

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Informatika Kelas 7 MTs salafiyah Bode

Nining Nurmaidah

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa Cirebon
ningnm49@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas 7 MTs Salafiyah Bode. Metodologi yang diterapkan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam studi ini terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, eksperimen dan kontrol. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian mencakup tes hasil belajar dan kuesioner tentang keaktifan. Pengolahan data melibatkan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta uji *Mann-Whitney U*, *Wilcoxon*, *Spearman Rank*, dan *N-Gain*. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan siswa (*Sig.* = 0,000) rata-rata keaktifan kelas eksperimen meningkat dari 22,97 pada *pretest* menjadi 55,57 pada *posttest*, (2) terdapat pengaruh berarti terhadap hasil belajar siswa (*Sig.* < 0,05) rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 37,67 pada *pretest* menjadi 85,60 pada *posttest*, (3) Ada hubungan yang signifikan antara keaktifan dan hasil belajar siswa ($r = 0,652$), nilai rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen adalah 0,75 dan hasil belajar 0,74, sedangkan rata-rata kelas kontrol 0,16 dan 0,37. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Canva*, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar.

Abstract

*This study aims to determine the influence of the use of interactive learning media on student activity and learning outcomes in the 7th grade Informatics subject of MTs Salafiyah Bode. The methodology applied is quasi-experimental with a Nonequivalent Control Group Design design. The sample in this study consisted of 60 students who were divided into two groups, experimental and control. The measurement tools used in the study included learning outcome tests and questionnaires about activeness. Data processing involved validity, reliability, normality, homogeneity, and Mann-Whitney U, Wilcoxon, Spearman Rank, and N-Gain tests. The findings of this study show that: (1) the use of interactive media has a significant influence on student activity (*Sig.* = 0.000), the average activity of the experimental class increased from 22.97 in the pretest to 55.57 in the posttest, (2) there was a significant influence on student learning outcomes (*Sig.* < 0.05), the average student learning outcomes in the experimental class increased from 37.67 in the pretest to 85.60 in the posttest, (3) there was a significant relationship between student activity and learning outcomes ($r = 0.652$), the average N-Gain value of the experimental class was 0.75 and the learning outcome was 0.74, while the average of the control class was 0.16 and 0.37. These results show that the use of interactive media succeeded in increasing student activity and learning outcomes in Informatics lessons.*

Keywords: Interactive Learning Media, *Canva*, Student Activeness, Learning Outcome.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan fungsi krusial dalam membangun komunitas cerdas, kreatif di zaman sekarang. Pendidikan harus menjadi pondasi bagi generasi berikutnya untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang teknologi di tengah perubahan global. Pendidikan tidak sekadar berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk meningkatkan kemampuan. Dalam situasi ini, seorang pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dan keahlian dalam merancang serta meningkatkan metode pengajaran yang efisien dengan memanfaatkan teknologi pendidikan untuk meningkatkan mutu siswa. selain itu, tugas pengajar tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan, tetapi juga mampu mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar. pendidik bukan hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran tetapi juga perlu memahami bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menyediakan sumber daya belajar yang bervariasi dan mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa [1].

Dalam pendidikan, teknologi mengacu pada pemanfaatan perangkat keras, perangkat lunak, dan Sarana digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang berlandaskan teknologi, seperti *Canva*, merupakan salah satu terobosan yang penting dalam bidang pendidikan masa kini. *Canva* adalah sebuah alat yang memungkinkan orang untuk mendesain grafis secara daring, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menghasilkan materi pembelajaran yang unik dengan tampilan menarik dan mudah diakses. Menurut [2], media ajar berbasis teknologi tidak hanya mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi secara menarik, tetapi juga menawarkan pengalaman pendidikan yang interaktif untuk para pelajar. Sehingga dapat mendorong keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. selanjutnya [3] menyatakan metode pembelajaran interaktif sangat bermanfaat untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran. Ini dapat menghasilkan peningkatan kinerja akademik dan kualitas pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi pendidikan seperti media interaktif mampu memperbaiki hasil pendidikan siswa serta memperdalam pengertian mereka mengenai materi yang sulit. Namun meskipun teknologi dapat memberikan banyak manfaat tetapi pemanfaatannya tidak terkontrol atau tidak bijaksana bisa berpengaruh buruk pada prestasi belajar siswa. Studi oleh [4] menunjukkan dengan kemajuan teknologi internet menyebabkan siswa kurang aktif ketika pembelajaran, terutama jika tidak diawasi dan dikelola dengan baik. Oleh karena itu untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, teknologi harus dikelola dengan bijaksana. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat krusial untuk membangun suasana belajar yang mendukung dan menambah ketertarikan serta semangat siswa dalam menguasai bahan ajar. Dalam konteks ini, pemanfaatan media interaktif seperti *Canva* menjadi semakin relevan. Pemanfaatan *platform* pembelajaran *Canva* juga menghadirkan pengalaman pendidikan yang lebih inovatif dan mengasyikkan, yang selanjutnya membantu dalam mencapai sasaran pendidikan [5]. Pengajar perlu memanfaatkan alat yang tepat agar bisa mendorong keaktifan siswa dalam kegiatan belajar [6].

Semangat serta keaktifan siswa sangat krusial dan berperan besar dalam kegiatan pengajaran di kelas. Dengan antusiasme dan keaktifan yang besar, aktivitas belajar di ruang kelas akan berlangsung dengan lancar dan sasaran pendidikan akan lebih mudah diraih serta lebih dimengerti oleh siswa. Masalah yang menyebabkan prestasi akademik siswa tidak optimal adalah konsentrasi minim selama proses pembelajaran, serta rendahnya keaktifan siswa di kelas saat belajar [7]. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa memiliki hubungan dengan hasil belajar mereka. Keaktifan siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian akademik, karena jika siswa tidak aktif selama proses pembelajaran, hasil belajar mereka tidak akan optimal. Oleh karena itu, semakin banyak keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, semakin besar kemungkinan mereka mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Keaktifan pembelajaran memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi karena melibatkan interaksi langsung dengan sumber belajar [8]. Namun faktanya, banyak pelajar yang tidak terlalu terlibat dalam aktivitas belajar, terutama dalam pelajaran informatika. Ini mungkin disebabkan oleh keterbatasan alat yang digunakan oleh guru.

Observasi awal menunjukkan bahwa siswa di MTs Salafiyah Bode kurang aktif ketika kegiatan pembelajaran Informatika, yang terlihat dari minimnya keaktifan mereka dalam diskusi, tanya jawab sehingga pencapaian belajar mereka tidak mencapai standar yang diharapkan. Permasalahan ini mengindikasikan bahwa mendorong keaktifan dan pencapaian belajar siswa dalam mata pelajaran Informatika tetap menjadi masalah yang sulit. Penelitian sebelumnya menunjukkan penerapan media pembelajaran yang melibatkan interaksi bisa mengoptimalkan keaktifan siswa saat belajar di kelas. Sebagai contoh, Studi terdahulu yang dilakukan [9], mengidentifikasi perlunya perbaikan cara belajar yang sesuai untuk meningkatkan keterlibatan siswa, solusinya dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif. Dalam rangka pembelajaran, mencapai hasil yang diinginkan merupakan tujuan utama kinerja akademik siswa bisa digunakan untuk menilai sejauh mana mereka berhasil menangkap materi atau informasi yang disajikan. Namun, hal ini juga bergantung pada dorongan siswa dan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran [10]. Penggunaan media pembelajaran, terutama berbasis teknologi, dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan sarana krusial untuk menyampaikan informasi pendidikan, terutama ketika penjelasan lisan guru kurang jelas dan siswa membutuhkan pendekatan visual yang lebih interaktif [11].

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian tentang penggunaan media interaktif *Canva* dalam pembelajaran masih lebih banyak berfokus pada seberapa efektif media tersebut terhadap hasil belajar atau keaktifan siswa secara terpisah. Kajian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi bagaimana media pembelajaran interaktif memengaruhi keaktifan dan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Informatika, khususnya untuk siswa kelas VII madrasah. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam penelitian ini tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan visual, tetapi juga dimaksudkan untuk mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui praktik. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima dan memahami pelajaran, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam menerapkan apa yang diajarkan oleh guru. Diharapkan metode ini akan membuat pembelajaran lebih interaktif dan memberi siswa kesempatan untuk belajar secara langsung. Selain itu, kondisi dan kebutuhan lingkungan pembelajaran di madrasah dapat berbeda dari konteks sekolah umumnya. Akibatnya, penelitian yang mengevaluasi penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran informatika pada siswa kelas VII MTs Salafiyah Bode diperlukan.

Berdasarkan situasi tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini memiliki signifikansi yang besar untuk mengetahui seberapa efektif pemanfaatan alat bantu pendidikan interaktif *Canva* dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika di MTs Salafiyah Bode. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan bisa memberikan panduan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang menggunakan teknologi di tingkat sekolah menengah pertama. Mengingat latar belakang tersebut, Penulis merasa penting untuk melaksanakan eksplorasi lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Interaktif

Menurut penelitian [7] media pembelajaran interaktif merupakan media yang saat digunakan dapat meningkatkan minat. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi oleh pengajar kepada siswa, di mana pemanfaatannya menciptakan interaksi antara siswa dan media melalui aksi serta reaksi yang terjadi di antara keduanya.

Pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep, kemampuan berpikir analitis dan pencapaian dalam pendidikan. Media berperan penting dalam mendukung kegiatan belajar di sekolah karena dapat memfasilitasi guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa maupun sebaliknya. Salah satu karakteristik media interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya melihat konten atau objek, tetapi juga perlu berinteraksi dengan media maupun lingkungan belajar selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan bantuan media interaktif dapat menghasilkan suasana belajar yang nyaman serta produktif, memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara sendiri di luar jam sekolah [12].

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat dikaitkan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Mayer. Menurut teori ini, dua saluran utama yang dimiliki manusia untuk menerima dan memproses informasi adalah saluran visual/piktorial dan saluran auditori/verbal. Materi pelajaran harus dirancang dengan baik agar siswa dapat memproses informasi dengan baik. Media pembelajaran yang secara terarah menggabungkan elemen visual dan verbal dapat membantu siswa memilih, mengorganisasi, dan mengintegrasikan informasi baru dengan apa yang sudah siswa ketahui.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva* dalam penelitian ini memungkinkan materi informatika menjadi lebih mudah dipahami siswa karena menggabungkan teks, gambar, ilustrasi, dan elemen visual lainnya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan praktik. Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif memiliki tujuan yang lebih luas bukan sekadar alat bantu penyampaian informasi karena mereka dapat mendorong keterlibatan siswa selama pembelajaran.

2.2 Canva

Menurut penelitian [13] Canva adalah platform berbasis web dan aplikasi yang menawarkan berbagai alat penyuntingan dan template untuk membuat muatan pelajaran terlihat menarik. *Canva* menyediakan beragam alat, termasuk presentasi, CV, poster, flyer, katalog, grafik, visual informasi, spanduk, tanda, buletin, dan banyak lagi. Tipe-tipe yang bisa ditemukan di *Canva* mencakup artistik, komersial, pemasaran, teknologi, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai media pembelajaran interaktif tidak hanya untuk menyampaikan materi informatika tetapi juga melibatkan siswa dalam kegiatan praktik. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi, memberikan tanggapan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari melalui aktivitas yang mereka lakukan.

Penggunaan media interaktif ini juga memiliki keterkaitan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* karena materi dapat disajikan menggunakan kombinasi unsur visual dan verbal. Siswa dapat membantu mengorganisasi informasi yang diterima dengan menyajikan materi yang terstruktur dengan menggunakan teks, gambar, ilustrasi, dan elemen visual. Siswa memiliki kesempatan untuk menggabungkan informasi yang mereka pelajari dengan pengalaman belajar langsung ketika kegiatan praktik mengikuti informasi tersebut.

2.3 Keaktifan Siswa

Menurut penelitian [8] keaktifan siswa terlihat ketika siswa tidak merasa tertekan dan terlibat dalam proses belajar di kelas tanpa rasa takut akan kegagalan. Mereka juga memanfaatkan setiap peluang untuk berbicara dan menyampaikan ide-ide mereka sehingga mendorong keaktifan siswa. Oleh karena itu, pembelajaran memerlukan partisipasi aktif siswa. Keaktifan siswa di kelas merupakan perubahan yang mencerminkan usaha siswa yang semakin meningkat dalam hal mendengarkan, berbicara, atau menyampaikan pendapat. Ini menawarkan berbagai keuntungan dan memerlukan landasan untuk mengembangkannya.

Keaktifan siswa memiliki dampak besar pada perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar adalah dengan memanfaatkan media saat mengajar. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran membuat mereka secara langsung terlibat dalam pengalaman belajar [7].

Dalam penelitian ini, keaktifan siswa didefinisikan sebagai keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini ditunjukkan melalui partisipasi mereka dalam kegiatan praktik, berpartisipasi dalam diskusi, menjawab pertanyaan, bertanya, dan menyampaikan pendapat, serta memperhatikan dan memahami materi.

Konsep ini sejalan dengan pendekatan konstruktivisme bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, bukan hanya melalui proses penerimaan informasi. Dalam penelitian ini, siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan praktik dan berinteraksi dengan bahan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *Canva*. Keterlibatan dapat mendorong siswa untuk mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki.

Dengan demikian, secara konseptual penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keaktifan siswa karena karakteristik media memberikan kesempatan kepada siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan materi tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan melakukan praktik.

2.4 Hasil Belajar

Menurut penelitian [14] hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian. Sasaran dari evaluasi ini adalah memperoleh informasi yang menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan pembelajaran yang dapat diketahui melalui perubahan kemampuan siswa setelah pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui tes *pretest* dan *posttest*. peningkatan hasil belajar juga tidak terlepas dari proses yang dialami siswa selama pembelajaran. Semakin aktif siswa terlibat dalam pembelajaran semakin besar peluang untuk memahami dan menerapkan materi yang dipelajari.

Dengan demikian, secara konseptual

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII MTs Salafiyah Bode yang berlokasi di Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon, Provinsi Jawa Barat. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan yang relevan dengan tujuan penelitian,

3.2 Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain *Quasi-Experimental*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol tidak menggunakan media interaktif.

Tabel 1 *Research Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ : *Pre-test* untuk kelas eksperimen

O₂ : *Post-test* untuk kelas eksperimen

O₃ : *Pre-test* untuk kelas kontrol

O₄ : *Post-test* untuk kelas kontrol

X : *Treatment* pada kelompok eksperimen menggunakan alat pembelajaran interaktif yang didukung oleh *Canva*.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs Salafiyah Bode yang berjumlah 158 siswa. Sampel yang akan diteliti berjumlah 60 yang berasal dari dua kelas. Sebanyak 30 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa sebagai kelompok kontrol. pemilihan sampel dilakukan berdasarkan kriteria tertentu disesuaikan dengan tujuan penelitian.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menerapkan metode *Purposive Sampling* pada tahap pemilihan sampel. Pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian dengan mempertimbangkan tingkat kelas, materi pembelajaran yang sama, serta kondisi pembelajaran yang relatif sebanding. Selanjutnya, salah satu kelas ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas lainnya sebagai kelompok kontrol.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan tes. Observasi merupakan cara untuk mengumpulkan informasi dengan cara menyaksikan secara langsung situasi atau kejadian yang terjadi di suatu tempat. Observasi dalam penelitian ini melibatkan keikutsertaan, penulis berpartisipasi dalam kegiatan belajar siswa yang saat ini menjadi perhatian atau digunakan sebagai materi untuk penelitian ini. Penulis melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

No	Indikator	Kemampuan yang Diukur	Bentuk Soal	Jumlah
1.	Desain Grafis	Memahami desain grafis	Pilihan Ganda	2
2.	Komponen Desain Grafis	Mengetahui komponen dasar desain grafis (titik, garis, bentuk, warna, dll.)	Pilihan Ganda	2
3.	Prinsip Desain Grafis	Memahami prinsip dasar (komposisi, keseimbangan, irama, proporsi, kesatuan)	Pilihan Ganda	3
4.	Warna Desain Grafis	Memahami teori warna dan penerapannya pada desain grafis	Pilihan Ganda	3
5.	Tipografi	Memahami pemanfaatan jenis huruf dalam desain grafis	Pilihan Ganda	1
6.	Tata Letak (Layout)	Memahami cara menata elemen visual pada desain	Pilihan Ganda	1
7.	Ide dan Konsep Desain Grafis	Memahami proses konsep hingga final artwork	Pilihan Ganda	3
8.	Peranan Desain Grafis pada Media	Memahami fungsi desain grafis pada media cetak dan digital	Pilihan Ganda	2

9.	Alat dan Software Desain Grafis	Mengetahui perangkat lunak yang digunakan dalam desain grafis sederhana	Pilihan Ganda	1
10.	Hasil Karya Desain Grafis	Memahami contoh hasil karya desain grafis sederhana	Pilihan Ganda	1
Total				19

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen keaktifan Siswa

No	Indikator	Parameter Pengukuran	Penilaian
1.	Peserta didik berkontribusi dalam menyelesaikan tugas pembelajarannya saat proses belajar mengajar dilakukan.	Jumlah tugas yang diselesaikan saat pembelajaran	Skala Likert (1-4)
2.	Peserta didik ingin berpartisipasi dalam mencari solusi selama proses belajar.	Frekuensi keterlibatan dalam pemecahan masalah	Skala Likert (1-4)
3.	Pelajar ingin mengajukan pertanyaan kepada teman atau pengajar saat tidak mengerti pelajaran.	Jumlah pertanyaan yang diajukan saat pembelajaran	Skala Likert (1-4)
4.	Siswa ingin berupaya mencari data secara mandiri.	Intensitas mencari informasi secara mandiri	Skala Likert (1-4)
5.	Siswa melakukan percakapan berdasarkan arahan dari pengajar.	Frekuensi keterlibatan dalam diskusi	Skala Likert (1-4)
6.	Siswa mampu menilai kemampuannya sendiri.	Kemampuan evaluasi diri setelah pembelajaran	Skala Likert (1-4)
7.	Siswa menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk mengatasi tugas atau masalah yang mereka temui.	Penerapan pengetahuan dalam tugas atau persoalan	Skala Likert (1-4)
8.	Penggunaan Media Interaktif <i>Canva</i> Tingkat kemudahan dalam menggunakan <i>Canva</i>	Tingkat kemudahan dalam menggunakan <i>Canva</i>	Skala Likert (1-4)
9.	Eksplorasi Fitur <i>Canva</i>	Keterlibatan siswa dalam mengeksplorasi fitur <i>Canva</i>	Skala Likert (1-4)

Dimodifikasi dari jurnal [9].

Tes hasil belajar terdiri dari 19 butir soal, *pretest* dilakukan sebelum perlakuan untuk mengukur kemampuan awal siswa, *posttest* dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Data dari *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kuesioner keaktifan siswa digunakan untuk mengumpulkan data tentang keaktifan siswa. Kuesioner terdiri dari 16 pernyataan yang disusun berdasarkan indikator keaktifan siswa. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah desain

grafis pada mata pelajaran Informatika yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selama empat kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 40 menit. Dengan demikian, keseluruhan perlakuan dilakukan selama delapan jam pembelajaran (JP).

3.6 Uji Validasi dan Reabilitas Instrumen penelitian

Untuk menjamin bahwa alat yang dipakai untuk menilai variabel penelitian adalah tepat, stabil, dan sejalan dengan tujuan dari penelitian tersebut, dilakukan validasi terhadap kuesioner serta tes yang dipakai untuk mengumpulkan data.

Validasi kuesioner dilakukan untuk memastikan bahwa setiap item dalam angket relevan dengan indikator variabel yang diteliti. Validasi ini dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) yang melibatkan konsultasi dengan ahli pendidikan atau pakar terkait. *Expert judgment* digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian butir-butir pertanyaan dengan indikator variabel penelitian, sehingga dapat dipastikan bahwa instrumen telah sesuai dengan konsep yang diukur.

Validasi tes bertujuan memastikan bahwa soal-soal yang diangkat sesuai dengan materi pembelajaran dan tujuan penelitian. Proses validasi konten dilakukan dengan merujuk pada pola soal yang mencakup materi yang telah diajarkan serta disesuaikan dengan kompetensi inti. Soal-soal disusun berdasarkan indikator yang relevan dengan variabel hasil belajar siswa.

Tabel 4 Hasil Uji Validasi Instrumen *Pre-Test* Hasil Belajar

No Soal	<i>Pearson Correlation</i>	r Tabel	<i>Sig. (2 Tailed)</i>	Keterangan
1.	0,468	0,361	0,009	Valid
2.	0,424	0,361	0,020	Valid
3.	0,389	0,361	0,033	Valid
4.	0,392	0,361	0,032	Valid
5.	0,404	0,361	0,027	Valid
6.	0,405	0,361	0,027	Valid
7.	0,543	0,361	0,002	Valid
8.	0,519	0,361	0,003	Valid
9.	0,469	0,361	0,009	Valid
10.	0,389	0,361	0,034	Valid
11.	0,436	0,361	0,016	Valid
12.	0,472	0,361	0,009	Valid
13.	0,505	0,361	0,005	Valid
14.	0,407	0,361	0,026	Valid
15.	0,438	0,361	0,016	Valid
16.	0,486	0,361	0,007	Valid
17.	0,469	0,361	0,009	Valid
18.	0,487	0,361	0,006	Valid
19.	0,456	0,361	0,011	Valid

Tabel 5 Hasil Uji Validasi Instrumen *Post-Test* Hasil Belajar

No Soal	<i>Pearson Corelation</i>	r Tabel	<i>Sig. (2 Tailed)</i>	Keterangan
1.	0,383	0,361	0,037	Valid
2.	0,474	0,361	0,008	Valid
3.	0,384	0,361	0,036	Valid
4.	0,417	0,361	0,022	Valid
5.	0,383	0,361	0,037	Valid
6.	0,400	0,361	0,029	Valid
7.	0,390	0,361	0,033	Valid
8.	0,427	0,361	0,018	Valid
9.	0,390	0,361	0,033	Valid
10.	0,390	0,361	0,033	Valid
11.	0,373	0,361	0,042	Valid
12.	0,384	0,361	0,036	Valid
13.	0,465	0,361	0,010	Valid
14.	0,502	0,361	0,005	Valid
15.	0,384	0,361	0,036	Valid
16.	0,384	0,361	0,036	Valid
17.	0,465	0,361	0,010	Valid
18.	0,465	0,361	0,010	Valid
19.	0,414	0,361	0,023	Valid

Tabel 6 Hasil Uji Validasi Kuesioner Keaktifan

No Soal	<i>Pearson Corelation</i>	r Tabel	<i>Sig. (2 Tailed)</i>	Keterangan
1.	0,646	0,361	0,000	Valid
2.	0,476	0,361	0,008	Valid
3.	0,763	0,361	0,000	Valid
4.	0,658	0,361	0,000	Valid
5.	0,466	0,361	0,009	Valid
6.	0,466	0,361	0,009	Valid
7.	0,522	0,361	0,003	Valid
8.	0,438	0,361	0,007	Valid
9.	0,592	0,361	0,001	Valid
10.	0,592	0,361	0,001	Valid
11.	0,468	0,361	0,009	Valid
12.	0,480	0,361	0,007	Valid
13.	0,477	0,361	0,008	Valid
14.	0,403	0,361	0,027	Valid
15.	0,455	0,361	0,012	Valid
16.	0,497	0,361	0,005	Valid

Sesuai dengan hasil evaluasi keabsahan dalam tabel 2 sampai tabel 4, semua butir soal pada instrumen tes hasil belajar serta kuesioner keaktifan siswa terbukti valid. Hal ini ditunjukkan oleh nilai korelasi untuk setiap pertanyaan yang melebihi angka r tabel 0,361, dan nilai *Sig. 2-tailed* berada di bawah 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setiap item soal dalam instrumen ini mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga dinilai cocok digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini.

Tabel 7 Hasil Uji Reabilitas

Instrumen	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pre-Test	0,795	Reliabel
Post-Test	0,747	Reliabel
Kuesioner	0,912	Reliabel

Instrumen *pretest*, *posttest*, dan kuesioner keaktifan siswa dinyatakan reliabel berdasarkan hasil uji reliabilitas yang disajikan dalam Tabel 5. Seluruh instrumen menunjukkan tingkat konsistensi internal yang baik dan dinyatakan reliabel, dengan instrumen pre-test memperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,795 dan instrumen post-test memperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,747. Ketiga nilai tersebut lebih tinggi dari 0,70. Oleh karena itu, instrumen *pretest*, *posttest*, dan kuesioner layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26* untuk mempermudah proses pengolahan data. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil pengumpulan data yang diperoleh dari responden. Sementara itu, analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang diawali dengan uji prasyarat, selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Mann-Whitney U*, uji *Wilcoxon Signed-Rank*, dan uji Korelasi *Spearman Rank*.

Sebelum menguji hipotesis, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi data penelitian. Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Menurut dasar pengambilan keputusan, nilai signifikansi (*Sig.*) diatas 0,05 menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti distribusi data tidak normal. Oleh karena itu, statistik nonparametrik digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini.

Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan diukur melalui uji *Wilcoxon Signed-Rank*. Uji *Mann-Whitney U* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan. Selanjutnya, uji korelasi *Spearman Rank* digunakan untuk menentukan hubungan antara hasil belajar dan keaktifan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Statistik Deskriptif

Tabel 8 Hasil Uji Statistik Deskriptif Keaktifan

Kelompok	N	Pretest Mean	Pretest Std. Deviation	Posttest Mean	Posttest Std. Deviation
Eksperimen	30	27,97	5,555	55,57	5,289
Kontrol	30	26,13	4,539	32,63	6,234

Keaktifan siswa dalam kelompok eksperimen meningkat dari 27,97 pada *pretest* menjadi 55,57 pada *posttest*, sementara keaktifan siswa dalam kelompok kontrol meningkat dari 26,13 menjadi 32,63. Hasil menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 9 Hasil Uji Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Kelompok	N	Pretest Mean	Pretest Std. Deviation	Posttest Mean	Posttest Std. Deviation
Eksperimen	30	37,67	21,805	85,60	14,998
Kontrol	30	27,87	16,167	55,97	21,183

Hasil belajar rata-rata siswa dalam kelompok eksperimen meningkat dari 37,67 pada *pretest* menjadi 85,60 pada *posttest*, dan hasil belajar rata-rata siswa dalam kelompok kontrol meningkat dari 27,87 menjadi 55,97. Dengan demikian, peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dalam kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.

4.2 Uji Mann-Whitney U dan Effect Size

Tabel 10 Hasil Mann-Whitney U Test Keaktifan

Variabel	Mann-Whitney U	Z	Sig.	Effect Size
Keaktifan	1.000	-6,652	.000	0,859
Hasil Belajar	110.000	-5.047	.000	0,652

Hasil analisis menunjukkan angka signifikansi sebesar 0,000 yang lebih rendah dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara keaktifan siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *Canva* dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. *Effect size* sebesar 0,859 menunjukkan bahwa perbedaan tersebut termasuk dalam kategori efek besar. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Canva* memiliki pengaruh yang positif terhadap keaktifan siswa, serta adanya perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang memanfaatkan media interaktif dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya, lakukan uji *Wilcoxon Signed-Rank* sebagai analisis tambahan untuk mendukung hasil yang diperoleh, di mana dalam kelas eksperimen terjadi peningkatan nilai setelah penggunaan media interaktif *Canva* dalam pembelajaran.

4.3 Uji Wilcoxon Signed-Rank

Tabel 11 Hasil Uji Wilcoxon Signed-Rank

Statistik Uji	Nilai
Z	-4,784
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, uji *Wilcoxon Signed-Rank* dilakukan pada kelompok eksperimen. Hasilnya menunjukkan nilai Z sebesar -4,784 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif. Teori pembelajaran multimedia Mayer menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggabungkan kata dan gambar dapat membantu siswa membangun representasi verbal dan visual yang lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Canva* tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mampu memperbaiki pencapaian akademis mereka.

Selain itu, uji korelasi *Spearman Rank* digunakan untuk menguji hipotesis ketiga, yang berkaitan dengan hubungan antara keaktifan dan hasil belajar.

4.4 Uji Korelasi Spearman

Tabel 12 Uji Korelasi Spearman

Variabel	Korelasi Spearman (ρ)	Sig. (2-tailed)	Interpretasi Hubungan
Keaktifan – Hasil Belajar	0,652	0,000	Kuat dan Signifikan

Hasil analisis mengungkapkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,652 dengan tingkat signifikansi di bawah 0,05. Nilai tersebut mengindikasikan adanya hubungan yang kuat dan positif antara keaktifan siswa dan hasil belajar. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, semakin memuaskan hasil belajar yang diperoleh. Di samping itu, evaluasi efektivitas pembelajaran juga dilakukan dengan menghitung nilai *N-Gain*.

Tabel 13 Rata-Rata *N-Gain*

Kelas	Rata-Rata
Keaktifan Eksperimen	0,75
Keaktifan Kontrol	0,16
Hasil Belajar Eksperimen	0,74
Hasil Belajar Kontrol	0,37

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Pemanfaatan *Canva* sebagai alat untuk belajar secara interaktif memberikan hasil yang optimal bagi siswa, secara signifikan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran jika dibandingkan dengan metode konvensional.

Hasil dari penelitian ini konsisten dengan teori multimedia Mayer (2005), yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif yang menggabungkan elemen visual dan verbal dapat memperbaiki pemahaman siswa. *Canva* sebagai alat pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, serta mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini juga mendukung hasil dari studi yang dilakukan sebelumnya [15] yang menyebutkan bahwa *Canva* dapat meningkatkan semangat, partisipasi, dan prestasi belajar siswa.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian internasional yang dilakukan oleh [16] tentang mengintegrasikan pembelajaran dengan media interaktif *Canva* pada siswa tahun pertama sekolah menengah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Canva* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa menjadi lebih baik dalam belajar mereka. Hasil penelitian ini memperkuat gagasan bahwa *Canva* dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Canva* sebagai alat pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap keaktifan serta hasil belajar siswa, dan mampu menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efisien dan berarti.

5. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Canva* memiliki pengaruh besar pada keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 7 di MTs Salafiyah Bode. Penggunaan media yang memadukan elemen visual dan interaktif dapat membuat pelajaran lebih menarik dan mendorong keaktifan siswa, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik. Selain itu,

terdapat hubungan positif yang kuat antara keaktifan dan hasil belajar, yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar mereka. *Canva* adalah salah satu alternatif media pembelajaran digital yang dapat digunakan guru informatika untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Studi ini hanya dilakukan di satu sekolah dan memiliki jumlah sampel yang terbatas. Selain itu, desain *quasi-experimental* yang digunakan tidak memungkinkan untuk mengendalikan semua variabel di luar perlakuan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sekolah dan sampel yang lebih beragam serta mempertimbangkan desain penelitian yang lebih kuat untuk memperoleh hasil yang lebih luas dan dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Triyunita, N. Yana, M. Hakim Bachtiar, and A. Abdurrahmansyah, "Transformasi Digital terhadap Kompetensi Guru dalam Pendidikan," 2025.
- [2] R. Nurpiani, S. R. Anggraeni, and O. Farhurohman, "Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, vol. 8, no. 3, p. 1172, Jul. 2024, doi: 10.35931/am.v8i3.3561.
- [3] Waluyo Hadi, Yofita Sari, and Nadra Maulida Pasha, "Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan MIPA*, vol. 14, no. 2, pp. 466–473, Jun. 2024, doi: 10.37630/jpm.v14i2.1570.
- [4] J. Hanum, A. Afiah, A. Silalahi, G. Mahardika, R. N. Lubis, and R. Akmalia, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Internet Terhadap Minat Belajar Siswa," 2023. doi: <https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.39>.
- [5] M. Muhajir, A. Sarwendah, and A. Bin Ibrahim, "Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students," *Research and Development in Education*, vol. 4, no. 1, pp. 698–708, Jul. 2024, doi: 10.22219/raden.v4i1.328.
- [6] Y. Saputri and S. Quratul Ain, "Pengaruh Media PowerPoint Interaktif Berbantu Canva terhadap Keaktifan Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 182 Pekanbaru," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, pp. 461–470, Dec. 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.16494>.
- [7] S. Raudah, A. Suriansyah, and C. Cinantya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 2, no. 4, pp. 2092–2097, Dec. 2024, doi: 10.60126/maras.v2i4.559.
- [8] Nadia Wulidar Rohmah and Didit Hermawan, "Pengaruh Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, vol. 4, no. 1, pp. 159–173, Jan. 2025, doi: 10.58192/insdun.v4i1.2894.
- [9] A. D. Prasetyo and M. Abduh, "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1717–1724, Jun. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.991.
- [10] C. P. Citradevi, "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 8, no. 2, pp. 270–275, Feb. 2023, doi: 10.51169/ideguru.v8i2.525.
- [11] A. N. Shawmi *et al.*, "Analisis Hasil Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar," 2023. doi: <https://doi.org/10.62668/jimr.v2i01.618>.
- [12] D. L. Adibowo, A. Emilia, I. Bin Sa'id, P. P. Ratno, A. A. Maiyanti, and A. Anggraini, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 2, pp. 1155–1165, Sep. 2025, doi: 10.30605/jsgp.8.2.2025.6456.
- [13] Y. A. Purba¹ and A. Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan*

- Matematika*, vol. 06, no. 02, pp. 1325–1334, 2022, doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>.
- [14] N. F. Handayani and A. Yani Banjarmasin, “Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten balangan,” *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 4, no. 2, pp. 37–45, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.31602/jt.v4i2.8621>.
- [15] A. Yulianti, N. Fazriyah, and A. Saraswati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar,” 2023. doi: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>.
- [16] V. Chust-Pérez, R. P. Esteve-Faubel, and J. M. Esteve-Faubel, “Integrating Blended Learning and Canva for the Development of Students’ ESL Reading Skills in the First Year of Secondary Education,” *Sage Open*, vol. 15, no. 3, Jul. 2025, doi: <https://doi.org/10.1177/21582440251366245>.

Biodata Penulis

Nining Nurmaidah, lahir di Cirebon pada tanggal 21 Juli 2003. Lulusan S1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Prima Bangsa Cirebon, Jawa barat. Gelar Strata sarjana diperoleh pada 2026.