

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MA IBITIDAUSSALAM

Darwis¹, Dwi Atmono², Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang³, Mahmudah Hasanah⁴

¹Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 1910113210013@mhs.ulm.ac.id

²Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, dwiatmono@gmail.com

³Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, monryratumbuysang@gmail.com

⁴Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, hasanah.mahmudah@gmail.com

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

Article history

Received

10 November 2023

Revised

27 December 2023

Accepted

31 December 2023

How to cite

Darwis, Atmono, D., Ratumbuysang, M.F.N.G., Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibtidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85-91.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91>

Kata Kunci : Media pembelajaran, Aplikasi Canva, Hasil Belajar

Keywords: *Learning Media, Canva App, Learning Outcomes.*

Corresponding author

Darwis

1910113210013@mhs.ulm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Ibtidaussalam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen. Dalam metode quasi eksperimen, penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Group Design yang terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian terdiri dari 45 siswa yang terbagi ke dalam kelas XI IPS 1 (21 siswa) dan XI IPS 2 (24 siswa). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan t-test dan N-gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS. Berdasarkan nilai signifikansi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dengan penggunaan media konvensional. Selain itu, hasil uji menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva efektif. Penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using Canva application learning media in improving student learning outcomes at MA Ibtidaussalam. The method used in this study is a quasi-experimental method. In the quasi-experimental method, this study used a Nonequivalent Control Group Design consisting of two groups, namely the experimental group and the control group. The research subjects consisted of 45 students divided into class XI IPS 1 (21 students) and XI IPS 2 (24 students). Data collection techniques use observation, learning outcomes tests, and documentation. Data analysis was carried out using t-test and N-gain score. The results showed that the use of Canva application learning media was able to improve the learning outcomes of grade XI social studies students. Based on the significance value, it can be concluded that there is a difference in the average student learning outcomes between the use of Canva application learning media and the use of conventional media. In addition, the results show that the use of the Canva application is effective. This research indicates that the use of the Canva application as a learning medium can be an effective alternative to improve student learning outcomes at the high school level.

PENDAHULUAN

Dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang mendunia telah mempengaruhi aspek dalam dunia pendidikan (Sabaruddin, 2022). Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat, serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas yang lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran (Nugraha, 2019). Perkembangan digital di era sekarang telah mengubah cara pendidikan dilaksanakan, termasuk cara pendidik mengajar yang dulunya masih menggunakan media konvensional sudah mulai ditinggalkan dan beralih menjadi media yang interaktif dan kolaboratif (Kurniawan et al., 2018). Pengembangan teknologi dalam dunia pendidikan merupakan salah satu hal kewajiban sehingga bisa terus berinovasi dan menciptakan sesuatu hal yang bisa memungkinkan teknologi menjadi media pembelajaran yang menarik dalam dunia pendidikan (Mahayani et al., 2018). Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Media pembelajaran yang umum digunakan dalam proses pembelajaran adalah media berbasis *Powerpoint* dan media konvensional berupa papan tulis, Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku paket. Sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dan media yang disampaikan oleh guru terlihat monoton (Alpusari & Putra, 2021). Dengan penggunaan media pembelajaran yang konvensional dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Menurut (Sudjana, 2010) hasil belajar merupakan kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah atau kelas tertentu. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Slameto (2013) dalam (Oktaviani, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah, psikologis, dan kesiapan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, dan masyarakat. Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru saat ini adalah menentukan media pembelajaran

yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi (Tobamba et al., 2019). Hampir senada dengan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap materi yang telah diberikan guru. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran.

Berdasarkan fakta yang ditemukan oleh (Nur Khairanisa et al., 2019). 1) Guru kurang mengikut sertakan siswa ke dalam pembelajaran yang akibatnya apapun yang disampaikan guru kurang diterima secara optimal oleh siswa. 2) Siswa cenderung kurang aktif untuk bertanya jawab dengan guru dalam proses pembelajaran, kebanyakan siswa sulit belajar seperti kurangnya kemampuan dalam memahami materi, dan sulit dalam menyelesaikan soal. 3) Siswa masih banyak yang ribut dan sering muncul kegaduhan di kelas akibatnya mengganggu teman yang lain. 4) Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran (teacher centered). 5) Metode yang digunakan guru pada dasarnya masih bersifat menghafal teori, sehingga siswa bosan dan jenuh untuk mengikuti proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh (Tobamba et al., 2019) bahwa rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena kurang optimalnya proses pembelajaran baik dari guru, siswa, dan penggunaan media pembelajarannya. Guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran yang bersifat gambar dan peta konsep sehingga pada saat menyampaikan materi pelajaran siswa juga cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran dan belum ada peran aktif siswa dalam interaksi edukatif di kelas. Sama halnya dengan kasus yang ditemui oleh (Hutauruk & Simbolon, 2018) di SDN 14 bahwa masih menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik hanya menjadi penonton saja dan melaksanakan aktivitas jika ada perintah ataupun masukan dari guru serta mengerjakan soal-soal latihan di buku. Dengan penggunaan media yang tidak memadai tentu membuat proses dan hasil belajar yang tidak maksimal. Penyebab itu semua tidak lepas dari kurangnya guru dalam pengembangan media pembelajaran yang di gunakan itu semua dapat dilihat dari nilai mata pelajaran yang tidak maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan pihak guru ekonomi di MA Ibtidaussalam terdapat permasalahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu Penggunaan media dalam mata pelajaran ekonomi di kelas biasanya menggunakan media pembelajaran konvensional/buku paket. Siswa biasanya cepat bosan apabila menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah tanpa adanya bantuan media dalam pembelajaran. Selain

media konvensional yang digunakan dalam pembelajaran, guru mencoba menggunakan media PowerPoint dengan bantuan laptop, LCD, dan layar proyektor dalam pembelajaran, namun dalam menggunakan media tersebut masih kurang terampil. Sehingga mengambil dari internet untuk slide materinya. Walaupun sudah menggunakan media dalam pembelajaran, namun hasil belajar siswanya masih rendah. Pembelajaran di jam terakhir siswa sering merasakan bosan dan mengantuk sehingga mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Sehingga pembelajarannya harus diulang-ulang sampai siswanya benar-benar paham dengan materi yang disampaikan. Proses pembelajaran yang baik menggunakan alat bantu dalam mengajar berupa media agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh pun dapat meningkat. Berikut ini merupakan hasil belajar siswa kelas XII tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran Ekonomi di MA Ibtidaussalam.

Tabel 1. Rekap Nilai Akhir Semester

No	Kelas	Jenis kelamin	Rekap Nilai	
			<KKM	>KKM
1	XI IPS.1	Laki-laki	4	2
		Perempuan	13	2
2	XI IPS.2	Laki-laki	5	3
		Perempuan	14	2

Sumber : Data Diolah Peneliti (2023)

Dengan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya perlu adanya perlakuan khusus demi meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Upaya yang perlu dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Myori et al., 2019) media pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Sanaky, 2013) mendefinisikan media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pengembangan media dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran akan sangat meningkatkan vitalisa dalam proses pembelajaran, dan pada saat yang sama mentransfer informasi dan konten pembelajaran. Selain menginspirasi motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menampilkan data secara menarik (Trisiana, 2020).

Oleh sebab itu, penulis menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Efektivitas merupakan sebagai

pengukuran tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan yang telah diukur dengan kuantitas, kualitas dan waktu sesuai yang telah ditentukan (Andi Aditya Putra et al., 2022). Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran. Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan (Wulandari et al., 2022). Canva merupakan sebuah program desain online yang memiliki berbagai fitur menarik seperti presentasi, poster, brosur, pamflet, wallpaper desktop, label, logo, kartu pos, bulletin, sampul facebook, cerita Instagram, kartu ucapan terimakasih, sampul CD, penanda buku, resume, spanduk dan info grafis (Hartanti & Yulia, 2022). Media pembelajaran canva merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam berkreasi dan dapat mempermudah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media Canva dapat di desain sendiri oleh guru atau dilakukan oleh ahli pengeditan atau editor, aplikasi canva memiliki fitur editing yang lebih menarik agar tercipta media pembelajaran yang menarik baik itu berupa gambar, powerpoint, video maupun teks (Dwi Ardana et al., 2022). Menurut (Tanjung & Faiza, 2019) Menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan Canva bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template Powerpoint yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun siswa dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat drag and drop yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok. Menurut (Monoarfa & Haling, 2021) kekurangan aplikasi canva Aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil dan Dalam aplikasi canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak.

Media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong kreativitas guru dalam mengajar. Menurut (Hattie, 2008), menekankan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran, bahwa penggunaan alat-alat seperti infografis atau presentasi yang menarik secara visual dapat membantu dalam pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu alat infografis atau presentasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Beberapa hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar

siswa, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fajrie & W, 2023), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Canva efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat 1) minat belajar siswa pada pre test kriteria rendah 12 siswa atau 52%, sedang 10 siswa atau 43%, tinggi 1 siswa atau 4%. 2) hasil belajar siswa pada pre test siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 59% siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 10 siswa atau 41%, sedangkan pada post test siswa yang belum tuntas ada 2 siswa atau 8% sedangkan siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 siswa atau 92%. Penelitian selanjutnya dari (Hanifah, 2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kimia siswa kelas XII MIPA-2 SMAN Terpadu Unggulan 1 Tana Tidung mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Hasil ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklusnya. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata 70,77 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,58 pada siklus II. Penelitian dari (Annisca & Wikarya, 2022) hasil penelitiannya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggambar model meningkat, dapat di tingkatkan dengan menggunakan media berbasis canva. hasil ketuntasan belajar peserta didik ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata yang pertama dimulai dari pra siklus dengan nilai 31,25% pada siklus I mendapatkan rata-rata menjadi 78,12% dan pada siklus II meningkatkan nilai rata-rata menjadi 93,75%. Penelitian (Rohayati et al., 2022) hasil penelitiannya pengalaman reflektif siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva dikelas eksperimen berada pada kategori cukup, dengan memperoleh nilai yang dihitung dari *presentase* skala likert indikator X (Penggunaan media pembelajaran aplikasi canva) yakni sebesar 4.18 (41%). Penelitian (Nasution & Rohani, 2022) hasil penelitiannya hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan aplikasi canva mengalami peningkatan nilai rata-rata 84,85. Penelitian (Sari & Fatonah, 2022) Hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa dengan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Penelitian (Thesalonika & Arent, 2023) Hasil Penelitian ini terdapat pengaruh media pembelajaran Canva terhadap hasil belajar mahasiswa kelas PG. A.1. Ada perbandingan hasil berlatih antara golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan media pembelajaran canva dengan golongan mahasiswa yang dibelajarkan dengan *Microsoft power point* pada pelajar kelas PG. A. 2. Penelitian (Alif, 2021). Hasil belajar siswa setelah menggunakan media aplikasi canva mengalami peningkatan dari siklus I hingga siklus II. Penelitian (Nurrita, 2018) penggunaan model pembelajaran

media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA peserta didik kelas 5 MI Al Khoeriyah dengan tingkat efektivitas sebesar 90. Sejalan dengan penelitian dari (Annisca & Wikarya, 2022) penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil ketuntasan belajar peserta didik ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata yang pertama dimulai dari pra siklus dengan nilai 31,25% pada siklus I mendapatkan rata-rata menjadi 78,12% dan pada siklus II meningkatkan nilai rata-rata menjadi 93,75%. Sejalan dengan penelitian dari

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan desain quasi eksperimen (nonequivalent control group) yang terdiri dari dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini siswa kelas XI IPS di MA Ibtidassalam berjumlah 45 siswa, XI IPS 1 berjumlah 21 siswa dan XI IPS 2 berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, hasil belajar, dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan menggunakan adalah uji independent sampel t test dan uji N-Gain score. Uji independent sampel t test digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Uji N-Gain score digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi caanva dalam meningkatkan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini sampel kelas XI IPS 1 merupakan kelas eksperimen yaitu dengan pemberian materi menggunakan media pembelajaran aplikasi canva yang berjumlah 21 siswa dan kelas XI IPS 2 merupakan kelas kontrol dengan pemberian materi secara langsung. Data kuantitatif dari pretest dan possttest yang didapat dari 2 kali pertemuan kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol.

Hasil dari tes diolah untuk mencari selisinya kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dalam memperoleh data, guru melukan 3 tahapan yaitu: Pretest, Pemberian Materi, dan Posttest.

Tabel. 2 Deskripsi Hasil Pretes dan Posstes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Min	Ma x	Mean	Simp anan Baku
Pretest Eksperimen	30	55	42,38	9,43
Posttest Eksperimen	65	90	78,33	6,39
Pretest Kontrol	30	55	42.71	8,96
Posttest Kontrol	60	85	71,46	5,80

Sumber : Data Diolah di SPSS (2023)

Berdasarkan tabel diatas didapatkan rata-rata (Mean) Pretes kelas eksperimen sebesar 9,43 dengan nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimal sebesar 55. Sedangkan nilai rata-rata (Mean) Posttest kelas eksperimen sebesar 6,39 dengan nilai minimum sebesar 65 dan nilai maksimal sebesar 90. Nilai rata-rata (Mean) Pretes kelas kontrol sebesar 8,96 dengan nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimal sebesar 55. Sedangkan nilai rata-rata (Mean) Posttest kelas kontrol sebesar 5,80 dengan nilai minimum sebesar 60 dan nilai maksimal sebesar 85.

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independent sampel t test* dan uji *N-gain score*. Uji *independent sampel t test* digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa, dengan yang menggunakan aplikasi canva dan menggunakan media konvensional. Uji *N-gain score* digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi canva. Berikut tabel *hasil uji independent sampel t test* dan uji *N-gain score*.

Tabel.3 uji *independent sampel t test*

Hasil Belajar	F	t	df	Sig. (2-tailed)
Equal Variances Assumed	0,261	4.423	67	0,000

Sumber : Data Diolah di SPSS (2023)

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran aplikasi canva dengan penggunaan media konvensional.

Tabel. 4 uji *N-gain score*

Kelas	Descriptive	Statistic (%)	Std. Error
Eksperimen	Mean	76,7369	2.54909
	Min	60,00	
	Max	100,00	
Kontrol	Mean	68,6269	1,89121
	Min	54,55	
	Max	100,00	

Sumber : Data Diolah di SPSS (2023)

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 76,7369 (76,51%) termasuk kategori efektif. Sedangkan rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 68,6269 (68,62%) termasuk dalam kategori cukup efektif. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif digunakan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran aplikasi canva yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan mengambil subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 MA Ibtidaussalam yang berjumlah 45 orang. Penelitian

eksperimen ini terdiri dari kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol dengan prosedur penelitian pretes, pemberian materi dan posttest.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa media pembelajaran aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil pretes kelas kontrol sebesar 42,71, posstest sebesar 71,46. Sedangkan pretest sebesar 42,38 dan posttest sebesar 78,33 untuk kelas eksperimen. Dari hasil belajar siswa yang telah didapatkan tersebut dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Dengan demikian KKM pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS di MA Ibtidaussalam sudah dapat dikatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibtidaussalam

Setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji *Independent Sampel T Test* kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 hasil posstestnya. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Selain itu juga dapat dilihat dari Uji *N-Gain Score* hasil rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 76,7369 (76,51%) termasuk kategori efektif. Sedangkan rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 68,6269 (68,62%) termasuk dalam kategori cukup efektif. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif digunakan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar dan mendorong kreativitas guru dalam mengajar. Menurut (Hattie, 2008), menekankan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran, bahwa penggunaan alat-alat seperti infografis atau presentasi yang menarik secara visual dapat membantu dalam pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian (Nurlaela & Mustofa, 2020) Berdasarkan pengujian efektivitas menggunakan rumus N-Gain Score, diperoleh hasil sebesar 0,9 dengan kategori tinggi atau dipersentase kan menjadi 90. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor N-Gain dengan nilai

>76 dikategorikan efektif, maka penggunaan model pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan penelitian (Nurrita, 2018) hasil analisis data pretest dan posttest di ketahui nilai rata-rata pretest peserta didik adalah 5 dan nilai rata-rata posttest peserta didik adalah 14, sedangkan nilai rata-rata maksimal adalah 15. Berdasarkan pengujian efektivitas menggunakan rumus *N-Gain Score*, diperoleh hasil sebesar 0,9 dengan kategori tinggi atau dipersentasekan menjadi 90. Sesuai dengan konversi tingkat pencapaian hasil review skor *N-Gain* dengan nilai >76 di kategorikan efektif, maka penggunaan model pembelajaran media pembelajaran berbasis Canva efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat efektivitas sebesar 90.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil uji *independent sampel t test* bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi canva dengan yang tidak menggunakan ini menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Serta hasil uji *N-gain score* menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di MA Ibtidaussalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Y. M. I. (2021). *Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKS Nurut Taqwa*. 9(1), 1–23.
- Alpusari, M., & Putra, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi untuk Siswa Sekolah Dasar pada Materi Penggolongan Hewan*. 4(1), 85–93.
- Andi Aditya Putra, Andi Rusdi Untung, & Iwan Mamminanga. (2022). Efektivitas Pelayanan Publik Pada Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Wajo. *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 3(1), 132–144. <https://doi.org/10.56910/gemilang.v3i1.314>
- Annissa, A., & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(2), 90–94. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakadata.v2i2.307>
- Dwi Ardana, M., PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, U., & PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti, U. (2022). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 407–419. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Fajrie, N., & W, S. S. (2023). *Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati*. 05(02), 5883–5891.
- Hanifah, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kimia. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(2), 226–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i2.1339>
- Hartanti, A. R., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 565. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13621>
- Hattie, J. (2008). Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. In *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. <https://doi.org/10.4324/9780203887332>
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan alat peraga pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 121–129.
- Kurniawan, M. A., Miftahillah, A., & Nasihah, N. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Student-Centered Learning Di Perguruan Tinggi: Suatu Tinjauan Di Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 1–11. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i1>
- Mahayani, S., Irwandani, I., Yuberti, Y., & Widayanti, W. (2018). Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas Viii Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 9(2), 98. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v9i2.25847>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Improving Teacher Competence in Mastering Information and Communication Technology through Android-Based Learning Media Development Training. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102.
- Nasution, R. S., & Rohani, R. (2022). Pengaruh Aplikasi Canva pada Materi Keanekaragaman Hayati terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2), 933. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6298>
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Indutri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37. <https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118>
- Nur Khairanisa, N. K., Otang Kurniaman, O. K., & Neni Hermita, N. H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe the Power of Two Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Sd Negeri

- 125 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 41.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6325>
- Nurlaela, & Mustofa. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 65–73.
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(2), 171–187.
- Oktaviani, U. (2020). Heny Nugroho 4d), Eka Susanti 5e) 1,2,3,4,5 Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Jl. Kapten Suparman*, 1(1), 1–6.
- Rohayati, Y., Nuryana, & Wijaya, A. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Susukanlebak Kabupaten Cirebon. *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education*, 3(2), 241–252.
- Sabaruddin, S. (2022). Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 43–49.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>
- Sanaky, H. A. H. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Thesalonika, E., & Arent, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(1), 215–222.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v6i1.240>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380.
<https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.
<https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.