



## PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 MAUROLE

Maria Mega Silvia Pare<sup>1</sup>, Ainun Jariyah<sup>2</sup>, dan Yosephina Payu Wao<sup>\*3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Flores, Indonesia

\* Corresponding Author: [yosephina0319@gmail.com](mailto:yosephina0319@gmail.com)

### Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Maurole di Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pre-test post-test pre-experiment design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 110 siswa yang terdiri dari empat kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C dan VII D. Sampel penelitian ini adalah 26 siswa kelas VII B yang diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Data yang diperoleh dari sampel penelitian berupa hasil belajar siswa pada aspek kognitif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dengan menggunakan program *SPSS* versi 20. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif secara signifikan setelah diberikan perlakuan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* yang ditunjukkan dari rata-rata skor pretest 35,7 dan rata-rata skor posttest 74,62 dan dibuktikan dengan hasil uji *Paired Sample T-test* yaitu tingkat signifikansi 0,001 yang memiliki arti efektif karena  $<0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa media Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : aplikasi *canva*, media pembelajaran, media interaktif, hasil belajar.

### Abstract

*Learning media is an important element in classroom learning activities. This research aims to determine the effect of using the Canva application as an interactive learning media in improving the learning outcomes of class VII students at SMP Negeri 1 Maurole in Ende Regency, East Nusa Tenggara. The type of research used is quantitative descriptive research. The design used in this research is one group pre-test post-test pre-experiment design. The population in this study was 110 students consisting of four classes, namely classes VII A, VII B, VII C and VII D. The sample for this research was 26 students from class VII B obtained through a purposive sampling technique. The data obtained from the research sample is in the form of student learning outcomes in cognitive aspects. Data analysis was carried out using the Independent Sample T-test using the SPSS version 20 program. The results of the study showed that there was a significant increase in learning outcomes in the cognitive domain after being treated with learning activities using learning media based on the Canva application as shown by the average pretest score. 35,7 and the average posttest score is 74.62 and is proven by the results of the Paired Sample T-test, namely a significance level of 0.001 which means effective because  $<0.05$ , so it can be concluded that the Canva Application media is an interactive learning media effective in improving student learning outcomes*

**Keywords :** *Canva application, learning media, interactive media, learning outcomes.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor pendorong perubahan sosial dalam masyarakat dan individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaringan sosial yang terus berkembang seiring dengan “Revolusi Industri 4.0” telah menegaskan perubahan era, dengan dimulainya era kreatif (Kusumaryono, 2020:4). Perkembangan teknologi pada era ini telah mengubah wajah dunia dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah dunia pendidikan. (Wijaya *et al*, 2016: 263).

Pendidikan secara umum adalah sebuah usaha sadar dan terencana yang merupakan hal mendasar yang dibutuhkan bagi kehidupan manusia. Pendidikan bagi individu berpengaruh dinamis dalam perkembangan jasmani, jiwa, perasaan, sosial, susila, dan sebagainya. Pada bangsa dan negara, pendidikan dijadikan sebagai substansi pendukung keberlangsungan hidup bernegara yang sangat berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu serta menjadi salah satu tolak ukur kemajuan suatu negara (Nurkholis, 2023:25).

Dalam mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018: 458). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus bagi negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global. Tujuan-tujuan dalam pendidikan tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran (Atalay, 2015:970).

Proses pembelajaran secara umum bertumpu pada berbagai aktivitas peserta didik untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang (Umar, 2014: 132). Secara sederhana proses pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang bertujuan agar peserta didik dapat mencapai tujuan kompetensi yang telah ditetapkan saat pendidik merancang proses pembelajaran. Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan maupun pengalaman belajar yang baru (Subakti, 2020: 6).

Proses pencapaian kompetensi dapat dilihat melalui pembelajaran yang baik dan efektif. Beberapa faktor di bawah ini dapat menjadi acuan dalam penilaian hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, yakni 1) minat dan antusias peserta didik terhadap materi yang diajarkan, 2) suasana kelas yang interaktif, 3) peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan, 4) peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran (Retnawati & Tiurma 2014: 176).

Dalam proses pembelajaran salah satu indikator penilaian keberhasilan peserta didik dapat ditinjau melalui hasil belajar. Menurut teori Van Dallen setidaknya ada enam faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, antara lain pendidik, kurikulum, peserta didik, lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran (Nurhayaty & Febryanty 2018: 176).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar IPA adalah *Canva*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tapi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, *banner*, dan lain-lain (Leryan *et al.*, 2018: 190). Penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *Canva* juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019:79).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media belajar

berbasis aplikasi *Canva* dalam kegiatan proses pembelajaran khususnya pada siswa SMP pada material jar Biologi mengenai “Klasifikasi Makhluk Hidup”. Aplikasi ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design pre-experiment one group pre test-post test*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMPN 1 Maurole, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah populasi sebanyak 110 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan *purposive sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII B SMP Negeri 1 Maurole yang berjumlah 26 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian berupa tes (soal esai). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa penilaian ranah kognitif melalui *pre-test* dan *pos-test*. Instrumen penilaian kognitif dalam bentuk soal esai. Teknik analisis data untuk mengukur normalitas, homogenitas, dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS for windows versi 20*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII B sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik dalam Penggunaan Media Canva

Tes Hasil Belajar	Jumlah Peserta Didik	Nilai Rata-rata
Pre-test	26	35.7
Post-test	26	74.62

Berdasarkan tabel 1 dengan memperlihatkan 26 sampel peserta didik sebagai kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* sebesar 35,77, sedangkan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *Canva* hasil belajar *post-test* peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 74,62. Hasil tersebut juga didukung dengan hasil belajar peserta didik yang diperoleh pada ranah afektif yaitu sebesar 78,50 dan 79,73 untuk ranah psikomotorik. Setelah data diperoleh dan berhasil dikumpulkan, langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut. Dalam penelitian ini, teknik analisis data menggunakan program *SPSS for windows* versi 20. Tahap yang dilakukan adalah uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2013: 24). Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *shapiro wilk* dengan bantuan *SPSS 20 for windows*. Dasar keputusan uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (*sig*) < 0,05 maka berdistribusi tidak normal, dan jika (*sig*) > 0,05 maka berdistribusi normal.

Dari hasil analisis uji normalitas diketahui data hasil belajar peserta didik kelas eksperimen berdistribusi normal. Hal ini dibuktikan dari nilai signifikansi (*sig*) hasil uji

normalitas pada *pre-test* kelas eksperimen sebesar  $0,89 < 0,05$ , sedangkan *post-test* kelas eksperimen sebesar  $0,96 > 0,05$ .

Setelah mengetahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen merupakan data yang homogen atau tidak (Usmadi, 2020: 51). Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dengan bantuan SPSS 20 *for windows*. Dasar keputusan uji homogenitas, jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  maka data tidak homogen jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  maka data homogen (Siregar, 2017: 77).

Dari hasil analisis uji homogenitas diketahui data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yaitu nilai  $F_{hitung}$  sebesar 1,997. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen, dikarenakan nilai  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  ( $1,997 \leq 3,049$ ).

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Tujuan dilakukannya uji hipotesis adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap hasil belajar peserta didik di SMPN 1 Maurole (Novita & Novianty 2020: 43). Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 dan tingkat kepercayaan 95% dengan bantuan SPSS 20 *for windows* (Twozia, 2021: 49). Hasil analisis uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Canva* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di SMPN 1 Maurole.

Penilaian hasil belajar kognitif bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Khakim *et al.*, 2023: 39). Pengukuran hasil belajar kognitif dilakukan dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik (Patmawati *et al.*, 2018 76). Pemberian *pre-test* bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik sebelum diberi perlakuan dan pemberian *post-test* dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media *Canva* (Mawardi, 2022: 59). Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 1 diketahui bahwa hasil belajar *pre-test* peserta didik sebelum diberi perlakuan memperoleh nilai rata-rata sebesar 35,77.

Alasan peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM pada tes awal dikarenakan peserta didik belum mendapatkan gambaran terkait soal dan materi yang diberikan, belum ada tindakan yang dilakukan, belum mendapat motivasi untuk belajar, dan kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) (Andira *et al.*, 2022:46). Pada hasil belajar *post-test* diperoleh rata-rata di atas KKM, yaitu 74,62. Hal ini dikarenakan peserta didik telah mendapatkan pengalaman baru dan motivasi, karena materi belajar yang disampaikan menggunakan media yang baru dilihat oleh peserta didik yaitu menggunakan media berbasis Aplikasi *Canva*. Peserta didik menganggap materi yang ditampilkan ini sangat menarik untuk membantu pemahaman peserta didik akan materi yang diajarkan oleh guru, karena akan muncul rasa ingin tahu dari hal yang dilihat (Khofiyatun, 2021:49) .

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Amina, *et al.*, (2019:6), yang menyatakan bahwa penggunaan media *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan materi yang ditayangkan terdapat unsur suara dan gambar, sehingga materi pembelajaran yang ditampilkan menjadi lebih menarik yang membuat perhatian peserta didik lebih berpusat dalam belajar, serta peserta didik merasa senang dan termotivasi dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media *Canva*. Penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Triningsih, (2021:114), yang menjelaskan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terjadi karena media *Canva* dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang bersifat abstrak,

seperti pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup. Selain itu juga (Lestari, 2023: 211), mengemukakan bahwa penggunaan media *Canva* sangat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik merasa tertarik dan senang yang berakibat pada peningkatan hasil belajar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Media *Canva* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas VIII SMPN 1 Maurole yang dibuktikan berdasarkan rata-rata *pre-test* hasil belajar kognitif peserta didik yaitu sebesar 35,77, sedangkan hasil belajar *post-test* sebesar 74,62. Hal ini menunjukkan bahwa media *Canva* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, M. (2018). *Media Learning In Digital Era*. 231(Amca).
- Andira, D.R. A., & Jatmiko, B.(2022). Perbandingan model pembelajaran guided inquiry dan problem based learning terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. *Inovasi pendidikan fisika*.
- Aminah, S. (2019). Pengembangan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kosakata pada Anak Usia 4-5 Tahun. (*Doctoral Dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).
- Atalay, R. (2015). *The Education and the Human Capital to Get Rid of the Middleincome Trap and to Provide the Economic Development*. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 174.
- Khakim, L., Suyoto, S., Mushafanah, Q., & Karsono, K. (2023). Pengembangan Video Animasi Plotagon Materi Fotosintesis di Kelas IV SD Supriyadi 02 Semarang. *Jurnal pendidikan*, 6(1):53-59.
- Khofiyatun, N. P. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Berbasis Video Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Ilmiah (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Lestari, D., & Setyarsih, W. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Formatif Berbasis Literasi Sains Peserta Didik pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Pendidikan* 9(03): 123-129.
- Mawardi, N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Bapala*, vol 9(8).
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal dan Campuran. *Journal of Teaching in Elementary Education*, 3(1): 46-53.
- Nurhayati, & Febriyanti, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi*. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*.
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*. *Jurnal Kependidikan*, vol 1(1).
- Patmawati, D., Rustono, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 308-316.
- Siregar, S. (2017). *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi: Edisi Pertama*. Prenada Media.
- Subakti, Y. R. (2020). *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. SPSS, vol 24(1).
- Subakti, Y. R. (2010). *Paradigma Pembelajaran Sejarah Berbasis Konstruktivisme*. SPSS, vol 24(1).

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika* Rahma Elvira Tanjung 1), Delsina Faiza 2) 1. *Jurnal Vokasional Teknik Elekrtpnika dan Informatika*, vol 7(2).
- Tiurma, L., & Retnawati, H. (2014). *Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau dari Prestasi dan Minat Belajar Matematika di Sma*. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, vol 44(2).
- Triningsih, Diaherna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek.
- Twozia, T. (2021). Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas IV di SDN Gentramasekdas. *Jurnal Pendidikan*, 5(2): 668-674.
- Umar T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Rineka Cipta. BSNP.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, vol 7(1).
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). *Transformasi Pendidikan Abad 21 sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global*. *Jurnal Pendidikan*