



## Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* berbasis PPT Interaktif (Canva) terhadap Hasil Kognitif dan Kreatifitas Siswa pada Materi Komputer Grafis

Dita Olif Vina <sup>✉1</sup>, Afis Pratama<sup>2</sup>, Adi Nova Trisetyanto<sup>3</sup>

Prodi Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas IVET, Indonesia

### Info Articles

### Abstrak

#### Sejarah Artikel:

Disubmit: 7 Mei 2024

Direvisi: 20 Mei 2024

Disetujui: 15 Juni 2024

#### Keywords:

*Effectiveness, Cooperative learning, Interactive PPT (canva), Cognitive and creative outcomes of students.*

Tidak semua kelas terfasilitasi proyektor untuk mendukung belajar mengajar didalam kelas. Teknik belajar mengajar yang digunakan guru di SMK Sudirman Semarang menggunakan teknik guru berceramah dan siswa mendengarkan serta guru menulis di papan tulis terutama pada mata pelajaran DKV materi komputer grafis. Hal tersebut disebabkan karena keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan fasilitas yang lengkap untuk mengoptimalkan semangat belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva) merupakan upaya untuk meningkatkan semangat belajar, hasil belajar dan kreatifitas siswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk Pre-Eksperimental Design dengan rancangan One Group Pretest Posttest Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Sudirman Semarang tahun 20024. Sampel yang diambil adalah siswa kelas X SMK Sudirman Semarang berjumlah 20 siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah analisis uji coba soal, data pretest-posttest, data uji normalitas pretest-posttest, uji hipotesis, serta uji ketuntasan belajar individual dan klasikal pretest-posttest. Hasil penelitian pretest hasil kognitif dan kreatifitas menunjukkan rata-rata 63,2900 dan 61,2500, sedangkan hasil posttest hasil kognitif dan kreatifitas rata-rata sebesar 80,2950 dan 75,5000. Hasil perhitungan uji normalitas menunjukkan data Pretest diperoleh  $\text{sig.}0,057 > 0,05$  dan  $\text{sig.}0,050 > 0,05$  dan posttest diperoleh  $\text{sig.}0,063 > 0,05$  dan  $\text{sig.}0,113 > 0,05$ , maka  $H_0$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari berdistribusi normal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva) meningkat. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat diketahui  $0,000 < 0,05$  dan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva) efektif terhadap hasil kognitif dan kreatifitas siswa kelas X.

#### Abstract

*Not all classes are equipped with projectors to support teaching and learning in the classroom. The teaching and learning techniques used by teachers at SMK Sudirman Semarang use the technique of teachers lecturing and students listening and teachers writing on the board, especially in the DKV subject of computer graphics material. This is due to the limited attractive learning media and complete facilities to optimize student enthusiasm for learning and learning outcomes. Learning using the cooperative learning model based on interactive ppt (canva) is an effort to improve student enthusiasm for learning, learning outcomes and creativity. This type of research is quantitative in the form of Pre-Experimental Design with a One Group Pretest Posttest Design design. The population of this study was all students of class X of SMK Sudirman Semarang in 20024. The sample taken was 20 students of class X of SMK Sudirman Semarang. The data collected in this study were analysis of trial questions, pretest-posttest data, pretest-posttest normality test data, hypothesis testing, and individual and classical pretest-posttest learning completeness tests. The results of the pretest of cognitive and creativity results showed an average of 63.2900 and 61.2500, while the posttest results*

---

*of cognitive and creativity results averaged 80.2950 and 75.5000. The results of the normality test calculation showed that the pretest data obtained sig. 0.057 > 0.05 and sig. 0.050 > 0.05 and the posttest obtained sig. 0.063 > 0.05 and sig. 0.113 > 0.05, then  $H_0$  was accepted so that it can be concluded that the sample came from a normal distribution. This shows that student learning outcomes after using the interactive ppt-based cooperative learning model (canva) increased. The results of the hypothesis test calculation can be seen  $0.000 < 0.05$  and  $0.000 < 0.05$  then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. So, the cooperative learning model based on interactive ppt (canva) is effective for the cognitive and creative outcomes of class X students*

---

✉Alamat Korespondensi:  
E-mail: [ditavina60@gmail.com](mailto:ditavina60@gmail.com)

e-ISSN 2963-4660

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar semua peserta didik di sekolah secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Pristiwanti, Desi, et al., 2022). Pendidikan merupakan faktor utama dalam membangun bangsa dan Negara sebagaimana yang tercantum dalam tujuan nasional pendidikan Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu, diperlukan peran pendidikan yang profesional. Suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan merupakan proses pembelajaran (Kruniawan et al., 2017). Setiap siswa harus diupayakan untuk terlibat secara aktif guna mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar.

Selain itu pengembangan media interaktif ini dirancanag menggunakan model Cooperative Learning agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri. Model ini lebih menekankan pembentukan kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan anggota yang beragam, sehingga masing masing anggota dapat belajar dari sesama anggotanya (Sari & Rahman, 2018).

Cooperative Learning merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara berkelompok untuk menyelesaikan masalah dan persoalan, mengkonstruksi konsep, dan memahami materi secara mendalam (Sulfemi, 2019; Wati & Fatimah, 2016). Pembelajaran akan menitikberatkan pada kerjasama kelompok antar siswa, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam belajar, hal ini akan menyebabkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Salah satu komponen pendidikan yang berpengaruh adalah proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses pendidikan yang bersifat interaktif antara siswa dengan lingkungan sekolah. Guru merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses pendidikan di sekolah, guru merupakan faktor paling penting di dunia pendidikan. Dalam proses mengajar, guru mempunyai kekuatan yang besar dalam mendorong siswa untuk memahami pelajaran pada saat proses pembelajaran (Untari, M. F. A., & Rahayu, W., 2022). Media pembelajaran interaktif dapat mendukung terciptanya metode pembelajaran inovatif untuk

memaksimalkan hasil pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat membantu siswa fokus pada materi yang disampaikan guru. Salah satu media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan hasil kognitif siswa yaitu dengan media canva Power Point.

Seiring dengan perkembangan zaman Power Point dirancang untuk pembelajaran interaktif. Power Point Interaktif merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan (Risna, 2022). Media Power Point Interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Power Point Interaktif untuk pembelajaran dilengkapi dengan pemutaran video, gambar dan animasi lainnya (Tamba, N., 2021).

Selama ini pembelajaran DKV dengan Materi Komputer Grafis di SMK sudirman Semarang guru hanya menggunakan buku sebagai sumber informasi bagi siswa. Hal tersebut membuat pembelajaran DKV Materi Komputer Grafis menjadi mata pelajaran yang menjenuhkan. Tidak adanya media pembelajaran yang baik dan menarik dapat mengakibatkan minat belajar siswa kurang baik. Untuk itu media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran DKV Materi Komputer Grafis. Dikarekan pentingnya pelajaran DKV Materi Komputer Grafis dan masih banyak kelemahan pada proses pembelajaran, maka sangat diperlukan sebuah media untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa. Media tersebut juga harus sesuai dengan materi yang disampaikan untuk dapat menunjang pembelajaran sehingga meningkatkan hasil kognitif dan kreatifitas.

Penelitian relevan menurut Rizky Aulia Rahmani, dkk (2022) yang berjudul “Efektivitas Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi”. Menjelaskan bahwa penelitian ini untuk mengetahui efektivitas menggunakan media power point interaktif dalam kegiatan pembelajaran pada masa pandemi. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif dengan metode quasi eksperimental. Populasinya 80 siswa, diambil sampelnya sebanyak 30 siswa dengan menggunakan teknik purposive sampling. Hasilnya menunjukkan motivasi siswa dengan kategori “tinggi” sebesar 46,7%; uji t hitung 3,564; probabilitasnya 0,001. Sedangkan hasil belajar kognitif nilai t hitung 2,516; probabilitasnya 0,018; skor gainnya 0,41 artinya “sedang” dari hasil penelitian tersebut menunjukkan motivasi belajar dan hasil belajar menggunakan media power point teraktif lebih tinggi dari pada tidak menggunakan media power point interaktif.

Penelitian relevan menurut Muhammad Aldo Karunia Saputra, dkk (2021) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di SMK”. Menjelaskan bahwa penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur dengan metode metaanalisis. Model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan kompetensi siswa.

Penelitian relevan menurut Nur Halifah (2019) yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Menggunakan Media Bingo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Nusantara Mancani”. Menjelaskan bahwa penelitian ini untuk mengetahui apakah penggunaan

model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Nusantara Mancani. Penelitian ini menggunakan kuantitatif jenis eksperimen dengan metode quasi eksperimental. Hasil penelitian analisis deskriptif pre-tes sebelum diberikan perlakuan, diperoleh 59,79; standar deviasi 11,487; variansi sebesar 131,953 dan hasil analisis deskriptif post-test setelah diberikan perlakuan diperoleh rata-rata 80,37; standar deviasi sebesar 7,704; variansi sebesar 59,357. Hal ini menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif dengan menggunakan media bingo efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMO Nusantara Mancani.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui Keefektifan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis PPT Interaktif (Canva) Terhadap Hasil Kognitif dan Kreatifitas Siswa Pada Materi Komputer Grafis Kelas X. Dan untuk menilai dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis PPT Interaktif (Canva) Terhadap Hasil Kognitif dan Kreatifitas Siswa Pada Materi Komputer Grafis Kelas X.

## **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data peneliti berupa angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran, dan penampilan data (Arikunto, Suharsimi., 2014: 27). Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dan metode analisis data secara kuantitatif. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode ini merupakan sebagai bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrolnya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan pre-eksperimental design.

Peneliti ini menggunakan metode eksperimen dengan one group pretest-posttest design dengan tujuan melihat dari suatu perlakuan. Kelas yang digunakan peneliti ini satu kelas. Alur dari penelitian eksperimen ini adalah dengan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa. Kemudian siswa diberi perlakuan dari peneliti. Terakhir siswa mengerjakan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) keefektifan model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva) dan variabel terikat (Y) hasil kognitif (pengetahuan) dan kreatifitas siswa dalam membuat logo. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengetahui permasalahan yang ada di kelas.

Uji coba dilaksanakan di sekolah yang sama yaitu SMK Sudirman Semarang tepatnya kelas XII. Dari soal yang sudah diujikan, kemudian dianalisis untuk mengetahui soal yang memenuhi

kriteria valid, reliabel, daya pembeda, serta taraf kesukaran, diperoleh 15 butir soal yang valid. Dari butir soal yang valid, digunakan semua karena memenuhi uji 43 44 validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta taraf kesukaran. Dari soal yang diuji cobakan sebelumnya, kemudian diujikan pada kelas X SMK Sudirman Semarang sebagai post-test.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Eksperimental Design dengan menggunakan rancangan One-Group Pre test Post-test Design. Berdasarkan desain penelitian tersebut, terdapat satu kelas yang akan diberikan soal pretest. Soal pretest diberikan sebelum pembelajaran yang diberikan perlakuan (soal pretest ini dari guru yang mengajar mata pelajaran DKV materi komputer grafis dan datanya saya ambil). Setelah mengambil data dari gurunya kemudian siswa diberikan perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan model cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva). Selanjutnya, pada akhir pembelajaran siswa akan diberikan soal posttest. Dengan pemberian pretest dan posttest akan diketahui apakah model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva) akan berpengaruh terhadap hasil kognitif dan kreatifitas siswa kelas X SMK Sudirman Semarang.

Berdasarkan dari hasil kognitif dan hasil kreatifitas sebelum perlakuan yaitu pada nilai pretest menunjukkan rata-rata sebesar 63,4600 dan 54,2500 terdapat 4 siswa yang mencapai KKM dan 16 siswa belum mencapai KKM pada hasil kognitif, sedangkan 5 siswa yang mencapai KKM dan 15 siswa yang belum mencapai KKM pada kreatifitas. Melainkan hasil kognitif dan kreatifitas sesudah diberi perlakuan yaitu pada nilai posttest menunjukan rata-rata sebesar 80,3050 dan 75,5000 terdapat 15 siswa yang mencapai KKM dan 5 siswa yang belum mencapai KKM pada hasil kognitif, sedangkan 15 siswa yang mencapai KKM dan 5 siswa yang belum mencapai KKM pada kreatifitas. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari nilai pretest sebelum perlakuan dengan nilai posttest sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva). Kenaikan hasil kognitif dan kreatifitas siswa pada materi komputer grafis tersebut ditandai dengan rata-rata posttest lebih besar dari pada pretest yaitu  $80,3050 > 63,4600$  untuk hasil kognitif dan  $75,5000 > 54,2500$  untuk kreatifitas.

Berdasarkan perbedaan rata-rata pretest dan posttest siswa kelas X SMK Sudirman Semarang. Rata-rata nilai pretest 63,4600 dan 54,2500 sedangkan rata-rata nilai posttest 80,3050 dan 75,5000 yang selisih sebanyak 16,84500 dan 21,25000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest siswa lebih baik dibandingkan dengan nilai pretest siswa sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran cooperative learning berbasis ppt interaktif (canva). Hasil nilai pada penelitian ini yang disajikan sebagai data akhir penelitian yaitu posttest sebagai nilai kognitif dan kreatifitas.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMK Sudirman Semarang pada tanggal 21 maret dan 25 maret 2024 dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran cooperative learning efektif terhadap hasil kognitif dan kreatifitas siswa pada materi komputer grafis kelas X SMK Sudirman Semarang. Hal tersebut dibuktikan dengan perhitungan normalitas menunjukkan data hasil pretest

dan posttest berdistribusi normal. Data yang digunakan hasil pretest dan posttest adalah  $0,057 > 0,05$  dan  $0,050 > 0,05$  untuk pretest, sedangkan  $0,065 > 0,05$  dan  $0,113 > 0,05$  untuk posttest. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil kognitif dan kreatifitas siswa sudah mencapai KKM yaitu 75. Selain itu hasil analisis uji t- menunjukkan bahwa pengujian  $H_a$  diterima apabila nilai sig. (2-tailed)  $< 0,05$  dan  $H_o$  ditolak apabila nilai sig. (2 tailed)  $> 0,05$ , yang artinya ada perbedaan antara pretest (diberikan perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sari, N., & Rahman, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 3(1), 34.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual dalam Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13.
- Kurniawan, T., Rokhmat, J., & Ardhuha, J. (2017). Perbedaan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Komik Fisika dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas Viii SMPN 1 Labuapi Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Fisika DanTeknologi*, 1(2), 123–128.
- Wulandari. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Alfariza. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbantuan Media Canva Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Kelas Xi Mipa Di Sma Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2.
- Untari. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 2779–2794.
- Istiyani. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Giving Question and Getting Answer Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Ipa Pada Peserta Didik Kelas Iv Min 2 Bandar Lampung. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Rizki. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif secara online pada peserta didik kelas x multimedia pada smkn 1 mesjid raya aceh besar.
- Haines. (2019). Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Daryanto dan Muljo Rahardjo. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nurhalin. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 180–192. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1957>
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the Effect of Canva on Student's Writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2), <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.Received