

KEMAMPUAN MENDESAIN LEAFLET BISNIS MENGGUNAKAN SOFTWARE APLIKASI CANVA DENGAN MODEL KOOPERATIF JIGSAW BERBASIS WEBLOG

Theodora Indriati Wardani¹, Zuhri²
indriatiwardani@upgris.ac.id¹, zuhriupgris@gmail.com²
Universitas PGRI Semarang^{1,2}

ABSTRAK

Mata kuliah Kewirausahaan terdiri atas teori dan praktek harus menguasai teori dulu sebelum mereka berpraktek. Teori diperoleh mahasiswa dari kuliah dilengkapi buku/diktat berbasis weblog tentang desain leaflet bisnis. Di dalam aplikasi software canva itu terdapat petunjuk dalam mendesain leaflet bisnis. Jadi, untuk mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi software canva mahasiswa harus bisa memahami aplikasi software canva. Dengan memahami prosedur mendesain leaflet bisnis itu diharapkan mahasiswa bisa berpraktek mendesain leaflet bisnis dengan menggunakan aplikasi software canva untuk menghasilkan sesuatu yang printout-nya berupa teks dan gambar. Masalahnya yang diteliti adalah model pembelajaran manakah yang lebih efektif di antara model kooperatif model Jigsaw dan model konvensional. Untuk memecahkan masalah itu dilakukan penelitian eksperimen Universitas PGRI Semarang, khususnya mahasiswa jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas PMIPATI semester 4 yang sedang menempuh mata kuliah Kewirausahaan. Mereka terdapat 1 kelas, setiap kelas rata-rata 15 orang mahasiswa. Untuk sasaran penelitian ini diambil 15 orang, sehingga jumlah mereka 30 orang. Dalam penelitian ini ada 2 jenis data, yaitu: (1) data kelompok model kooperatif Jigsaw tentang kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi software canva dengan perlakuan pengelompokkan, dan (2) data kelompok model konvensional tanpa perlakuan pengelompokkan tentang kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi software canva. Data kelompok kooperatif model Jigsaw maupun model konvensional tentang kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi software canva diperoleh dengan tugas. Data dihitung secara statistik dengan uji t untuk menentukan perbandingan keefektifan antara kelompok model kooperatif Jigsaw dan model konvensional. Hasil uji t ini menunjukkan bahwa model kooperatif Jigsaw dengan menggunakan pengelompokkan menunjukkan bahwa kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi software canva lebih efektif daripada model konvensional tanpa menggunakan perlakuan pengelompokkan.

Kata Kunci: Jigsaw, leaflet bisnis, kemampuan mendesain, software aplikasi canva

ABSTRACT

Entrepreneurship courses consist of theory and practice, they must master theory before they can put it into practice. Theories obtained by students from lectures are equipped with blog-based books/dictations on business leaflet design. Inside the Canva software application there are instructions for designing business leaflets. So, to design a business leaflet using the Canva software application, students must be able to understand the Canva

software application. By understanding the procedure for designing business leaflets, students are expected to be able to practice designing business leaflets using the Canva software application to produce something that prints out text and images. The problem being researched is which learning model is more effective between the Jigsaw and conventional cooperative models. To solve this problem, experimental research was conducted at PGRI Semarang University, especially students majoring in Information Technology Education, Faculty of PMIPATI, semester 4 who were taking Entrepreneurship courses. They have 1 class; each class has an average of 15 students. For the purpose of this study 15 people were taken, so that their number was 30 people. In this study there are 2 types of data, namely: (1) Jigsaw cooperative model group data about the ability to design business leaflets using Canva software applications with grouping treatment, and (2) conventional model group data without grouping treatment about the ability to design business leaflets using software applications. canva. The Jigsaw model cooperative group data and the conventional model on the ability to design business leaflets using the Canva software application were obtained with assignments. The data were calculated statistically by t-test to determine the effectiveness comparison between the Jigsaw cooperative model group and the conventional model. The results of this t-test indicate that the Jigsaw cooperative model using grouping shows that the ability to design business leaflets using the Canva software application is more effective than the conventional model without using grouping treatment.

Keywords: Jigsaw, business leaflets, design skills, canva application software

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat lunak atau *software* telah dimungkinkan dilakukannya beragam aktivitas di dalam berbagai pekerjaan. Kini, segala sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas pekerjaan tidak dapat dikerjakan secara manual oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, melainkan dikerjakan dan dibantu dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan berbagai program aplikasi berbentuk perangkat lunak atau *software* sesuai dengan jenis aktivitas pekerjaan untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan yang tidak dapat dikerjakan oleh manusia sendiri. Misalnya program aplikasi perangkat lunak atau *software* atau perkantoran, pekerjaan jurnalistik, sarana telekomunikasi, otomotif, kedokteran, manajemen dan perkantoran, satelit, dan untuk pendidikan dan penelitian (Percival dan Henry 2000:140). Di bidang jurnalistik dan percetakan, aplikasi perangkat lunak canva diciptakan untuk menyelesaikan pekerjaan cetak mencetak merupakan sarana yang memungkinkan media cetak dan semua barang-barang cetakan dapat terbit secara cepat dan cermat. Di bidang pendidikan, aplikasi perangkat lunak canva selain dapat digunakan untuk penggarapan desain grafis pendidikan dan aplikasinya juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sendiri. Maka pada era sekarang pembuatan aplikasi perangkat lunak atau *software canva* terutama merupakan website dan aplikasi yang paling populer saat ini di bidang desain grafis dan *brand building*.

Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Canva merupakan aplikasi perangkat lunak bagi yang ingin membuat desain untuk keperluan sosial media, *branding*, *printing* dan *personal use* tanpa mengoperasikan perangkat lunak Adobe Photoshop, CorelDraw, dan Adobe Illustrator dan perangkat lunak canva telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, karena program perangkat lunak ini untuk membuat leaflet mempunyai kelebihan mudah untuk

dikembangkan menjadi aplikasi (Kusnasriyanto 2011:3). Jadi, pada saat ini aplikasi perangkat lunak canva merupakan sarana andalan untuk berbagai bidang kegiatan dan pekerjaan, termasuk bidang pendidikan. Maka perguruan tinggi yang tanggap terhadap tantangan zaman memberikan pelajaran aplikasi komputer kepada mahasiswanya. Dengan mata kuliah kewirausahaan yang diajarkan cara mengoperasikan aplikasi perangkat lunak canva itu diharapkan mahasiswa dapat memfasilitasi diri sendiri dalam kegiatan belajar dan kebutuhan ini masih akan berlanjut kalau kelak mereka melanjutkan studinya ke jenjang yang lebih tinggi lagi atau terjun ke dunia kerja setelah mereka lulus dari perguruan tinggi. Pembelajaran kewirausahaan selama ini dilaksanakan dalam bentuk tatap muka. Dalam pembelajaran mata kuliah kewirausahaan materi tersebut diajarkan dengan menggunakan weblog yang langsung terhubung dengan jaringan internet, sehingga tidak diperlukan buku atau diktat cetak.

Tugas dosen memfasilitasi mahasiswa dengan pedoman kerja. Dengan pedoman kerja ini mahasiswa mengerjakan tugas dengan praktek komputer. Dosen membimbing mereka. Dalam pembelajaran model kooperatif Jigsaw dipilih karena pembelajaran model ini cocok untuk mahasiswa dengan cara mengelompokkan dua tahap yakni tahap pertama merupakan kelompok asal (*home teams*) dan kelompok tahap kedua merupakan kelompok ahli (*expert teams*). Selain itu ada pembelajaran model konvensional, menurut Djamarah (2002:175) pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pengajar dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran model konvensional tidak ada pengelompokkan, sehingga materi diajarkan hanya dengan ceramah saja. Dengan mata kuliah kewirausahaan itu mahasiswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar yang kelak diperlukan dalam dunia kerja. Salah satu perguruan tinggi yang mengajarkan aplikasi perangkat lunak canva untuk mendesain leaflet bisnis kepada mahasiswanya adalah Universitas PGRI Semarang. Di perguruan tinggi ini diajarkan dalam mata kuliah kewirausahaan. Jadi, semua mahasiswa S1 Pendidikan Teknologi Informasi wajib mengikuti mata kuliah kewirausahaan. Seperti halnya mata kuliah lainnya dan nilai hasil belajarnya diperhitungkan dalam akhir semester. Ciri khas model kooperatif Jigsaw ialah model ini dipentingkan kerjasama antar mahasiswa dalam kelompok kecil untuk membahas materi ajar, yang dalam pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva berupa prosedur kerja mengaplikasikan prinsip-prinsip teknologi memproduksi sesuatu berupa desain, yang dalam penelitian ini sesuatu itu berupa leaflet bisnis dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak Canva.

Dari perbandingan kedua model pembelajaran di atas, tampak bahwa pembelajaran model kooperatif Jigsaw pemahaman materi oleh mahasiswa lebih matang dalam mendalami materi itu. Maka dapat diduga kedua prestasi belajar mahasiswa pada kelompok kooperatif model Jigsaw lebih tinggi daripada prestasi belajar kelompok model Konvensional. Untuk memperoleh kepastian, kedua model pembelajaran itu, perlu diteliti dengan menggunakan quasi eksperimen. Model Kooperatif Jigsaw diterapkan untuk pembelajaran dalam kelompok eksperimen, sedangkan model konvensional diterapkan dalam kelompok kontrol. Dalam penelitian ini akan dapat ditentukan model pembelajaran yang lebih efektif di antara keduanya. Prestasi hasil belajar setiap individu dalam pembelajaran itu akan berbeda-beda, begitu juga prestasi kelompok akan berbeda-beda. Begitu pula prestasi kelompok yang terdiri dari atas individu-individu juga akan berbeda-beda. Prestasi hasil belajar itu dinyatakan dengan nilai yang berupa angka. Nilai itu

merupakan data yang akan diperbandingkan dengan uji T untuk menentukan model pembelajaran yang efektif. Dari uraian diatas yang akan diteliti adalah bagaimana yang lebih efektif ialah masalah keefektifan metode pembelajaran dalam kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva, yaitu di antara pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dengan model kooperatif Jigsaw dan model konvensional.

KAJIAN TEORI

Di dalam software aplikasi untuk mendesain leaflet bisnis terutama aplikasi perangkat lunak Canva merupakan website dan aplikasi untuk bidang grafis dan brand building. Canva adalah layanan desain grafis yang ditawarkan secara gratis dan yang dibutuhkan adalah koneksi internet dan browser seperti Firefox, Chrome atau Microsoft Edge yang dioperasikan menggunakan komputer. Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi (propotion) dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas menurut Morris (2000:1). Tata letak adalah seni dalam menyusun elemen (konten) yang ada pada sebuah halaman, seperti penempatan gambar dan teks. Keterampilan ini umumnya digunakan dalam media cetak seperti majalah, buku, koran, tabloid, kartu undangan, leaflet dan sebagainya.

Tata letak pada sebuah media cetak yang baik akan menambah kenyamanan pembacanya (Agung, 2006:3). Seorang perancang desain leaflet bisnis menggunakan sketsa untuk mengeksploitasi ide-ide yang kompleks secara cepat, dan selanjutnya ia memiliki kebebasan untuk menyelesaikannya dengan komputer. Cara mengoperasikan aplikasi perangkat lunak canva yang ada di Google Play atau App Store, sehingga pengguna (user) dapat mendesain leaflet bisnis menggunakan smartphone. Maka di dalam aplikasi perangkat lunak canva terdapat beberapa template untuk memilih desain yang akan dibuat memerlukan koneksi internet yang terhubung langsung ke aplikasi perangkat lunak canva. Untuk materi mata kuliah kewirausahaan tidak berupa buku cetak atau diktat, melainkan materi yang berada di dalam weblog, sehingga materi kewirausahaan terkoneksi ke situs web yang langsung terhubung ke jaringan internet. Maka fasilitas internet yang digunakan untuk weblog mempunyai hypertext link untuk memudahkan pencarian informasi materi kewirausahaan. Saat ini mahasiswa merupakan pengguna (user) weblog pada mata kuliah kewirausahaan, sehingga mempermudah mahasiswa untuk mencari informasi materi kewirausahaan yakni cara mendesain leaflet bisnis. Sedangkan Blog merupakan kependekan dari weblog, singkatan dari Logging The web adalah diari pribadi (personal diary) secara online di internet atau website pribadi, sehingga pengguna (user) dapat menuliskan catatan atau artikel pada bagian on-going. Salah satu penyedia layanan blog yang digunakan untuk pembelajaran mata kuliah kewirausahaan adalah BlogSpot (<http://www.blogspot.com>) yakni dengan membuka link indriatipde.blogspot.com/2020/08/kewirausahaan.html.

Bahasa software aplikasi canva, atau sering diistilahkan juga dengan bahasa komputer atau bahasa aplikasi perangkat lunak komputer, adalah instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa program aplikasi komputer ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan aplikasi perangkat lunak komputer yakni canva. Aplikasi perangkat lunak canva adalah suatu aplikasi grafis visual yang didalamnya terdapat himpunan simbol-simbol grafis dan teks yang mempunyai

arti yang semantik dan menggunakan penggunaan ekspresi visual seperti grafik, gambar dan ikon yang sistematis dan mempunyai arti tertentu serta mengacu pada aktivitas yang memungkinkan pada pengguna untuk membuat aplikasi leaflet bisnis dalam (dua atau lebih) dimensi (Kusnassriyanto 2011:1-11).

Dengan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang memungkinkan seseorang dapat menggunakan dan membuat leaflet bisnis. Untuk itu ia harus mampu mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang terhubung dengan jaringan internet. Kalau seseorang bisa menggunakan dan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan teknik yang baik dan benar serta langkah-langkahnya sesuai yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak canva itu, ia dianggap mampu mendesain. Jadi, kemampuan itu diwujudkan dalam bentuk produk yang baik dan benar yakni telah dibuat berupa desain leaflet bisnis dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak canva. Dengan kata lain, orang itu mempunyai kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva (Cf. Sudjana 2000:22).

Atas dasar kemampuannya itu ia bisa melakukan tugas-tugas yang dipikulnya dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak canva. Yang dimaksud program aplikasi yang akan diajarkan dan dibuat disini adalah aplikasi sederhana yang dibuat dan digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva. Leaflet bisnis yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak canva yang berbentuk dokumen berupa teks dan gambar. Jadi, keberhasilan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dapat diukur dari keberhasilan membuat desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva sampai ke akses internet, apakah berkasnya dalam bentuk dokumen termasuk peringkat baik sekali, baik, cukup, atau kurang (Sudjana 2000:3). Untuk selebaran atau leaflet bisnis adalah lembaran kertas berukuran kecil mengandung pesan tercetak untuk disebarkan kepada umum sebagai informasi mengenai suatu hal atau peristiwa. Di dalam leaflet sendiri biasanya berisikan informasi singkat mengenai suatu program, usaha, atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang pemilik atau badan usaha terkait dengan produk jasa, atau cara yang mereka tawarkan.

Umumnya dalam mempromosikan suatu usaha, leaflet bisnis akan berisikan informasi spesifik atas satu jenis produk atau jasa diantara beberapa produk atau jasa yang ditawarkan meskipun banyak juga yang memanfaatkan leaflet bisnis untuk memperkenalkan keseluruhan produk atau layanan dari suatu usaha tersebut. Adapun fungsinya sebagai sarana informatif, sarana promosi, dan sarana identifikasi (<https://blog.porinto.com/pengertian-leaflet-dan-fungsinya>). Jadi leaflet bisnis adalah leaflet yang berisi informasi singkat mengenai suatu program, kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh seorang pemilik atau badan usaha terkait dengan produk jasa, atau cara yang mereka tawarkan terhubung dengan media internet sehingga penyebaran informasi dapat dilakukan melalui internet. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model kooperatif Jigsaw. Pembelajaran model kooperatif Jigsaw kegiatan pembelajaran dapat dibentuk pengelompokkan sebanyak dua tahap, kelompok tahap satu merupakan kelompok asal (home teams) dan kelompok tahap kedua merupakan kelompok ahli (expert teams). Dalam tahap pertama didiskusikan semua topik prosedur mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva, sedangkan pada tahapan kedua setiap kelompok hanya mendiskusikan satu topik saja yang berbeda dengan kelompok lainnya. Maka kelompok tahap kedua itu disebut kelompok ahli. Jadi, dalam kelompok ahli itu mahasiswa belajar dengan tutor sebaya dalam arti keahliannya sama karena sama-sama mendalami topik yang

sama. Dengan cara itu mahasiswa terlatih untuk menjadi peer-tutor, sehingga berbentuk kompetensi (kemampuan) mahasiswa untuk mengkomunikasikan secara lisan kepada teman sejawat pengetahuan dan pengalaman masing-masing dalam kelompoknya (Pannen:2001).

Selain belajar dari sesama anggota kelompoknya, dalam model kooperatif Jigsaw, mahasiswa dapat belajar juga dari presentasi kelompok lain. Kegiatan ini tidak hanya merangsang, tetapi juga mengembangkan keterampilan mendengarkan dan berbicara. Dengan cara itu, mahasiswa dapat bekerja kelompok secara kolaboratif dan secara optimal mencari informasi dalam rangka menyamakan konsep-konsep yang menjadi tanggungjawab kelompok. Kemudian pembelajaran yang dilaksanakan secara konvensional disebut pembelajaran model konvensional. Model konvensional menurut Djamarah (2002:175) merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara pengajar dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran, sehingga mahasiswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah saja, walaupun materi perkuliahan menggunakan weblog, tetap saja mahasiswa bersifat pasif karena hanya mendengarkan saja dan tidak ada kegiatan pengelompokan dalam pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi canva.

Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut diduga pembelajaran model kooperatif Jigsaw lebih tinggi dibandingkan pembelajaran model konvensional dalam memproduksi desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang baik dan benar, hal ini diduga asumsi bahwa dalam pembelajaran model konvensional hasil nilai prestasi belajar rendah. Disamping itu, mahasiswa dituntut lebih mandiri dalam mendalami tahapan-tahapan belajar bagaimana mendesain leaflet bisnis yang baik dan benar, sehingga mahasiswa banyak mengalami kesulitan. Atas dasar kerangka berpikir di atas dapat ditarik hipotesis sebagai berikut. Kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model kooperatif Jigsaw lebih efektif daripada kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model konvensional. Diduga kelompok dengan prestasi terbaik juga dari kelompok yang diajar dengan model kooperatif Jigsaw.

METODOLOGI

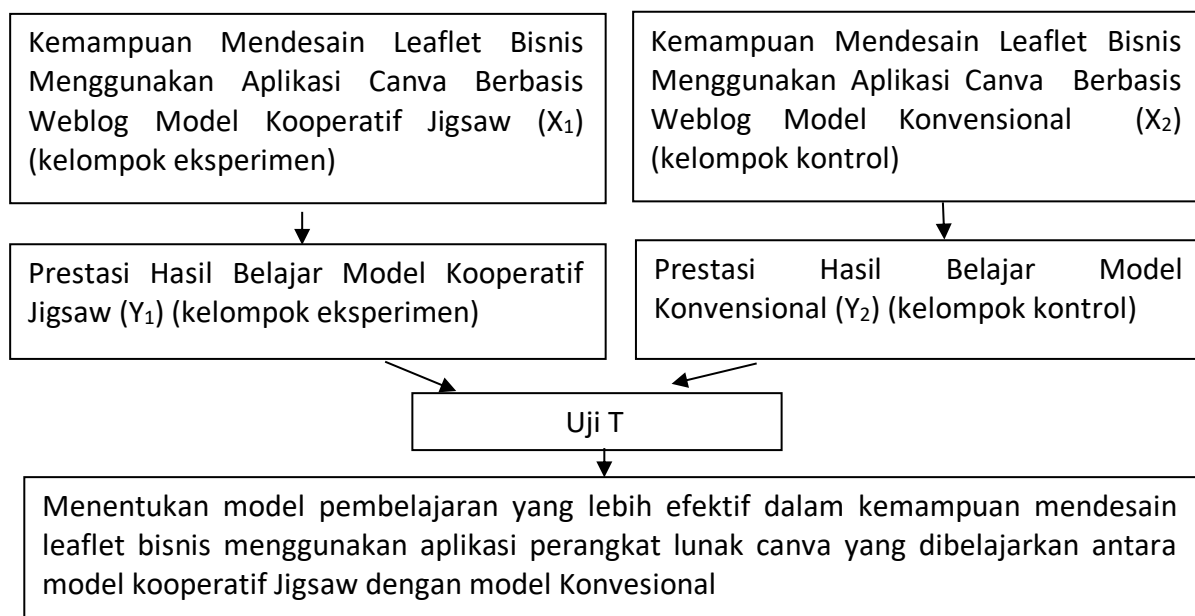
Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen (*quasi eksperiment*), yaitu penelitian tentang fakta kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang dimiliki oleh mahasiswa yang telah mendapat praktek komputer pada mata kuliah kewirausahaan berbasis weblog. Mengenai fakta tentang kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva akan diungkap apakah selama proses belajar mengajar itu mereka semata-mata hanya mendasarkan diri pada pada instruksi-instruksi dosen, atau mereka juga mempelajari buku aplikasi perangkat lunak canva yang tersedia di weblog yang diwajibkan dosen, apakah mereka juga mempelajari petunjuk cara mendesain yang terdapat di dalam aplikasi perangkat lunak canva. Dari mahasiswa semester 4 diambil kelompok A sebagai kelompok eksperimen menggunakan model kooperatif Jigsaw dan kelompok B sebagai kelompok pembanding (kelompok kontrol) menggunakan model konvensional.

Setelah pembelajaran selesai kelompok itu akan menghasilkan peringkat. Hasil kerja itu akan dinilai dengan skor angka. Skor angka ini merupakan data kuantitatif dalam penelitian ini. Data ini akan digunakan untuk menentukan keefektifan kedua kelompok

pembelajaran tersebut. Bahan yang diajarkan kepada kedua kelompok mahasiswa dalam penelitian eksperimen ini adalah bahan ajar mata kuliah kewirausahaan berbasis weblog, salah satunya adalah materi leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang berupa pembuatan desain leaflet bisnis dengan prosedur yang benar dengan menggunakan perangkat lunak canva. Kemudian skor nilai rata-rata hasil prestasi memproduksi desain leaflet bisnis kedua kelompok model kooperatif Jigsaw dan model konvensional dibandingkan dengan menggunakan uji T untuk menentukan keefektifan model pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva. Dua variabel yang diteliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dalam pembelajaran yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw (X_1) dan kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dalam pembelajaran yang diajarkan dengan model Konvensional (X_2). Sebaliknya variabel terikatnya adalah prestasi hasil membuat desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva mahasiswa yang dibelajarkan dengan model kooperatif Jigsaw (Y_1) dan prestasi hasil membuat desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva mahasiswa yang dibelajarkan dengan model konvensional (Y_2).

Penelitian ini dilakukan di Universitas PGRI Semarang tempat peneliti mengajar. Yang menjadi sasaran penelitian adalah mahasiswa S1 Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas PMIPATI UPGRIS semester 4, tahun akademik genap 2021/2022 hanya terdiri dari satu kelas, satu kelas berjumlah 30 orang mahasiswa. Jadi seluruhnya ada 30 orang mahasiswa. Sampel dalam 1 kelas itu hanya diambil masing-masing 15 orang mahasiswa. Penentuan sampel kelas ini dilakukan atas dasar kemampuan yang sama ditentukan dengan nilai harian kewirausahaan yang mempunyai nilai rata-rata hariannya 70. Jumlah mereka $2 \times 15 = 30$ orang (Sugiarto dkk 2000:78-79).

Untuk uji coba instrumen dilakukan pada kelas semester 6 jurusan S1 Pendidikan Teknologi Informasi dengan jumlah sampel 10 orang. Untuk memperoleh data tentang kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan membuat tugas, yakni berupa tugas, digunakan teknik tes, yakni mengerjakan tugas berupa mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang berbentuk dokumen berupa gambar. Untuk memperoleh skor akhir mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan memahami *template* desain grafis yang ada di dalam aplikasi perangkat lunak canva dengan cara memberi skor nilai mendesain leaflet bisnis karya mahasiswa itu dijumlah berdasar angka setiap jawaban yang dikerjakan dengan menggunakan komputer. Skor penilaian untuk kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dimulai dari peringkat 10 sampai dengan 0. Skor akhir diperoleh dengan menjumlah angka setiap jawaban dengan menggunakan skala Likert yang disebut *summated ratings* atau rating yang dijumlahkan (Nasution 2000:1). Yang menilai hasil kerja mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva adalah dosen/peneliti dan hasil evaluasi dinyatakan dengan skor kuantitatif. Teknik analisis data dengan menggunakan uji normalitas chi kuadrat dan uji homogenitas/kesamaan varians digunakan uji F. Untuk menguji hipotesis digunakan analisis varians (ANOVA) satu arah. Kemudian digunakan uji lanjutan yakni uji statistik t digunakan untuk menentukan keefektifan kedua model pembelajaran tersebut. Atas dasar itu, desain penelitian ini sebagai berikut:



HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk hasil uji normalitas data kemampuan mendesain leaflet bisnis dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak canva untuk mahasiswa kelompok A yang dibelajarkan dengan menggunakan model kooperatif Jigsaw menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,799. Hal ini berarti nilai $0,799 > 0,05$. Jadi berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, maka kelompok A berdistribusi normal. Kemudian untuk hasil uji normalitas data kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model konvensional untuk mahasiswa kelompok B menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,416. Hal ini berarti nilai $0,416 > 0,05$. Jadi, berdasarkan kriteria pengujian normalitas data, kelompok B berdistribusikan normal. Selanjutnya hasil uji homogenitas terhadap kelompok A model kooperatif Jigsaw dan kelompok B model konvensional, ini dilakukan dengan menggunakan SPSS. Pada tabel Levene's Test of Equality of Error Variances menunjukkan hasil pengujian homogenitas varians. Karena nilai signifikansinya 0,575, berarti signifikansi data $0,575 > 0,05$, dan data yang diperbandingkan dapat dianggap homogen, diketahui besarnya koefisien Levene adalah 0,575. Pada uji ANOVA (one-way-anova) dilakukan terhadap hasil prestasi belajar dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva diperoleh $F_{hitung} = 95,595$ dan $F_{tabel} = 4,20$, ini berarti diketahui ada perbedaan yang signifikan dari hasil prestasi belajar dalam memproduksi desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva antara kelompok yang dibelajarkan dengan model kooperatif Jigsaw dan model konvensional. Jadi, kedua kelompok belajar model kooperatif Jigsaw dan model konvensional adalah tidak identik (rata-rata nilai kelas nilai prestasi belajar dalam memproduksi desain leaflet bisnis

menggunakan aplikasi perangkat lunak canva adalah tidak identik atau tidak sama). Berdasarkan hasil analisis varian satu arah diketahui bahwa ada perbedaan signifikan dari hasil prestasi hasil belajar antara kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan model kooperatif Jigsaw dan kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan model konvensional. Dari hasil uji T itu dapat diketahui dari perbandingan $t_{tabel} = 2,14$ dan $t_{hitung} = 8,906$, serta diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian terdapat perbedaan signifikansi hasil belajar kelompok eksperimen (model kooperatif Jigsaw) dan kelompok kontrol (model konvensional). Karena diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ serta berdasarkan nilai signifikansi rata-rata prestasi hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu hasil rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen 85,00 dan hasil prestasi belajar kelompok kontrol 74,47. Maka model pembelajaran kooperatif model Jigsaw lebih efektif daripada model konvensional. Atas dasar nilai hasil belajar itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw lebih efektif (lebih baik) daripada pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model konvensional. Jadi, pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dalam kelompok eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dalam kelompok kontrol. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan perlakuan yang dikenakan pada kedua kelompok model tersebut yakni model kooperatif Jigsaw dan model konvensional. Berdasarkan hasil analisis varian satu arah diketahui bahwa ada perbedaan signifikansi hasil belajar mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva antara kelompok yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw dan model konvensional. Perbedaan ini terjadi karena pada saat pembelajaran mata kuliah kewirausahaan berbasis weblog dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw dilakukan pengelompokan dua tahap. Pada tahap pertama dibentuk kelompok-kelompok yang disebut kelompok asal (home teams), yang mendiskusikan semua topik prosedur mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva. Pada tahap kedua dibentuk kelompok ahli (expert teams) yang anggota-anggotanya berasal dari setiap kelompok asal. Dalam kelompok ahli setiap kelompok hanya mendiskusikan satu topik saja. Dalam kelompok ahli setiap kelompok hanya mendiskusikan satu topik saja yang berbeda dengan kelompok lainnya dan membuat rumusan akhir mengenai pembuatan desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva secara utuh dalam bentuk laporan yang didiskusikan kembali di kelas untuk membuat rumusan akhir mengenai pembuatan desain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva secara utuh. Pada pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model konvensional tidak ada kegiatan pengelompokan, hanya berceramah saja dalam menyampaikan materi ajar di kelas, walaupun kedua model kelompok pembelajaran model kooperatif Jigsaw dan model konvensional menggunakan weblog yang terhubung langsung ke jaringan internet. Dengan demikian prestasi hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan kedua model yang berbeda itu, berbeda pula secara signifikan. Berdasarkan hasil uji anova dan uji T, diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw lebih baik daripada nilai rata-rata hasil belajar mendesain leaflet bisnis yang diajarkan dengan model konvensional dan perbedaan itu signifikan. Hal itu wajar karena dalam pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi

perangkat lunak canva dengan model kooperatif Jigsaw dikenai perlakuan pembentukan kelompok diskusi sebanyak dua tahap, yakni tahap diskusi dalam kelompok asal (home teams) dan kelompok ahli (expert teams). Sebaliknya dalam pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model konvensional tidak ada pengelompokan, hanya berceramah saja, sehingga pemahaman bahan ajar kewirausahaan berbasis weblog oleh mahasiswa dalam kelompok model kooperatif Jigsaw lebih baik dan lebih mendalam daripada mahasiswa dalam kelompok model konvensional. Maka nilai rata-rata mahasiswa kelompok model kooperatif Jigsaw lebih tinggi daripada nilai rata-rata, mahasiswa kelompok model konvensional. Atas dasar nilai hasil belajar, dapat dikatakan bahwa pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw lebih efektif (berdaya guna) daripada pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model konvensional. Jadi pembelajaran mendesain leaflet bisnis dalam kelompok eksperimen lebih efektif daripada pembelajaran mendesain leaflet bisnis dalam kelompok kontrol. Hal tersebut disebabkan adanya perbedaan perlakuan yang dikenakan pada kedua kelompok model kooperatif Jigsaw dan model konvensional. Nilai perorangan kelompok eksperimen berkisar dari 90 sampai dengan 81, sedangkan nilai perorangan kelompok kontrol berkisar dari 80 sampai dengan 71. Jadi, nilai tertinggi mahasiswa dalam kelompok eksperimen, yang diajar dengan model kooperatif Jigsaw, adalah 90, sedangkan pada kelompok kontrol yakni model konvensional 80. Sebaliknya nilai terendah pada model kooperatif Jigsaw 81, sedangkan pada model konvensional 71. Faktor penyebab yang mempengaruhi hasil perolehan nilai prestasi belajar dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva pada setiap mahasiswa di kelas pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw dan model konvensional adalah kemampuan kognitif yang berbeda sebagai kemampuan bernalar yang dimiliki mahasiswa, maka mahasiswa yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dimungkinkan lebih berhasil dalam belajarnya apabila dibandingkan dengan mahasiswa yang rendah kemampuan kognitifnya, kemudian tinggi rendahnya minat bakat mahasiswa berbeda-beda dalam bidang mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva, sehingga minat dan bakat yang tinggi menunjukkan prestasi belajar yang tinggi dan sebaliknya. Selanjutnya tidak optimalnya kondisi mahasiswa pada saat mengerjakan tugas disebabkan faktor-faktor fisiologis mahasiswa seperti kecapaian dan kesehatan. Jadi, adanya perbedaan prestasi belajar kewirausahaan berbasis weblog dalam mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva, baik dalam kelompok-kelompok mahasiswa di kelompok eksperimen maupun di kelompok kontrol, adalah wajar dan dengan diberikan perlakuan yang berbeda, prestasi belajar mahasiswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda juga. Maka perbedaan prestasi belajar itu dapat digunakan sebagai data untuk menentukan bahwa pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog dengan model kooperatif Jigsaw lebih efektif daripada pembelajaran kewirausahaan model konvensional. Dari perbedaan keefektifan itu dapat dipertanggungjawabkan karena datanya telah diproses dengan menggunakan SPSS.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berbeda topiknya, dan berbeda dengan yang pernah diteliti oleh orang lain, sebelum ini dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elida bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dan budi pekerti, karena model kooperatif Jigsaw menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, sehingga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, walaupun dalam

pelaksanaan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan *handbook* terutama untuk pembelajaran pendidikan agama Islam (Elida.,2022). Kemudian dari hasil penelitian oleh Rafidah dan kawan-kawannya dalam artikel yang ditulisnya membuktikan bahwa teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas menggunakan media e-learning berbasis weblog dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dan bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan *e-learning* berbasis weblog dengan model kooperatif tipe Jigsaw (Rafidah dkk.,2022), jadi diperoleh hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan *e-learning* berbasis weblog dengan model kooperatif tipe Jigsaw lebih baik.

Dengan demikian, penelitian ini yang mempunyai topik kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan *software* aplikasi canva dengan model kooperatif Jigsaw berbasis weblog adalah original dan layak untuk dilakukan dan hasil penelitiannya adalah hasil belajar siswa dalam pembelajaran mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi canva menggunakan model koperatif Jigsaw berbasis weblog lebih efektif daripada menggunakan model konvensional karena nilai rata-rata kelas hasil prestasi belajar dalam memproduksi leaflet bisnis dengan menggunakan model kooperatif Jigsaw lebih tinggi daripada nilai rata-rata prestasi hasil belajar kelas yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Kemampuan Mendesain Leaflet Bisnis Menggunakan Aplikasi Canva

| Kelas | Nilai Rata-Rata Kemampuan Mendesain Leaflet Bisnis Menggunakan Model Kooperatif Jigsaw (Tugas) | Nilai Rata-Rata Kemampuan Mendesain Leaflet Bisnis Menggunakan Model Konvensional (Tugas) |
|-------|--|---|
| 4A | 85,00 | 74,47 |
| 4B | | |



Gambar 2. Desain Leaflet Bisnis Menggunakan Aplikasi *Software* Canva



Gambar 3. Kemampuan Mendesain Leaflet Bisnis

KESIMPULAN & SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan dan pembahasan hasil penelitian yang disajikan pada bagian sebelumnya diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw lebih efektif daripada model konvensional. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran kewirausahaan dalam kemampuan mendesain leaflet bisnis yang diajarkan dengan model kooperatif Jigsaw dilakukan pembentukan kelompok sebanyak dua kali, yakni tahap satu merupakan kelompok asal dan tahap dua merupakan kelompok ahli, sedangkan pembelajaran kewirausahaan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva yang diajarkan dengan model konvensional tanpa pengelompokan hanya berceramah saja.

Dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar mata kuliah kewirausahaan berbasis weblog, antara kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model kooperatif Jigsaw, ternyata lebih efektif daripada kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva dengan model konvensional.

Atas dasar temuan penelitian tersebut di atas dapat diberikan saran sebagai berikut. Atas dasar kesimpulan 1, disarankan agar hasil pembelajaran kewirausahaan berbasis weblog untuk kemampuan mendesain leaflet bisnis menggunakan aplikasi perangkat lunak canva hendaklah diajarkan dengan lokakarya atau workshop model kooperatif. Jika sebab rendahnya prestasi bisa ditentukan, bisa dilakukan bimbingan khusus kepada mahasiswa baik secara kelompok maupun perorangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Enterprise Jubilee. (2021). *Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Elida. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi*. Kelola: Jurnal Pendidikan Guru, 3(2), 27-32.
- Indriati, Wardani T., Wijonarko. (2017). *Studi Efektifitas Pembelajaran Komputer Berbasis Lokakarya Model Kooperatif Antara Tipe Investigasi Kelompok Dengan Tipe Number Head Together*. Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP) VIII, 1-5. Penerbit: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas PGRI Semarang.

- Indriati, Wardani T.,. (2022). Buku Praktik Digital Marketing Teori dan Praktik Google Sites. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.
- Indriati, Wardani T., Wibisono., A, & Wijonarko. (2020). Hubungan Antara Pemahaman Petunjuk Operasional Dalam Software Aplikasi Leaflet Digital Dan Kemampuan Mengoperasikan Software Aplikasi Leaflet Digital. *Kelola: Jurnal Majalah Lontar*, 32(3),1-9
- Indriati, Wardani T., Wijonarko. (2019). The Effectiveness of Workshop Based Computer Learning of Photoshop Graphics Design by Using the Coperative Learning Approaches of Jigsaw and Group Investigation. *Atlantis Press: 2nd International Conference on Educational and Social Sience Research 2019*, 417, 15-18
- Indriati Wardani, T., Wijonarko. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Berbasis Lokakarya Terhadap Pemahaman Petunjuk Operasional Komputer Multimedia dan Kemampuan Mengoperasikan Multimedia Visual Basic. *Seminar Nasional Geotik 2018*. 256-272. Penerbit: Pendidikan Teknik Informatika dan Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Prasojo, L., & Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media
- Popham James. (2000). *Evaluasi Pengajaran*. Yogyakarta : Kanisius.
- Rafidah, dkk. (2017). Pengaruh E-Learning Berbasis Weblog Dengan Model Kooperatif Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Talenta Publisher Universitas Sumatera Utara: Seminar Nasional Kimia dan Pendidilkan Kimia 2017*, 211-215.
- Sawyer, B, dan Williams, S. (2007). *Using Information Technology*. Yogyakarta: Andi.
- Sugiarto, dkk. (2001). *Teknik Sampling*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Widodo, S., Muhdi, Buchori, A., Indriati W, T., (2019). Design of Digital Book Media to Teach Citizenship Education with a Contextual Approach. *International Jurnal of Innovation and Change*, 4(10), 372-388.
- Widodo, S., Muhdi, Indriati, Theodora., Buchori, A., & Cholifah, N., (2019). Digital Book Design With a Contextual Approach to Citizenship Education Course. *Atlantis Press: 2nd International Conference on Educational and Social Sience Research 2019*, 417, 190-193.
- Wibisono, A., Indriati, W, T.,. (2020). Desain Virtual Tour Bangunan Bersejarah Lawang Sewu Semarang Menggunakan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Web (Webar). *Kelola Jurnal Ilmiah Teknosains*, 6(2), 39-50.