi berbasis teknologi*.2018

N. Mila, A. Naila, Q. Azisah, dan N. Arisah. “Efektifitas Pemanfaatan Canva Sebagai”. *Pros. Semin. Nas. Peneliti. DAN Pengabd.2021*. “penelitian dan pengabd Inov. Pada masa pandemi Covid-19”. Hal 181-188.2021 “manfaat, keuntungan dan kekurangan media canva”

Paul. B. Diedrich (Ramayulis) 2013 : “ Jenis-jenis keaktifan siswa”. Vol.2, Hal. 243-244

R.Jannah.*Media Pembelajaran.”ciri-ciri media pembelajaran”*.2013

- Sarah, Tembun. (2020). “Analisis undang-undang no.20 tahun 2020 tentang sistem pendidikan nasional mencakup bab iv pasal 5 mengenai hal dan kewajiban warga, orang tua dan pemerintah” Undang-undang no.20 tahun 2020 tentang sistem pendidikan nasional. Medan : universitas hkbp nomensen. Revisi 29 mei 2020. Terbit 20 juni 2020
- Sudjana. KBBI. “ Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang memiliki arti giat”. 2013
- Sugiyono (2017:142). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV “Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawabnya”. Jurnal Basicedu : Vol.05.; No.01.; Tahun 2021.; Halaman 446-452.
- Sugiyono (2018:152). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung, Penerbit Alfa Beta’, “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, Pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.
- Sugiyono ,(2020). Metode penelitian kuantitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif dan konstruktif. Edited by .Y .Suriyani. bandung : ALFABETA
- Sugiyono (2022:130). “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”
- Sugiyono (2022:131).”Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik penduduk/siswa”.
- sugiyono (2017:267).” Uji validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti”.
- Uma Sekaran (Sugiyono, 2019 : 72).”kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

- Unpam Sasindo (2020), “Canva ²⁴ adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Vol 8, No.2 Desember 2020 82 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.” Vol 8, No.2 Desember 2020
- West (Rahmatullah dkk., 2020) “menegaskan bahwa hal-hal seperti menganalisis, mendesain, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran sangatlah diperlukan adanya pemanfaatan teknologi.

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KOLABORATIF CANVA TERHADAP KEAKTIFAN SISWA DI MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA SWASTA SANTO XAVERIUS GUNUNGSITOLI TAHUN PELAJARAN 2023/2024

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.walisongo.ac.id Internet	217 words — 2%
2	repo.uinsatu.ac.id Internet	191 words — 1%
3	repository.upstegal.ac.id Internet	105 words — 1%
4	repository.uinjambi.ac.id Internet	100 words — 1%
5	digilib.uinsgd.ac.id Internet	84 words — 1%
6	123dok.com Internet	72 words — 1%
7	repository.umsu.ac.id Internet	60 words — < 1%
8	etheses.uin-malang.ac.id Internet	59 words — < 1%

9	repository.radenfatah.ac.id Internet	58 words — < 1%
10	ejournal.unesa.ac.id Internet	56 words — < 1%
11	repository.iainpalopo.ac.id Internet	55 words — < 1%
12	repository.unibos.ac.id Internet	54 words — < 1%
13	repository.upi.edu Internet	51 words — < 1%
14	dspace.uui.ac.id Internet	49 words — < 1%
15	repository.umnaw.ac.id Internet	49 words — < 1%
16	repository.uinsu.ac.id Internet	48 words — < 1%
17	repository.radenintan.ac.id Internet	44 words — < 1%
18	journal.iainsinjai.ac.id Internet	43 words — < 1%
19	repository.iainkudus.ac.id Internet	36 words — < 1%
20	J. Shohat. "On mechanical quadratures", Rendiconti del Circolo Matematico di Palermo, 12/1934 Crossref	33 words — < 1%

21	repository.stiedewantara.ac.id Internet	31 words — < 1%
22	ejournal.iain-manado.ac.id Internet	30 words — < 1%
23	repository.umpalopo.ac.id Internet	29 words — < 1%
24	repo.undiksha.ac.id Internet	28 words — < 1%
25	repository.stie-mce.ac.id Internet	28 words — < 1%
26	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet	27 words — < 1%
27	repository.uin-suska.ac.id Internet	27 words — < 1%
28	Farah Chalida Hanoum, Fajar Gumilang Kosasih, Ratna Tri Hari Safariningsih. "Penerapan Total Quality Management(TQM) dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Rumah Sakit", Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022 Crossref	24 words — < 1%
29	repository.unmuhpnk.ac.id Internet	24 words — < 1%
30	jurnal.unigal.ac.id Internet	22 words — < 1%
31	repository.unars.ac.id Internet	22 words — < 1%

32	Feronika Aprina Hutasoit, Kartini Br Bangun, Sarma Panggabean. "Analisis Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19", <i>Journal of Education and Instruction (JOEAI)</i> , 2022 Crossref	20 words — < 1%
33	eprints.upj.ac.id Internet	18 words — < 1%
34	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet	17 words — < 1%
35	prosiding.unipma.ac.id Internet	15 words — < 1%
36	repo.poltekkes-medan.ac.id Internet	15 words — < 1%
37	Hanoi National University of Education Publications	14 words — < 1%
38	digilib.iain-palangkaraya.ac.id Internet	14 words — < 1%
39	eprints.umm.ac.id Internet	13 words — < 1%
40	mail.jurnal.iain-bone.ac.id Internet	13 words — < 1%
41	pdfcoffee.com Internet	13 words — < 1%
42	Robert J. Young, Peter A. Lovell. "Introduction to Polymers", CRC Press, 2019 Publications	12 words — < 1%

-
- 43 Rudi Abdullah. "Pengaruh Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan pada PT. Telekomunikasi Indonesia Cabang Baubau", JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen dan Perbankan), 2019
Crossref 12 words — < 1%
-
- 44 jurnal.staini.ac.id
Internet 12 words — < 1%
-
- 45 repositori.uma.ac.id
Internet 12 words — < 1%
-
- 46 digilib.uinsby.ac.id
Internet 11 words — < 1%
-
- 47 eagri.cz
Internet 11 words — < 1%
-
- 48 ojs.unm.ac.id
Internet 11 words — < 1%
-
- 49 repo.bunghatta.ac.id
Internet 11 words — < 1%
-
- 50 www.journal.umuslim.ac.id
Internet 11 words — < 1%
-
- 51 Sulaeman Lubis, Dian Pujiyanto, Andika Prabowo. "Kontribusi Sport Massase Teknik Effleurage Dan Petrissage Terhadap Penurunan Lelah Pasca Latihan Pencak Silat Atlet Al Azhar Bengkulu", SPORT GYMNASTICS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, 2023
Crossref 9 words — < 1%
-
- 52 bansm.kemdikbud.go.id
Internet 9 words — < 1%

53	repository.uinfasbengkulu.ac.id Internet	9 words — < 1%
54	www.slideshare.net Internet	9 words — < 1%
55	eprints.uny.ac.id Internet	8 words — < 1%
56	etheses.uinsgd.ac.id Internet	8 words — < 1%
57	omiyage.ppj.unp.ac.id Internet	8 words — < 1%
58	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	8 words — < 1%
59	s3.amazonaws.com Internet	8 words — < 1%
60	studyacademia.com Internet	8 words — < 1%
61	resolver.caltech.edu Internet	7 words — < 1%
62	ummaspul.e-journal.id Internet	7 words — < 1%
63	repository.its.ac.id Internet	6 words — < 1%

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE MATCHES

OFF