

**PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK MATERI DESAIN POSTER SEDERHANA PADA KELAS XI
BROADCASTING PERFILMAN SMK NEGERI 2 KEDIRI**

Alfian Fahrudin

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
alfianfahrudin.19002@mhs.unesa.ac.id

Rusijono

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rusijono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar materi desain poster sederhana pada kelas XI Broadcasting Perfilman SMK Negeri 2 Kediri.. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment Design*. Pengumpulan data menggunakan teknik tes. Teknik pengambilan data tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian dalam uji hipotesis menunjukkan pada hasil belajar peserta didik diperoleh nilai sig $0,002 < 0,005$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi canva terhadap hasil belajar materi desain poster sederhana kelas XI Broadcasting dan Perfilman SMK Negeri 2 Kediri.

Kata kunci: Pemanfaatan, Aplikasi Canva, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research was carried out with the aim of knowing the use of the Canva application in improving learning outcomes on simple poster design material in class XI Film Broadcasting SMK Negeri 2 Kediri. The research method used is a quantitative research method with a Quasi Experiment Design design. Data collection using test techniques. Test data collection techniques are used to obtain data about student learning outcomes. The research results in hypothesis testing showed that the student learning outcomes obtained a sig value of $0.002 < 0.005$. This shows that there is an effect of using the Canva application on learning outcomes of simple poster design material for class XI Broadcasting and Film at SMK Negeri 2 Kediri.

Keywords: Utilization, Canva Applications, Learning Outcomes

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Transformasi kehidupan manusia pada kala ini di masa globalisasi begitu sangat besar. Pada bidang pendidikan, transformasi itu didorong oleh ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin berkembang. Yang diartikan globalisasi itu sendiri ialah proses pergantian pada tatanan masyarakat tanpa memahami waktu secara mendunia (Alwi, 2019). Dengan terdapatnya transformasi tersebut mendesak manusia untuk sanggup menyesuaikan diri terhadap pergantian tersebut serta sanggup menjajaki arus perkembangan. Aspek pendukung utama pergantian globalisasi yang terjalin di segala dunia tidak bisa terpisahkan dari pertumbuhan teknologi informasi serta komunikasi yang sangat pesat (Amini, Nuralviah, Rizkyah, & Urfany, 2020).

Pada masa globalisasi yang terjalin saat ini meningkatkan kompetisi persaingan antar negeri, sehingga diperlukan upaya buat meningkatkan mutu sumber daya manusia karena kunci kemenangan globalisasi adalah sumber daya manusia yang berkualitas (Suryana, Yudi, & Suprihatin, 2018). Bidang pendidikan ialah salah satu metode untuk tingkatkan mutu sumber daya manusia. Pendidikan ialah proses integrasi hidup manusia untuk sanggup memaknai arti dan hakikat hidup dalam melaksanakan tugas kehidupan dengan benar. Sehingga fokus pendidikan ditunjukkan untuk membangun karakter unggul dengan proses pematangan mutu, hati, akhlak, logika, serta keimanan (Hermino, 2018).

Untuk menanggulangi kasus seperti itu, negara Indonesia harus selektif dalam memaknai serta menggunakan globalisasi dengan baik dalam dunia pendidikan. Kedudukan pemerintah dalam perihal ini untuk tingkatkan mutu sistem pendidikan, sebaliknya tantangan untuk pendidik buat sanggup mengkolaborasi teknologi ke dalam sistem belajar mengajar supaya lebih bermakna, relevan, dan menyenangkan (Rusman, 2012). Pertumbuhan teknologi dikala ini yang sangat diperlukan oleh pendidik dengan tuntutan untuk senantiasa profesional dalam bidangnya buat belajar serta bekerja secara optimal sehingga bisa kurangi krisis pendidikan (Subiyanto, 2019). Namun peserta didik juga wajib mampu membiasakan pembelajaran yang cocok dengan zamannya.

Keadaan tersebut menekan pendidik untuk inovatif dalam mengimplementasikan literasi digital. Bersumber dari Unesco *ITC competency framework for teacher*, pada dunia pendidikan kemampuan literasi digital menjadi keahlian yang wajib dimiliki pendidik dengan harapan menjadi pemecahan

jawaban dalam menghadapi pertumbuhan teknologi. Kunci utama bagi pendidik dalam menanggulangi itu terdiri dari tiga hal ialah sanggup menguasai teknologi (*teknology literacy*), mempunyai pengetahuan yang baik dalam hal teknologi (*knowledge deeping*) serta sanggup menggunakan dan terampil untuk mengaplikasikan teknologi berbasis digital (*knowledge creation*) (Widyaningrum & Sondari, 2021).

Pertumbuhan teknologi yang pesat diiringi oleh pertumbuhan internet terus cepat sehingga mempunyai pengaruh yang besar pada bidang pendidikan. Sehingga, telah selayaknya pendidikan memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar. Sesuai dengan pendapat Tondeur et al dalam (Selwyn, 2011) menyatakan bahwa lembaga pendidikan dikala ini telah mulai menggunakan teknologi digital sebagai fasilitas dalam menunjang proses belajar mengajar. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mamakai teknologi untuk mendukung kemudahan sesuatu pekerjaan termasuk pada bidang pendidikan.

Bila dilihat pada pendidikan di masa globalisasi ini peserta didik ataupun pendidik banyak menggunakan teknologi seperti internet sebagai fasilitas proses pendidikan. Mempunyai banyak fasilitas dalam proses belajar mengajar pastinya membutuhkan desain grafis untuk mampu mengantarkan suatu pesan supaya tersampaikan kepada peserta didik. Suatu media dapat meningkatkan kreativitas serta keahlian untuk memberikan suatu informasi yang menarik dengan memakai desain grafis (Sanjaya, 2009).

Pada 01 Januari 2012, Melanie Perkins, Cliff Obrecht dan Cameron Adams mendirikan aplikasi bernama canva dengan pengguna sebanyak 750.000 di awal tahun. Aplikasi canva ini dapat menjadi salah satu bentuk upaya menanggulangi permasalahan mengenai kemampuan seseorang dalam merancang dan membuat sebuah desain grafis. Karena dalam sebuah desain grafis membutuhkan *software* yang tidak mudah, harus banyak belajar maupun mengikuti pelatihan untuk dapat mengoperasikan. Dan aplikasi canva menjadi salah satu solusi pengganti *software* yang sulit mudah digunakan, karena pada canva terdapat template yang tersedia untuk mendesain. Pada aplikasi canva dapat menciptakan desain grafis seperti logo, poster, presentasi dan lain sebagainya.

Aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam ranah dunia pendidikan. Canva merupakan aplikasi *online* yang mempunyai fitur-fitur yang dapat menunjang dan membantu pendidik (pengajar) dan peserta didik (pembelajar) untuk menyederhanakan dalam

melaksanakan aktivitas belajar mengajar yang berbasis teknologi keterampilan, kreativitas, serta manfaat lain yang didapat. Menurut (Vivi, Habibi, Hakim, & Islamiyah, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa peserta didik dapat terbantu dalam memenuhi tugas pembelajaran online di sekolah melalui aplikasi canva. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva memiliki daya tarik tersendiri sehingga menunjang untuk digunakan.

Tools pada aplikasi canva dapat digunakan untuk membantu membuat desain grafis yang menghubungkan penggunaannya untuk lebih mudah dalam merancang bermacam desain kreatif. Setiap pengguna pasti mempunyai kreativitas masing-masing, bersamaan berjalannya waktu kreativitas itu mulai diasah untuk mengembangkan daya saing dalam bermacam bidang. Pemakaian canva telah mulai banyak dimanfaatkan, oleh sebab itu media pembelajaran tersebut menjadi sesuatu yang berdampak positif bagi pendidik dan peserta didik terhadap hasil belajar.

Menurut (Suprijono, 2014) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan hasil yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran. Hasil pembelajaran akan memberikan dampak untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya pada pemahaman, pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku peserta didik. Bila hasil belajar siswa itu rendah, maka dapat disimpulkan kalau peserta didik tersebut tidak betul-betul belajar ataupun kegiatan yang dilakukan pendidik belum efektif. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap pendidik di kelas XI SMK Negeri 2 Kediri peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian peserta didik kelas XI belum memahami betul keseluruhan tools pada aplikasi desain dan kurangnya sarana penunjang pembelajaran siswa seperti komputer atau laptop. Hal ini karena peserta didik di SMK Negeri 2 Kediri belum memanfaatkan alat pembelajaran lain seperti smartphone untuk dapat digunakan dalam mendesain poster seperti pemanfaatan aplikasi canva, sehingga peserta didik dapat mengerjakan mendesain poster dengan maksimal dengan memanfaatkan aplikasi canva.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Desain Poster Sederhana Pada Kelas XI Broadcasting Perfilman SMK Negeri 2 Kediri”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design*. Di dalam metode penelitian tersebut terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Bentuk desain kuasi eksperimen yang digunakan adalah *non-equivalent control group design* yaitu terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Skema pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Sumber : (Sugiyono, 2013)

Untuk teknik pengumpulan data menggunakan teknis tes yang digunakan untuk mendapatkan data terkait hasil belajar peserta didik. Terdapat dua cara tes yaitu melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk mendapatkan data awal sebelum mendapatkan perlakuan dengan pemanfaatan aplikasi canva. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk mendapatkan data setelah mendapatkan perlakuan dengan memanfaatkan aplikasi canva. Kemudian untuk hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen akan dibandingkan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas pada hasil belajar. Penghitungan validitas menggunakan rumus indeks validitas Aikens, sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V= Indeks kesepakatan rater

s= Nilai yang diberikan rater dikurangi skor terendah dalam kategori

n= Banyaknya rater

c= Banyaknya kategori yang dipilih rater

Kemudian pada uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji homogenitas dan uji normalitas. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar dapat mengetahui populasi dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji homogenitas varians dengan tahapan sebagai berikut:

$$SD^2 = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

$$SD^2 = \sqrt{\frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{N(N-1)}}$$

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

SD2= Varians

Data dapat dinyatakan homogen apabila hasil uji homogenitas menunjukkan kriteria $f_{hitung} < f_{tabel}$ (Sugiyono, 2013).

Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah nilai-nilai pada penelitian dapat berdistribusi normal atau tidak yang dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *chi square*, berikut rumus yang digunakan:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

(Bustami, Abdullah, & Fadlisyah, 2014)

Keterangan:

χ^2 = chi-square

O_i = Frekuensi yang diobservasi

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Setelah itu perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-T pada variabel hasil belajar. Uji-T biasa digunakan untuk menentukan apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Rumus yang digunakan dalam uji-T untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_y + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M_x = Mean kelompok eksperimen

M_y = Mean kelompok kontrol

Taraf signifikan yang digunakan pada uji t hasil belajar peserta didik adalah 0,05. Jika telah diperoleh T_{hitung} pada hasil belajar kemudian dibandingkan dengan T_{tabel} . Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat dikatakan berpengaruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas untuk

mengetahui tingkat keberhasilan suatu instrumen. Uji validitas menggunakan rumus Aikens yang dinilai oleh tiga rater sebagai validator dan menghasilkan data sebagai berikut:

Butir	Penilai			s1	s2	s3	Σs	n(c-1)	V	Ket
	I	II	I							
1	3	4	4	2	3	3	8	9	0,88	T
2	3	4	3	2	3	2	7	9	0,77	S
3	4	3	3	3	2	2	7	9	0,77	S
4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
5	4	4	3	3	3	2	8	9	0,88	T
6	4	3	4	3	2	3	8	9	0,88	T
7	3	3	3	2	2	2	6	9	0,66	S
8	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
9	3	4	3	2	3	2	7	9	0,77	S
10	4	4	4	3	3	3	9	9	1	T
Σ	36	37	35	26	27	25	78	90	0,86667	T

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Aikens

Setelah mendapatkan hasil valid atau layak untuk digunakan maka selanjutnya peneliti melakukan penelitian dan menghasilkan data *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Kelompok Kontrol			Kelompok Eksperimen		
Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
ARRH	86	87	ADW	86	90
AAM	90	90	AM	89	93
AR	82	84	AZAR	84	89
ARHW	88	89	AR	86	90
AF	84	84	AGNV	81	85
ARC	84	84	AMM	81	85
ABA	89	89	AAN	83	89
AYS	83	84	AMN	82	87

ARP	89	89	ASAF	85	89
BR	90	90	ANA	85	89
DM	85	85	AGK	86	89
DS	91	91	FDA	90	92
DAAN H	88	88	FAP	83	87
ECRA	88	88	FDH	86	89
FDI	84	83	GLW	84	88
FAA	86	87	GSS	86	86
IDM	87	87	HAH W	87	89
MIAH	93	93	HM	89	90
MSM	83	85	IZWU	85	87
MAF	88	88	IS	81	88
MA	86	86	IMR	84	86
MJDP	90	90	JXL	88	88
NEMP	85	85	KDW	84	88
NAB	84	84	LDA	84	89
NAP	84	84	MRM	84	86
PAW	92	92	MAAP	84	88
RRR	91	91	MRD W	88	90
REDA Z	85	85	MFA	83	87
SNF	92	92	NTS	83	90
SCB	83	83	NIN	85	90
SOR	91	91	RSB	87	89
UW	82	83	RIKIS	81	83
VN	86	86	RAA	85	88
YAAP	86	88	VA	85	86
YAAA	91	91			
JUML AH	3046	3056	JUML AH	2884	2999
RATA- RATA	87,0285	87,314	RATA- RATA	84,823	88,205
	71	29		53	88

Berdasarkan data tersebut pada kelompok eksperimen nilai *pre-test* dan *post-test* memiliki selisih sebesar $2999-2884=115$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva dapat mempengaruhi kemampuan mendesain poster sehingga meningkatkan hasil belajar. Akan tetapi diperlukan bukti yang lebih lanjut apakah perbedaan ini memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak dengan analisis lebih lanjut.

Analisis pertama dilakukan uji prasyarat pada hasil belajar peserta didik dengan uji homogenitas hasil *pre-test* dan *post-test* peserta

didik. Pada uji homogenitas *pre-test* diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
PRE- TEST	Based on Mean	6.886	1	67	.061
	Based on Median	5.044	1	67	.088
	Based on Median and with adjusted df	5.044	1	62.989	.092
	Based on trimmed mean	6.796	1	67	.061

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, diperoleh nilai sigma = 0,061 dan kemudian dicocokkan dengan taraf signifikansi uji homogenitas yaitu 0,05. Maka diperoleh sigma (F_{hitung}) = 0,061 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data peilaian *pre-test* tersebut bersifat homogen.

Selanjutnya, hasil uji homogenitas pada data *post-test* sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas *Post-test*

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POST- TEST	Based on Mean	10.256	1	67	.072
	Based on Median	9.469	1	67	.091
	Based on Median and with adjusted df	9.469	1	65.70 9	.086
	Based on trimmed mean	10.197	1	67	.072

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas, diperoleh nilai sigma 0,072 dan kemudian dicocokkan dengan taraf signifikansi yaitu 0,05. Maka dapat diperoleh sigma (F_{hitung}) = 0,072 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penilaian *post-test* bersifat homogen.

Setelah dilakukan uji homogenitas kemudian dilakukan uji analisis kedua dengan uji normalitas. Uji normalitas digunakan sebagai syarat menghitung uji-T. Uji normalitas dilakukan karena data pada setiap variabel yang akan dianalisis harus berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan pada hasil *pre-test* dan

post-test peserta didik. Hasil pada uji normalitas pre-test diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas Pre-test

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE-TEST	Eksperimen	.117	34	.200*	.960	34	.237
	Kontrol	.140	35	.079	.945	35	.081

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data nilai pre-test pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,080 dan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,169. Karena hasil nilai signifikansi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan nilai lebih besar (>) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

Selanjutnya, uji normalitas pada data post-test diperoleh perhitungan sebagai berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Normalitas Post-test

Tests of Normality							
	KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
POST-TEST	Eksperimen	.152	34	.064	.960	34	.243
	Kontrol	.150	35	.068	.934	35	.069

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas data nilai post-test pada kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,069 dan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,243. Karena hasil nilai signifikansi pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen mendapatkan nilai lebih besar (>) dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa nilai post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil dari uji homogenitas dan normalitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen dan berdistribusi normal sehingga selanjutnya dilakukan uji-T hasil belajar dengan perolehan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji-T Pre-test Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper		
PRE-TEST	Equal variances assumed	6.886	.011	.002	86	.998	-.678	.678	-3.55928	.85080
	Equal variances not assumed			.002	504	.998	-.675	.675	-3.55516	.85492

Berdasarkan perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil pre-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan awal pada kedua kelompok tersebut sama.

Selanjutnya, pengujian hipotesis pada variabel hasil belajar peserta didik post-test diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 8 Hasil Uji-T Post-test Hasil Belajar

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper		
POST-TEST	Equal variances assumed	10.256	.002	1.373	56	.172	.62065	.62065	-.34722	2.13041
	Equal variances not assumed			1.373	49	.172	.61720	.61720	-.34314	2.12633

Berdasarkan atas perhitungan data nilai post-test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 jika dibandingkan dengan nilai probabilitas 0,05 maka, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) 0,002 < 0,05 sehingga hasil data post-test dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi canva

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik materi desain poster.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil data dan analisis data penelitian yang diperoleh mengenai "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Desain Poster Sederhana Kelas XI Broadcasting Perfilman di SMK Negeri 2 Kediri" dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemanfaatan aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik materi desain poster sederhana kelas XI Broadcasting dan Perfilman di SMK Negeri 2 Kediri. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil perhitungan uji-T hasil belajar yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi (Sig.) $0,002 < \text{nilai probabilitas } 0,05$. Sehingga dapat diketahui bahwa pemanfaatan aplikasi canva berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Saran

Terdapat beberapa saran yang dapat digunakan sebagai masukan atau pertimbangan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi pendidik

Berdasarkan hasil penelitian bahwa adanya pengaruh yang signifikan pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka diharapkan pendidik dapat menjadikan aplikasi canva sebagai salah satu aplikasi alternatif khususnya dalam mengembangkan kemampuan desain poster.

2. Bagi peneliti lain

Pemanfaatan aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar materi desain poster peserta didik, sehingga disarankan kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi canva ataupun hasil belajar yang lebih mendalam. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti berikutnya agar dapat memanfaatkan aplikasi canva dalam mengembangkan kemampuan mendesain poster ataupun kemampuan yang berbeda pada peserta didik seperti kemampuan kreatifitas, kemampuan visual, dan kemampuan seni.

Daftar Pustaka

Alwi. (2019). *Dampak Globalisasi Terhadap Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 2 GU. Jurnal Akademik FKIP Unidayana*, 180-189.

Amini, Q., Nuralviah, S., Rizkyah, K., & Urfany, N. (2020). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 375-385.

Bustami, Abdullah, D., & Fadlisyah. (2014). *Statistika; Terapannya Pada Bidang Informatika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Hermiono, A. (2018). *Guru dalam Tantangan Globalisasi: Kajian Teoritis dan Praktis dalam Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Johan, E. P., Rustam, & Sinaga, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di SMP Nasional Sariputra Jambi. Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7-12.

Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: ALFABETA.

Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Selwyn, N. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. India: Replika Press Pvt Ltd.

Subiyanto. (2019). *Globalisasi dan Pendidikan Global. Jurnal Transformasi*, 15.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono. (2014). *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar.

Suryana, Y., Yudi, S., & Suprihatin, A. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan : Globalisasi*. Klaten: Cempaka Putih.

Vivi, A., Habibi, A., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). *Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswa SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 75-82.

Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). *Pengembangan Poster Kesehatan Produksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: A-Saintika*, 7-11.

Widhiarso, W. (2018, September). *Melibatkan Rater dalam Pengembangan Alat Ukur*. Retrieved from

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). *Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. DE_JURNAL (Dharmas Education Journal)*, 2-4.