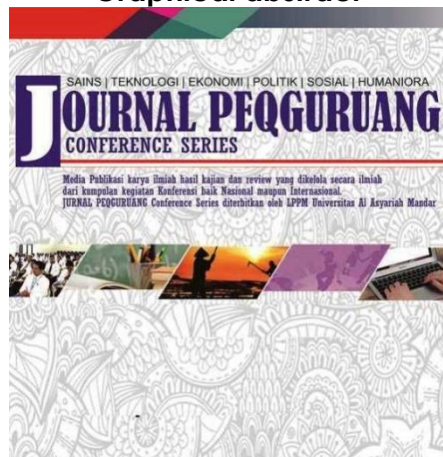


Graphical abstract



Efektivitas Kemampuan Berbicara melalui Aplikasi *Canva* pada Siswa Kelas X SMK Suparman Wonomulyo

^{1*}²Muthmainnah, Wahyuddin, Samsia,

*Corresponding author
Universitas Al Asyariah Mandar
muthmainnahunasman@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to find out how student learning outcomes change when using conventional learning models without learning media and using conventional learning media using Canva learning media where Canva media is a reference for educators in teaching students in planned and structured learning systematically by integrating technology and media so that learning becomes more effective and meaningful for students where this research was carried out at the Suparman Wonomulyo Vocational School using experimental research methods where researchers looked for comparisons of conventional learning outcomes without using learning media with conventional learning models using canva media. The population of this study were all students of SMK Suparman Wonomulyo with a sample of 2 classes, namely the control class (namely class X TO) and the experimental class (Class X TKJ) so that the results of this study would be found to provide results aimed at providing additional references to teachers about the effectiveness of learning media using Canva.

Keywords: *Learning model, Canva, student learning outcomes, learning media.*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perubahan hasil belajar siswa ketika menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran Canva yang dimana media Canva ini merupakan rujukan bagi pendidik dalam membelajarkan peserta didik dalam pembelajaran yang direncanakan dan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan teknologi dan media sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik dimana penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMK Suparman Wonomulyo dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dimana peneliti mencari perbandingan hasil belajar konvensional dengan tanpa menggunakan media pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media canva. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Suparman Wonomulyo dengan sampel 2 kelas, yaitu kelas kontrol (yaitu kelas X TO) dan kelas eksperimen (Kelas X TKJ) sehingga akan di temukan hasil dari penelitian ini untuk memberikan hasil yang bertujuan untuk memberikan referensi tambahan kepada guru tentang eektivitas media pembelajaran menggunakan canva.

Kata kunci: *Model pembelajaran, Canva, hasil belajar siswa, media pembelajaran.*

Article history

DOI: [10.35329/jp.v5i2.4686](https://doi.org/10.35329/jp.v5i2.4686)

Received : 18/07/2023 | Received in revised form : 18/07/2023 | Accepted : 19/11/2023

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi erat kaitannya dengan proses pemenuhan kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia senantiasa bertambah, untuk memenuhi kebutuhan tersebut secara cepat maka manusia menciptakan suatu cara yang efektif dan efisien. Hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Adanya alat-alat itu dapat merubah pikiran manusia, merubah cara kerja dan cara hidupnya. Begitu juga dengan pendidikan tidak lepas dari pengaruh Teknologi Muthmainnah et al (2023); (Zaqiah, Q. Y. (2022).

Menurut Haliza, N. (2021). Manusia dan teknologi tidak dapat dipisahkan sehingga teknologi dapat dijadikan sebagai media dalam pendidikan. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi kehidupan manusia dan tidak bisa dihindari, karena IPTEK memberikan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan, proses kemajuan teknonologi menghasilkan modernitas, ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi atau peluasan budaya. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa Karena pendidikan merupakan wahana untuk megembangkan mutu dan kualitas sumber daya manusia.

Berbagai macam kemajuan teknologi sudah mulai diterapkan dalam dunia pendidikan, seperti halnya untuk menopang pembelajaran yang lebih efisien, seperti pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran jarak jauh, dan lain sebagainya Al Yakin et al (2023).

Radiani, W. A. (2021). Pendidikan menjadi dasar agar individu dapat berkembang dan tumbuh sesuai dengan potensi yang dimiliki sebagai bekal hidup di masyarakat. Tanpa dukungan dari lingkungan, sulit bagi setiap orang untuk mengembangkan potensi dirinya.

Keterampilan guru dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, fasilitator dan mediator mampu di tinjau dari kemampuan guru dalam menguasai teknologi untuk kepentingan atau kecerdasan peserta didiknya. Teknologi internet memiliki andil yang besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan dimana mampu menyediakan informasi yang cukup memadai dalam proses penyajian materi Al Yakin et al (2022); Khang, et al (2023). Dengan demikian media pembelajaran berbasis internet dapat digunakan guru dalam proses mengajar dan membantu siswa dalam memahami dan mengkonstruksi materi pelajaran khususnya pelajaran bahasa Indonesia.

Aplikasi Canva adalah aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran Supriyono, S. (2022). Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat dari pada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa anda gunakan secara online melalui broser

dekstop atau download aplikasi mobilnya melalui app atau playstore.

Adapun kegunaan canva adalah:

1. Membuat presentase mirip *powerpoint*
2. Membuat konten instagram untuk *feed*, *story*, dan *ads* dengan pilihan animasi atau *static*
3. Mendesain postingan, *cover*, *ads*, *event cover*, *facebook* vidio, dan *story facebook*
4. Mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *busines card*, *newsletter*, dan *infoice* untuk kebutuhan bisnis dan sebagai digital *marketing tools*
5. Membantu menyusun format resume, *ceve*, *letter heat*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan

Menyusun *infografis*, *mind map*, *colase* foto, virtual *background*, format kalender, *planner*, peta konsep, dan *walpaper* atau *background layar gatget*.

Pembelajaran berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia memegang peranan yang cukup penting dalam menunjang perkembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa serta merupakan faktor penunjang keberhasilan siswa dalam mempelajari semua mata pelajaran. Keterampilan berbicara mendasari siswa untuk aktif dalam mengikuti proses belajar-mengajar di kelas.

Menurut Masayu, F. F. (2022). Berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Sebagai perluasan dari batasan ini dapat dikatakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide-ide yang di kombinasikan.

Setiap orang mampu berbicara secara alamiah, namun tidak semua orang mampu berbicara secara terampil dan teratur sehingga kegiatan berbicara menimbulkan kegugupan dan gagasan yang dikemukakan menjadi tidak teratur. Hal ini juga menimbulkan penggunaan bahasa yang tidak teratur dan keterampilan berbicara sangat perlu dan penting diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, karena adanya pembelajaran tersebut siswa mampu untuk berkomunikasi dengan baik. Dengan demikian, mereka mampu menguasai perkembangan kosakata dan berani untuk menyampaikan ide atau gagasan secara lisan, baik dalam situasi formal maupun non formal yang dibimbing oleh guru terkait materi yang diberikan. Pembelajaran bahasa Indonesia memegang andil besar dalam membina kemampuan berbicara. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan efisien.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelas yang dikenakan dua perlakuan yang berbeda. Berupa pembelajaran bahasa Indonesia dengan Penggunaan Media *canva* Dalam Pembelajaran Menyajikan teks diskusi (kelompok eksperimen) dan pembelajaran bahasa Indonesia dengan model konvensional (kelompok kontrol).

Peneliti sengaja membangkitkan timbulnya sesuatu kejadian atau keadaan kemudian diteliti bagaimana akibatnya. Dengan kata lain, eksperimen adalah suatu cara mencari hubungan sebab akibat dari dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi, faktor-faktor lain yang mengganggu.

Desain penelitian yang digunakan adalah desain eksperimen yang menggunakan kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test*, yang di adakan pada salah satu sekolah menengah pertama yang mengacu pada hipotesis yang ada, yaitu efektivitas penerapan *media canva* terhadap kemampuan berbicara dalam menyajikan teks diskusi pada siswa kelas IX SMK Suparman Wonomulyo. Penelitian ini diadakan pada dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Menurut Ansori, M. (2020). Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep (misalnya berat badan, nilai EBTANAS, dan sebagainya) yang menjadi pusat perhatian.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan penduduk atau makhluk hidup yang dijadikan sasaran penelitian. Pada bagian lain populasi dapat juga dikatakan sebagai sekumpul peserta didik atau orang yang dijadikan sebagai objek penelitian. Jika dihubungkan dengan penelitian ini, maka populasi yang menjadi sasaran penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Suparman Wonomulyo Kabupaten Polewali Mandar pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, dengan jumlah peserta didik 12 orang diantaranya 8 orang laki-laki dan 4 orang perempuan.

Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih dari suatu populasi yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X *SMK Suparman Wonomulyo*.

Setelah mengamati populasi penelitian ini cukup besar, maka perlu diadakan penarikan sampel. Penarikan sampel dalam penelitian ini adalah dilakukan dengan menggunakan teknik acak dengan teknik penentuan sampel yaitu teknik random sampling. Artinya, pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak.

Pengambilan sampel secara acak karena dalam penelitian ini tidak semua populasi dapat diteliti mengingat terbatasnya waktu dan biaya penelitian dan yang paling penting adalah sifat peneliti itu sendiri yang menghendaki dua kelompok sampel yang akan dipakai sebagai kelompok implentasi dan kelompok kontrol.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode tes, observasi, dan agket.

1. Metode teks digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum

mendapatkan perlakuan dan memantau perkembangan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan. Bentuk tes dalam penelitian ini adalah berupa soal uraian, yaitu soal untuk pembelajaran berbicara menyajikan teks diskusi dengan tema tertentu.

2. Observasi, dilakukan untuk sejauh mana pelaksanaan tindakan yang dilakukan sekaligus untuk mengevaluasi ketetapan tindakan yang dilakukan.

Angket peserta didik, digunakan untuk memperoleh data tentang minat, kesan, dan kesulitan yang dihadapi peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran berbicara menyajikan teks diskusi.

Dalam penelitian ini, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistika deskriptif dan analisis statistika inferensial.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah di hitung skor dari post test masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian di Uji-t dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan atau tidak ada perbedaan. Dari hasil Uji-t pada Tabel 4.1 dengan hasil bawah Uji-t sig. (2-tailed)>0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor dari post test kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga penelitian ini dapat di lanjutkan ke prosedur perlakuan atau treatment.

Tabel. 1. Independen simple test

	t-test for Equality of Means			
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
post Equal tes variances assumed	- .468	35	0.643	-.86000
Equal variances not assumed	- .473	22.407	0.641	-.86000

Berdasarkan analisis uji normalitas yang dilakukan didapat bahwa $Asym.p \text{ Sig} > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual dari data penelitian yang kita miliki berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian yang kita miliki memenuhi syarat untuk dilakukan uji Hipotesis.

Tabel. 2 Uji normalitas

	Unstandardized Residual
--	----------------------------

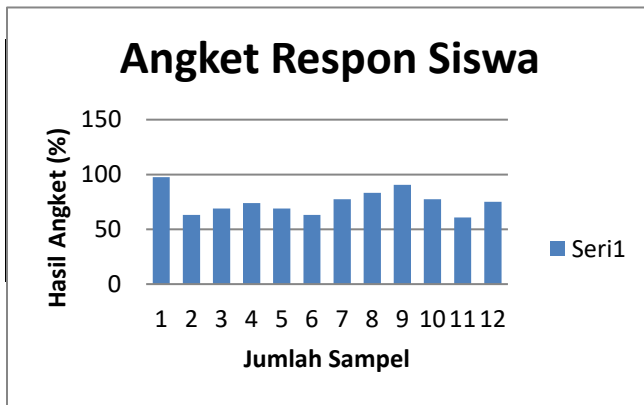
N		37
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	5.85402679
Most Extreme	Absolute	.094
Differences	Positive	.094
	Negative	-.073
Test Statistic		.094
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 4.12 diperoleh nilai signifikansi Sig.(2-tailed)=0,000<0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi Canva efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada kemampuan berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMKS Suparman Wonomulyo.

Tabel. 3. Uji Hipotesis

Adapun hasil respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi canva menggunakan angket dengan jumlah sampel 12 siswa diperoleh hasil skor rata-rata yaitu 63 dengan persentase 75%.

Gambar. 1. Hasil angket



Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV bagian B dapat diketahui bahwa sampel yang di gunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal, Hal itu dibuktikan melalui uji normalitas menggunakan Aplikasi spss dengan nilai signifikansi yang lebih besar dari nilai signifikan dalam hitungan normal untuk pengujian pre-test pada kelas eksperimen, nilai yang sama juga di peroleh saat melakukan uji normalitas pada pre-test kelas kontrol dan post-test kelas kontrol, Sedangkan nilai signifikansi saat dilakukan uji normalitas pada pos-test kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari nilai signifikan yang telah di tentukan. Karena dari ke empat data yang telah diuji nilai signifikansinya lebih besar dari nilai signifikan yang telah di tentukan maka dapat di simpulkan bahwa data pada penelitian ini pada bagian sampel berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas peneliti melakukan uji homogen untuk melihat apakah data memiliki variansi yang sama. Uji homogen dilakukan pada data pre-test kelas kontrol terhadap pre test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol terhadap kelas eksperimen. Setelah di lakukan uji homogenitas menggunakan aplikasi spss di peroleh nilai signifikansi sebesar 0,722, Karena nilai signifikansi masing masing uji lebih besar daripada nilai signifikan yang ditentukan maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen atau memiliki vasriansi yang sama.

Adapun hasil dari tes yang di berikan dikatakan efektif jika :

1. Skor rata-rata hasil belajar peserta didik untuk post-test $\geq 75,00$
2. Ketuntasan siswa secara klasikal $\geq 85\%$.

Adapun skor rata-rata hasil belajar atau post-test dari siswa adalah 81,33. Maka diperoleh hasil dari tes tersebut dikatakan efektif karena post-test=81,33 \geq 75,00. Kemudian ketuntasan dari peserta didik secara klasikal dengan standar KKM=70, maka jumlah siswa yang tuntas pada kelas eksperimen tersebut adalah 12 orang dengan persentase 100% dimana ketuntasan secara klasikal $\geq 85\%$.

1. Respon peserta didik (Angket)

Respon peserta didik dikatakan efektif apabila respon peserta didik berada pada kategori :

- a. Tuntas dengan skor respon peserta didik $\geq 75 \%$.
- b. Tidak tuntas dengan skor respon peserta didik $\leq 75\%$.

Adapun skor dari respon peserta didik berupa angket diperoleh hasil respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan aplikasi canva dengan jumlah sampel 12 siswa diperoleh hasil skor rata-rata yaitu 63 dengan persentase 75%. Maka respon peserta didik dikatakan tuntas karena persentase skor respon peserta didik $\geq 75 \%$.

Kehadiran teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara, selain itu motivasi dan otonomi belajar siswa juga ikut meningkat. Otonomi belajar ini membantu siswa agar dapat belajars secara mandiri Rasjid et al (2023) dan melalui aplikasi canva otonoi belajar berbicara siswa juga semakin baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di peroleh nilai signifikansi yang di dapat lebih kecil dari nilai signifikan yang ditentukan sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran konvensional dengan menggunakan media pembelajaran canva dengan model pembelajaran konvensional sehingga dapat dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi canva efektif untuk digunakan untuk kemampuan berbicara dengan model pembelajaran konvensional melalui aplikasi *canva*

sebagai media pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa SMK Suparman Wonomulyo.

DAFTAR PUSTAKA

Ansori, m. (2020). Metode penelitian kuantitatif edisi 2. Airlangga university press.

Johari, m., & supriyono, s. (2022). Pengaruh diferensiasi produk dan citra merek terhadap keputusan pembelian sepatu bata (studi pada bata plaza surabaya). Al-kharaj: Jurnal ekonomi, keuangan & bisnis syariah, 4(3), 745-755.

Masayu, f. F. (2022). Penerapan model pembelajaran auditory intellectually repetition untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari motivasi belajar siswa (doctoral dissertation, uin raden intan lampung).

Mulyani, f., & haliza, n. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) dalam pendidikan. Jurnal pendidikan dan konseling (jpdk), 3(1), 101-109.

Munandar, d. S., maman, m., nurasa, a., supiana, s., & zaqiah, q. Y.(2022). Menciptakan teknologi pendidikan dan implementasinya pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Edumaspul: Jurnal pendidikan*, 6(1), 1239-1247.

Radiani, w. A. (2021). Konsep humanisme dalam pendidikan sebagai gagasan dalam membentuk pribadi tangguh di masa adaptasi kebiasaan baru. In seminar nasional kurikulum merdeka belajar-kampus merdeka berbasis integrasi keilmuan di masa adaptasi kebiasaan baru (p. 167).

Muthmainnah, Ganguli, S., & Al Yakin, A. (2023). An Effective Investigation on YIPe-Learning Based for Twenty-First Century Class. In *Digital Learning based Education: Transcending Physical Barriers* (pp. 21-38). Singapore: Springer Nature Singapore.

Khang, A., Muthmainnah, M., Seraj, P. M. I., Al Yakin, A., & Obaid, A. J. (2023). AI-Aided Teaching Model in Education 5.0. In *Handbook of Research on AI-Based Technologies and Applications in the Era of the Metaverse* (pp. 83-104). IGI Global.

Al Yakin, A., & Seraj, P. M. I. (2023). Impact of Metaverse Technology on Student Engagement and Academic Performance: The Mediating Role of Learning Motivation. *International Journal of Computations, Information and Manufacturing (IJCIM)*, 3(1), 10-18.

Rasjid, A. R., Al Yakin, A., Muthmainnah, M., & Obaid, A. J. (2023). Exploring Students' Autonomous Learning Behaviours Toward E-Learning to Higher Education Performance. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2).

Al Yakin, A., Obaid, A. J., Muthmainnah, R. S. A. M., Khalaf, H. A., & Al-Barzinji, S. M. (2022). Bringing technology into the classroom amid Covid 19, challenge and opportunity. *Journal of Positive School Psychology*, 6(2), 1043-1052.