



Pengembangan Konten Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Development of Canva Content as Learning Media to Increase Student Motivation

Muhammad Abdul Roziq Asrori¹, Koiriyah², Yepi Sedy Purwananti³

asroriroziq@gmail.com, koiriyah09@guru.sma.belajar.id, yepisedya@gmail.com

^{1,3}Universitas Bhinneka PGRI, ²SMAN 1 Pule

Abstract

This research aims to develop Canva Application Content as an information technology-based learning media to increase student motivation at SMAN 1 P. This Research and Development has succeeded in developing Canva application content as an information technology-based learning medium using a model from Thiagarajan known as the 4-D model; Define, Design, Develop and Disseminate. Researchers used quantitative descriptive data analysis techniques that showed the assessment of the validator was 83.33% with a very decent category. The effectiveness of learning media by developing Canva application content in increasing the learning motivation through a limited-scale trial, there was an increase of 70% of students who achieved the passing grade, while based on the results of the Paired Sample T-Test there was a significant difference between the pretest and posttest with a score of the significance is 0.001 while in the wider respondent trial, the results of Improved Learning Outcomes are 40% of students who achieve the passing grade before (Pretest) and 93% after (Posttest), while based on the results Paired Sample T-Test test there is a significant difference between pretest and posttest with a significance value of 0.000. This identifies that the learning media is effective in increasing students' learning motivation.

Keywords: Content ; Canva; Learning Media ; Student Motivation

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 P. Penelitian Pengembangan ini berhasil mengembangkan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan model dari Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D yang tahapannya meliputi Define, Design, Develop dan Disseminate. Peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif yang menunjukkan penilaian dari validator sebesar 83,33 % dengan kategori sangat layak. Keefektifan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 P melalui uji coba skala terbatas terdapat peningkatan sebesar 70% siswa yang mencapai nilai KKM, adapun berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi yakni sebesar 0,001 sedangkan pada uji coba responden yang lebih luas diperoleh Peningkatan Hasil Belajar yakni sebesar 40% siswa yang mencapai nilai KKM sebelum (Pretest) dan sebesar 93% sesudah (Posttest), adapun berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan nilai signifikansi yakni sebesar 0,000. Hal ini mengidentifikasikan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Konten 1; Canva 2; Media Pembelajaran 2; Motivasi Siswa 4.

Correspondensi Author : Muhamad Abdul Roziq Asrori

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan canggih menuntut setiap guru beradaptasi dengan perubahan yang ada termasuk dalam dunia pendidikan (Muhamad Abdul Roziq Asrori, 2019) (Asrori, 2017). Pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya dalam peningkatan mutu pendidikan

harus selalu diupayakan. Peningkatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, diharapkan dapat membantu memudahkan penguasaan keterampilan baru yang lebih nyata dan menarik. Salah satu aplikasi yang telah ada dalam dunia teknologi dan informasi ialah aplikasi Canva yang banyak dimanfaatkan oleh guru dan menghasilkan perubahan signifikan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022)(Sama', Bahri, & Misbahudholam AR., 2022)(Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021).

Perkembangan teknologi yang pesat tersebut tentunya belum dimanfaatkan secara menyeluruh oleh masyarakat kita. Terlebih pada dunia pendidikan untuk para guru yang kompetensi keterampilan berteknologinya masih lemah. Seperti halnya aplikasi canva tersebut meskipun memiliki banyak fitur, tetapi belum banyak guru memanfaatkan untuk proses pembelajaran di kelas. Tentu hal tersebut membutuhkan motivasi dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi berteknologi agar mampu melaksanakan pembelajaran lebih adaptif dan inovatif (Fitriani, Faisol, Wamiliana, Notiragayu, & ..., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang maksimal ketika guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti halnya pada saat pandemi covid 19, melalui penggunaan *Canva for Education* dalam pembelajaran jarak jauh juga mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif. Hal ini sangat mendukung ketercapaian output pembelajaran yang diharapkan pada era digital saat ini (Putra & Filianti, 2022). Selain itu juga meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa selama mengikuti proses belajar mengajar (Sonatha, Azmi, Rahmayuni, & Meidelfi, 2022)(Amrina, Mudinillah, & Handayani, 2021). Sementara disisi lain banyak juga guru yang mencoba pasif dengan perubahan sosial dan lebih nyaman dengan pembelajaran yang konvensional selama ini (Dodd, 1992) dan beberapa mengalami keterasingan dengan percepatan teknologi (Asrori, 2016).

Melihat hal tersebut tentu menjadi wajar ketiga data data di sekolah menunjukkan adanya ketidak berimbangan kompetensi guru dengan percepatan teknologi. Seperti data guru-guru SMAN 1 P menunjukkan bahwa dari sejumlah 32 orang guru yang mengajar, hanya sekitar 10 orang guru atau sekitar 31,25 % yang menyampaikan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Kenyataan tersebut menandakan terjadinya kesenjangan kebutuhan kompetensi dan praktik guru dalam memanfaatkan teknologi. Praktik dilapangan sebagian guru masih menggunakan media pembelajaran buku paket, LKS/modul, dan media pembelajaran lain yang menurut siswa kurang menarik. Kalaupun beberapa guru sudah mencoba menggunakan media slide show dengan bantuan software Power Point, beberapa siswa masih merasa perlu ada sesuatu yang baru untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Tentu dalam konteks merdeka belajar differensiasi siswa ini harus mendapatkan perhatian dalam kebutuhan belajar mereka (Kahfi, 2022)

Salah satu bentuk pemenuhan kebutuhan belajar siswa adalah dengan mengembangkan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan konten menarik sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 P di dalam pelaksanaan pembelajaran baik secara tatap muka maupun secara *online*. Canva sebagai aplikasi berbasis online telah menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya (Mahardika, Wiranda, & Pramita, 2021). Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Sekaligus guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian dan Pengembangan yang digunakan berupa model prosedural. Pengembangan Konten Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi ini diimplementasikan pada siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P Tahun Pelajaran 2022/2023, saat pelajaran Ekonomi materi Konsep Manajemen Badan Usaha. Pengembangan Konten Aplikasi Canva ini

menggunakan model dari Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan model 4D. Tahapan dari model Thiagarajan ini adalah *Define, Design, Develop* dan *Disseminate* (Kurniawan et al., 2017)(Andriyani & WIBOWO, 2018)(Lestari & Muchlis, 2021).

Alasan pemilihan model Thiagarajan ini adalah karena pada model Thiagarajan dalam setiap tahapnya tersebut dapat mencakup secara keseluruhan kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan konten aplikasi canva ini sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi (Kurniawan et al., 2017).

Adapun prosedur penelitian yang dilakukan peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 P dijabarkan dalam bentuk table berikut ini :

Tabel 1. Prosedur penelitian

No	Tahapan	Metode	Instrumen	Data Yang dikumpulkan	Responden
1	<i>Define</i> (<i>Pendefinisi an</i>)	Wawancara	Pedoman wawancara	Hasil wawancara Permasalahan Umum di sekolah yaitu Masalah Dasar Siswa dan Guru pada pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yang berkaitan dengan pengembangan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi	Siswa dan Guru SMAN 1 P
		Dokumentasi	Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator dari Mata Pelajaran Ekonomi kelas X pada materi pokok Konsep Manajemen Uji Validitas dan Reliabilitas.	Materi pembelajaran Ekonomi kelas X untuk disajikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi Canva dalam urutan sajian materi yang sesuai	Silabus dan RPP Ekonomi Kelas X materi Konsep Manajemen
		Wawancara	Kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah	Validitas dan Reliabilitas RPP dan Soal Tes	Tim Ahli Siswa SMAN 1 P
		Studi Pustaka	Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva.	Konten-konten aplikasi canva dan konsep utama materi pelajaran yang berkenaan pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan konten-konten aplikasi Canva. Pembuatan Website Personal dengan aplikasi canva serta Pembuatan Kuis interaktif integrasi canva dengan Quizizz.	Artikel Jurnal dan Referensi Literatur tentang Aplikasi Canva serta Materi Ekonomi Konsep Manajemen Pelatihan Online E-Guru.id
2	<i>Design</i> (<i>Perancangan n</i>)	Dokumentasi	Catatan-catatan atau dokumen-	Menentukan dan Menggunakan Konten-konten aplikasi canva yang digunakan dan dimanfaatkan dalam	Aplikasi Canva

			dokumen yang ada.	pengembangan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi.	
				Merancang dan Membuat Design awal media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi Canva	
3	<i>Develop</i> (Pengembangan)	Wawancara	Pedoman wawancara	Saran untuk perbaikan Konten Media Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva untuk dicari apa saja yang perlu diubah, dimodifikasi atau ditambah Tahap akhir produksi (pengembangan) dengan menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi canva yang mendapat penilaian positif dari para ahli dan mempunyai kinerja yang terbukti konsisten.	Tim Ahli (Dosen Teknologi Informasi UBHI dan Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 P) Tim Ahli
		Angket		Media Pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi Canva kemudian diuji cobakan pada peserta didik	Siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P
4	<i>Disseminate</i> (Penyebaran) / Sosialisasi Hasil	Observasi	Pedoman Observasi	Pemanfaatan hasil produk pengembangan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas di masa pandemi.	Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 1 P
				Motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi canva.	Siswa kelas X IPS SMAN 1 P
		Test	Pre Test dan Post Test	Hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.	Siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P
		Angket	Kuisoneer	Hasil belajar siswa dalam memahami materi pelajaran.	Siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P

Desain Uji Coba

Dalam desain uji coba pengembangan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi, dilakukan pada kelompok kecil, yaitu di kelas X IPS-2 SMA Negeri 1 P Tahun Pelajaran 2022/2023 saat jam pelajaran Ekonomi pada penyampaian kompetensi dasar konsep manajemen.

Subjek Coba

Subjek coba dalam hal ini, peneliti memilih sasaran pengguna produk. Dalam hal ini peneliti mengambil subjek coba siswa kelas X IPS-2 SMA Negeri 1 P Tahun Pelajaran 2022/2023 dan guru mata pelajaran Ekonomi yang merupakan mata pelajaran yang serumpun dengan peneliti. Siswa kelas X IPS-2 sejumlah 30 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Sedangkan guru mata pelajaran Ekonomi yang mengajar di kelas X IPS-2 adalah seorang guru dengan kualifikasi pendidikan tingkat S2 Magister Manajemen.

Tabel 2. Jenis data pengembangan konten

Pengembangan Produk	Metode Pengumpulan data	Data yang Dikumpulkan	Instrumen Penelitian	Analisis data
Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi	Dokumentasi	Konten-konten yang digunakan dan dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan konten aplikasi Canva	Catatan- catatan atau dokumen-dokumen yang ada dan telah dipublikasi Pelatihan online pembuatan media pembelajaran konten aplikasi canva.	Diskriptif kualitatif
Instrumen uji validasi	Wawancara	Saran untuk perbaikan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi	Pedoman Wawancara	Diskriptif kualitatif
Saran untuk perbaikan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi	Observasi	Perbaikan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi	Pengamatan langsung	Diskriptif kualitatif
Penilaian Media Pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva	Wawancara	Modifikasi dan penambahan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi	Pertanyaan Tertutup	Diskriptif kualitatif
Motivasi belajar siswa	Observasi	Tingkat Motivasi	Pedoman observasi	Diskriptif

Pengembangan Produk	Metode Pengumpulan data	Data yang Dikumpulkan	Instrumen Penelitian	Analisis data
dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pengembangan Konten Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi		Belajar dan Hasil belajar Siswa	Pre Test dan Post test	kuantitatif
		Tingkat pemahaman materi pelajaran	Angket Penilaian Diri	Diskriptif kuantitatif dan uji T
				Diskriptif kuantitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Konten Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

A. Analisis Karakteristik Guru

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diperoleh data dari sejumlah 26 orang guru yang mengajar, sekitar 85% guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran berbasis kertas seperti buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Kendala guru dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran diperoleh data bahwa 90% guru, mengalami kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas terutama berkaitan dengan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Data Identifikasi perihal Pengetahuan Guru tentang media pembelajaran dengan menggunakan konten aplikasi canva, diperoleh data bahwa; 70% guru sudah mengetahui media pembelajaran dengan menggunakan konten aplikasi canva dan 30% guru belum mengetahuinya. Lebih dari 80% mengungkapkan kendala-kendala dan permasalahan yang dijumpai guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan konten aplikasi canva adalah tentang pemanfaatan konten aplikasi canva seperti template, elemen, tulisan dan lainnya terutama jika menggunakan yang pro enggan untuk memanfaatkan yang berbayar. Berdasarkan analisis tersebut guru-guru memerlukan pembelajaran dan pendampingan pengembangan konten aplikasi canva yang bisa dimanfaatkan secara bebas dengan tahapan yang runtut sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa dan guru.

B. Analisis Karakteristik Siswa

Karakter siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah diperoleh data bahwa Para peserta didik untuk kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah, masih banyak yang kurang termotivasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, yaitu sekitar 39% siswa. Keinginan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas diperoleh data bahwa siswa menginginkan guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pengetahuan awal siswa tentang media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi canva diperoleh data bahwa sebagian besar siswa tertarik apabila dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan mengembangkan konten aplikasi canva.

2. Analisis Pengembangan Konten Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

Data uji validitas RPP yang dilakukan tim ahli sebagai validator diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Data uji validitas RPP

Nama Validator	Jawaban	Skor
Vertika Panggayuh,S.Pd.M.Pd	Isi RPP relevan/sesuai	4
Dwi Erna Ratnawati.,SE,M.M	Isi RPP sangat relevan/sangat sesuai	5
Jumlah Skor Jawaban		9
$\% \text{ Jawaban} = 9/10 \times 100\% = 90 \%$		

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa RPP materi pokok Konsep Manajemen, Sangat Baik.

Data uji validasi dan reliabilitas butir soal pretest dan posttest.

Hasil validasi tiap butir soal disajikan dalam table berikut ini :

Tabel 4. Validasi butir soal pretest dan posttest

No. Soal	r hitung	r table	Keterangan
1.	0,719	0,444	Valid
2.	0,697	0,444	Valid
3.	0,909	0,444	Valid
4,	0,909	0,444	Valid
5,	0,719	0,444	Valid

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai r hitung > r table berdasarkan uji signifikansi 0,05. Artinya bahwa butir-butir soal tersebut diatas Valid.

Tabel 5. Reliabilitas Butir Soal Pretest dan Reliabel

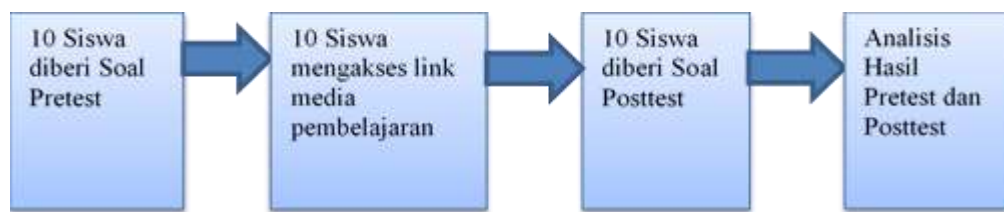
Cronbach's Alpha	N of Items
.805	6

Tabel reliability statistics diatas menunjukkan hasil analisis dari uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha = 0,805 dari 5 item variable. Nilai reliabilitas 0,805 adalah nilai kuat sehingga soal pretest dan posttest ini dikatakan konsisten (reliable). Melakukan identifikasi Kompetensi Dasar, Tujuan pembelajaran, dan Indikator dari Mata Pelajaran Ekonomi kelas X pada materi pokok Konsep Manajemen. Identifikasi Konten Aplikasi Canva Dalam tahap ini, peneliti melakukan studi literasi yang berkenaan dengan aplikasi canva. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva.

Uji validasi media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva dari validator diperoleh hasil sebagai berikut : $100 : 120 \times 100\% = 83,33 \%$. Sehingga dari hasil tersebut dapat ditentukan bahwa media pembelajaran Sangat Layak untuk digunakan dan mendapatkan penilaian positif dari para ahli dan mempunyai kinerja yang terbukti konsisten.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dengan Mengembangkan Konten Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 P

A. Desain uji coba skala terbatas



Gambar 1 . Desain uji coba skala terbatas

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P pada saat Pretest jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 2 siswa (20%) sedangkan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada saat Posttest sejumlah 9 siswa (90%). Ada peningkatan sebesar 70% sehingga dapat disimpulkan terjadi Peningkatan Hasil Belajar sebelum (Pretest).dan sesudah (Posttest) dengan menggunakan Media Pembelajaran Pengembangan Konten Aplikasi Canva.

B. Hasil Analisis Uji T Skala Terbatas

Hasil perhitungan uji T data sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva, disajikan dalam table data berikut ini :

Tabel 6. Hasil uji t pretest dan posttest uji skala terbatas

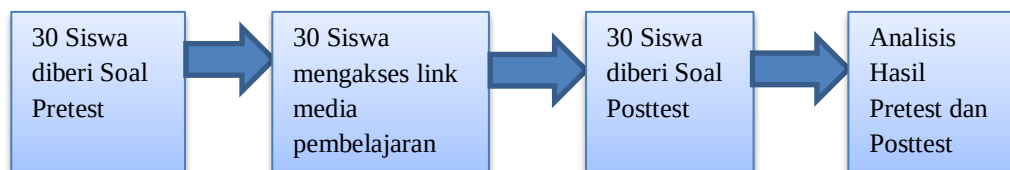
Paired Samples Statistics						
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest	56.00	10	15.776	4.989	.001
	Posttest	88.00	10	16.865	5.333	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa Mean adalah nilai rata-rata dari masing-masing variabel. Dari contoh ini terlihat bahwa pretest memiliki rata-rata lebih kecil yaitu 56,00 vs 88,00. Sehingga, secara deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara pretest dan posttest uji coba skala terbatas materi konsep manajemen dengan menggunakan media pembelajaran pengembangan konten aplikasi canva sebelum dan sesudah.

Sedangkan standar deviasi pretest sebesar 15,776 dan posttest sebesar 16,85 menunjukkan bahwa nilainya kurang dari nilai rata-rata (mean), maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva efektif karena mempunyai kinerja yang baik.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diketahui pula bahwa Sig. (2-tailed) < Alpha (0,001 < 0,05). Artinya H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test dengan Alpha sebesar 5% (0,05).

4. Desain Uji Coba Skala Responden yang Lebih Luas



Gambar 2. Desain Uji Coba Skala Responden yang Lebih Luas

Nilai hasil belajar siswa kelas X IPS-2 SMAN 1 P yang mencapai nilai ketuntasan belajar (KKM) pada Pretest dan Posttest juga mengalami perbedaan, jumlah siswa yang tuntas pada Pretest yaitu sejumlah 12 orang siswa (40 %), sedangkan pada saat Posttest jumlah siswa yang tuntas berjumlah 28 orang siswa (93%). Sehingga dapat disimpulkan terjadi Peningkatan Hasil Belajar sebelum (Pretest) dan sesudah (Posttest) dengan menggunakan Media Pembelajaran Pengembangan Konten Aplikasi Canva.

Tabel 7. Hasil Uji T Pretest dan Posttest Uji Skala Responden yang Lebih Luas
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest	64.00	30	15.222	2.779	000
	Posttest	95.33	30	11.366	2.075	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa mean adalah nilai rata-rata dari masing-masing variabel. Dari data ini terlihat bahwa pretest memiliki rata-rata lebih kecil yaitu 64,00 vs 95,33. Sehingga, secara deskriptif maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) antara pretest dan posttest uji coba skala responden yang lebih luas pada materi konsep manajemen dengan menggunakan media pembelajaran pengembangan konten aplikasi canva sebelum dan sesudah.

Sedangkan standar deviasi pretest sebesar 15,222 dan posttest sebesar 11,366 menunjukkan bahwa nilainya kurang dari nilai rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva efektif karena mempunyai kinerja yang baik.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat diketahui bahwa Sig. (2-tailed) < Alpha (0,000 < 0,05). Artinya H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan signifikan antara pretest dan posttest berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test dengan Alpha sebesar 5% (0,05).

5. Uji Validasi Lapangan

A. Respon, Reaksi Peserta Didik Hasil Pengamatan Guru

Reaksi Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva dari aspek Ketertarikan, Keaktifan dan Keberanian bertanya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dikategorikan "Baik".

B. Respon, Reaksi Peserta Didik melalui Penilaian Diri Siswa

Dari hasil perhitungan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran setelah menggunakan media pembelajaran dengan mengembangkan konten aplikasi canva sebesar 95% dengan kriteria "Baik Sekali". Hal ini mengidentifikasi bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan tingkat penguasaan materi pelajaran dan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian dan Pengembangan ini berhasil mengembangkan konten aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan menggunakan model dari Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D yang tahapannya meliputi Define, Design, Develop dan Disseminate. Dari hasil uji validasi dan uji lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2). <https://doi.org/10.55187/tarpi.v6i2.4519>
- Andriyani, E. W., & Wibowo, J. S. (2018). Pengembangan LKPD Berbentuk Pop Up Book Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Materi Utang Kelas XI Akuntansi Di SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*.
- Asrori, M. A. R. (2016). Peran Pendidikan Karakter Melalui Revolusi Mental untuk Membangun Generasi Bangsa. *Jurnal Rontal Keilmuan PPKn*, Volume 2/N.
- Asrori, M. A. R. (2017). Perwujudan nilai-nilai strategis revolusi mental pendidikan pada kearifan lokal pesantren. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i1.14559>
- Dodd, A. W. (1992). Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility. By Thomas Lickona. New York: Bantam Books, 1991. *NASSP Bulletin*, 76(545). <https://doi.org/10.1177/019263659207654519>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., & ... (2022). Pelatihan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK di Bandar Lampung.
- Hapsari, Gita Permata Puspita., & Z. (2021). Analysis Of The Needs of Animated Video Media Based on The Canva Application in Science. *Pancasakti Science Education Journal*, 6(1).
- Kahfi, A. (2022). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dan Implikasinya terhadap Karakter Siswa di Sekolah. *DIRASAH: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 5 (2).

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4).
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Lestari, D. D., & Muchlis, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berorientasi Contextual Teaching And Learning (CtI) Untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Termokimia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30987>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Asrori, M.A.R. (2019). *Pembinaan karakter anak pada masyarakat perumahan di pinggiran kota*. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan* (Vol. 16). Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/index>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Sama', S., Bahri, S., & Misbahudholam AR., M. (2022). Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang864>
- Sonatha, Y., Azmi, M., Rahmayuni, I., & Meidelfi, D. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Para Guru SMA di Kabupaten Padang Pariaman. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 22(2). <https://doi.org/10.24036/sb.02930>.