

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS SISWA

Oleh :

Esther Hozany¹⁾, Lukman Hakim Siregar²⁾, Dwi Aninditya Siregar³⁾

Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

^{1,2,3}Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

¹Email: estherhozany@gmail.com

²Email : bayoreg@gmail.com

³Email : dwi.aninditya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Metode yang digunakan yaitu metode eksperimen dengan desain *one-shotcase study*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas kelas X berjumlah 108 orang yang terdiri dari 3 kelas. Sampel dalam penelitian ini jumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Teknik analisis data digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian gambaran penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva di Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola berada pada kategori praktis. Gambaran kreativitas siswa di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola berada pada kategori “baik” dengan nilai nilai rata-rata siswa sebesar 80.83. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.004 sedangkan nilai t_{tabel} pada df 35 sebesar 1.690. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.004 > 1.690$. Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.005 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.005$. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) di SMK Negeri 1 Batang Angkola”.

Kata Kunci: *Audio Visual, Canva, Kreativitas, Siswa*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa perubahan hampir dikeseluruhan aspek kehidupan. Oleh karena itu, dunia perlu mendapatkan perhatian serius dari pemerintah berkaitan dengan tuntutan yang untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu dengan adanya pendidikan.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Pendidikan merupakan satu usaha sadar terencana yang untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam situasi pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Pendidikan

dapat diperoleh secara formal dan pendidikan juga bisa didapatkan secara nonformal dari orang-orang maupun lingkungan sekitar tempat kita tinggal. Tujuan pendidikan dapat tercapai dan tidak melenceng dari tujuan yang telah direncanakan maka dibutuhkan sebuah kurikulum.

Kurikulum merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 pada dasarnya merupakan upaya penyederhanaan yang disiapkan untuk mengantisipasi perkembangan dimasa depan. Penerapan kurikulum 2013 sendiri sudah dilaksanakan diberbagai daerah di Indonesia. Menurut Lukman (2019:92) menyatakan bahwa “Belajar adalah terjadinya perubahan perilaku untuk

mendapatkan kecakapan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk menghadapi kehidupan di lingkungan masyarakat. Dengan kata lain proses pembelajaran untuk membantu peserta didik agar belajar dengan baik. Dalam konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Dalam pembelajaran terdapat beberapa materi pembelajaran, salah satunya materi perawatan jaringan local area network (LAN).

Perawatan Jaringan Local Area Network (LAN) merupakan sebuah kegiatan merawat sebuah komputer yang terdiri dari dua atau lebih komputer yang saling terhubung satu sama lain sehingga dapat saling berbagi data. Dalam pembelajaran perawatan jaringan komputer lokal (LAN) guru dituntut untuk kreatif dan inovatif, sehingga muatan-muatan yang ada dalam pembelajaran perawatan jaringan lokal (LAN) dapat diajarkan dengan baik tanpa adanya pembelajaran yang terlewatkan. Salah satu kemampuan yang sangat penting dalam pembelajaran perawatan jaringan lokal (LAN) untuk dimiliki dan dikembangkan siswa adalah kemampuan kreativitas siswa. Siswa seharusnya lebih aktif dan terlibat langsung, sehingga dapat memahami pembelajaran dengan baik. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kreativitas siswa agar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2022 peneliti dengan guru wali kelas. Peneliti menemukan beberapa masalah, diantaranya yaitu guru masih cenderung melakukan proses pembelajaran dilakukan secara berpusat pada guru yang artinya adalah proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan belum menggunakan media yang bervariasi. Sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran *WhatsApp*, *zoom* dan *classroom*. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya dalam

meningkatkan kreativitas siswa. Kurangnya pemahaman peserta didik pada materi yang diberikan oleh guru dikarenakan cepat merasakan bosan dalam belajar karena guru lebih dominan mengajar dengan metode ceramah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang diberikan.

Menyikapi hal tersebut, peneliti memberikan penawaran untuk menggunakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *canva* dalam mengembangkan kreativitas siswa. *Canva* adalah layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis. Menurut Rahmatullah, dkk (2020:319) mengatakan bahwa "Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran". *Canva* memiliki karakteristik yang terdapat animasi dan *text*, serta desain yang menarik memiliki *template*, *photos*, *elements*, *text*, *audio*, *videos*, *background*, *styles*, *charts* dan *more* sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan. Melalui penerapan *canva* diharapkan proses pembelajaran lebih aktif dan memberikan kesempatan kepada siswa dengan adanya *design* yang ditampilkan pada *canva* dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kreativitas siswa merupakan salah satu poin yang penting yang harus dicapai oleh guru dalam setiap pembelajaran. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Menurut Benedicta, (2019:12) mengatakan bahwa "Kreativitas merupakan sebuah sifat, kemampuan, proses berkreasi, pertimbangan-pertimbangan yang mempengaruhi perilaku dan menghasilkan kebaruan". Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya skalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukses antara setiap perkembangan. Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada perilaku kreatif. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Parnes (dalam Yeni, 2010:14) mengatakan bahwa terdapat perilaku dalam kreatif yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) *Fluency* (Kelancaran) Kemampuan mengemukakan ide yang serupa untuk memecahkan suatu masalah.
- b) *Flexibility* (Keluwesannya) Kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide guna memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c) *Originality* (Keaslian) Kemampuan memberikan respons yang unik atau luar biasa.
- d) *Elaboration* (Keterperincian) Kemampuan menyatakan pengarah ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan.

Sedangkan menurut Stoltz (dalam Adelheid, 2021:217) mengatakan bahwa "Keaktifitas sangat dipengaruhi oleh kecerdasan seseorang menghadapi rintangan".

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin membahas permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) di SMK N 1 Batang Angkola".

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Batang Angkola. Sekolah tersebut dipimpin oleh Kepala Sekolah yang bernama Bapak Drs. H. Suyanto, dengan Guru Bidang Studi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) yang bernama Bapak Alim Hakim Harahap.

Sebuah penelitian diperlukan suatu metode. Metode merupakan suatu teknik yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan sebuah penelitian. Menurut pendapat Sugiyono, (2014:2) "Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu".

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dan apakah hipotesis dapat teruji dari masalah yang diteliti. Peneliti menggunakan metode eksperimen penelitian ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh antara kedua variabel. Desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah desain *one-shot case study*.

Populasi adalah kelompok besar dan wilayah yang menjadi lingkup penelitian.

Menurut Agung, (2016:66) mengatakan bahwa "Populasi merupakan sekelompok orang yang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu".

Sampel adalah kelompok kecil dari bagian target populasi yang mewakili populasi dan secara riil diteliti. Menurut Agung, (2016:67) berpendapat bahwa "Sampel merupakan bagian dari populasi".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, karena jumlah populasi cukup banyak maka sebagian populasi diambil untuk dijadikan sampel penelitian. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Simple random sampling*. *Simple random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Maka yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah 36 orang yang dari kelas X TKJ 1.

Pengumpulan data merupakan suatu metode ilmiah yang sangat penting karena umumnya data yang telah diperoleh digunakan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pengumpulan data dapat dilakukan berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara. Menurut Sugiyono, (2016:224) mengatakan bahwa "Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data". Pada penelitian ini untuk variabel X penulis menggunakan observasi untuk menjangkau data tentang penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis canva dan untuk variabel Y peneliti menggunakan angket yang digunakan untuk menjangkau data tentang kreativitas siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Untuk melakukan analisis kedua variabel dilakukan dengan dua cara yakni analisis deskriptif dan analisis *statistic inferensial*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil perhitungan data yang dikumpulkan tentang keterampilan membuka dan menutup pelajaran dalam penelitian melalui indikator yang

ditetapkan. Kemudian data yang dikumpulkan dilakukan perhitungan sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata hasil observasi sebesar 82. Pencapaian nilai rata-rata hasil observasi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva menunjukkan bahwa penggunaan media berada pada kategori praktis. Artinya media pembelajaran berbasis aplikasi canva ini sangat praktis dan tepat digunakan dalam pembelajaran materi perawatan jaringan lokal (LAN). Pencapaian ini diharapkan memberikan sebuah perbaikan terhadap proses pembelajaran di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola.

Selanjutnya perolehan hasil observasi penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola berdasarkan beberapa indikator yang telah ditetapkan dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1
Pencapaian tiap Indikator hasil Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola

No.	Indikator	Nilai Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek tampilan	80	Praktis
2.	Kemenarikan gambar dan animasi	100	Sangat Praktis
3.	Kesesuaian tata letak gambar	90	Sangat Praktis
4.	Tulisan dan audio	80	Praktis
5.	Kesesuaian gambar dan tulisan	73.33	Cukup Praktis

Berdasarkan pencapaian hasil observasi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di atas untuk tiap indikator diketahui pencapaian paling rendah berada pada indikator kesesuaian gambar dan tulisan di peroleh nilai rata-rata hasil observasi sebesar 73.33 dengan kategori cukup praktis artinya kesesuaian gambar dan tulisan cukup praktis di

terapkan dalam pembelajaran. selanjutnya pencapaian paling tinggi berada pada indikator indikator kemenarikan gambar dan animasi di peroleh nilai rata-rata hasil observasi sebesar 100 dengan kategori praktis.

Tahapan berikutnya dalam penelitian ini penulis menyebarkan angket kepada 36 siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola untuk melihat bagaimana kreativitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva. Dari angket yang dikumpulkan diperoleh skor tertinggi sebesar 95 dan skor terendah sebesar 65. Adapun hasil analisis yang dilakukan melalui aplikasi SPSS diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2
Nilai Mean, Median, Modus Hasil Angket Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (Lan)

	Valid	
N	36	
	Missing	0
Mean		80.83
Median		80.00
Mode		80
Range		30
Minimum		65
Maximum		95
Sum		2910

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diketahui nilai mean dari hasil angket kreativitas siswa di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola sebesar 80.83 yakni berada pada kategori baik. Pencapaian ini dapat diartikan bahwa siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola memiliki kreativitas yang baik dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva pada materi perawatan jaringan lokal (LAN). Kemudian dari penelitian yang dilakukan diketahui nilai median sebesar 80.00 dan nilai yang sering muncul atau modus sebesar 80.

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan maka sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu penulis dilakukan uji normalitas terhadap variabel (Y). Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data

yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Karena dalam menafsirkan atau menguji hipotesis dengan uji one-sample kolmogorov-smirnov test didasarkan pada asumsi bahwa populasi yang diselidiki berdistribusi normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas yang dilakukan melalui SPSS, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,054,. Karena nilai signifikansi hasil uji normalitas data lebih besar > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil tes yang dilakukan berdistribusi normal.

Selanjutnya hasil analisis hasil uji hipotesis yang dilakukan dengan Uji-t Satu Pihak Kanan menggunakan program SPSS. Adapun hasil perhitungan disajikan pada tabel berikut.

Berdasarkan hasil tabel *output* SPSS di atas, diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.004 sedangkan nilai t_{tabel} pada df 35 sebesar 1.690. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4.004 > 1.690. Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.005 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.005. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) di SMK Negeri 1 Batang Angkola”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diperoleh dengan teknik analisis data, maka penelitian ini dapat disimpulkan:

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva* di Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola berada pada kategori praktis.
2. Gambaran kreativitas siswa di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Batang Angkola berada pada kategori “baik” dengan nilai rata-rata siswa sebesar 80.83.
3. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 4.004 sedangkan nilai t_{tabel} pada df 35 sebesar 1.690. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4.004 > 1.690.

Selanjutnya nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 sedangkan nilai probabilitas diketahui sebesar 0.005 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.005. Berdasarkan hasil konsultasi nilai tersebut, maka hipotesis alternatif diterima atau disetujui kebenarannya yaitu “Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Perawatan Jaringan Lokal (LAN) di SMK Negeri 1 Batang Angkola”.

5. REFERENSI

- Adelheid, Rikwanti dkk. 2021. *Psikologi Keperawatan*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Agung dan Zarah. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Benecdicta, P. 2019. *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Rahmatullah, R., Inanna, I & Ampa, A.T. 2020. Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol.12, No.2 tahun 2020:317-327.
- Siregar, Lukman Hakim. Penerapan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Institut Pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidimpuan. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. Vol.7 No.1 Edisi Januari 2019
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yeni, Rachmawati dkk. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

