

**MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DAN *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X TITL MATA PELAJARAN DASAR PROGRAM KEAHLIAN DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO**

**Putri Prayogi Cita Resmi**

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Surabaya  
putri.21054@mhs.unesa.ac.id

**Tri Rijanto**

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Surabaya  
tririjanto@unesa.ac.id

**Fendi Achmad**

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Surabaya  
fendiachmad@unesa.ac.id

**Puput Wanarti Rusimanto**

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Surabaya  
puputwanarti@unesa.ac.id

**Abstrak**

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMK menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan media pembelajaran Canva dan *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TITL mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMK Negeri 1 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas berjumlah 38 peserta didik, yaitu kelas eksperimen (Canva) dan kelas kontrol (*PowerPoint*). Instrumen pengumpulan data meliputi tes hasil belajar (*pretest posttest*) untuk menilai aspek kognitif, lembar observasi sikap untuk mengevaluasi hasil belajar afektif, lembar observasi keterampilan untuk menilai hasil belajar psikomotorik. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji t (*independent sample t-test*), serta uji N-Gain dengan berbantuan software SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pada aspek pengetahuan, rata-rata skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 76 dan 86, sedangkan kelas kontrol adalah 71 dan 79. Hasil uji t menunjukkan perbedaan signifikan ( $\text{sig} < 0.05$ ), dengan nilai N-Gain 0.41 (tinggi) pada kelas eksperimen dan 0.32 (tinggi) pada kelas kontrol; (2) pada aspek sikap, rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi (87) dibandingkan kelas kontrol (82), dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ ; dan (3) pada aspek keterampilan, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 86 dibanding kelas kontrol 81, dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva terbukti lebih efektif dibandingkan *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, canva, *powerpoint*, hasil belajar, SMK

**Abstract**

The low learning outcomes of students in the Basic subjects of the Vocational Program in SMK indicate the need for innovation in more interactive and interesting learning media. This study aims to analyze the differences in learning media Canva and *PowerPoint* to improve the learning outcomes of class X TITL students in the Basic subjects of the Vocational Program at SMK Negeri 1 Sidoarjo. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method and a *nonequivalent control group* design. The research subjects consisted of two classes totaling 38 students, namely the experimental class (Canva) and the control class (*PowerPoint*). Data collection instruments include learning outcome tests (*pretest posttest*) to assess cognitive aspects, attitude observation sheets to evaluate affective learning outcomes, and skill observation sheets to assess psychomotor learning outcomes. Data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests, *t*-tests (*independent sample t-tests*), and N-Gain tests assisted by SPSS software version 27. The results of the study showed that: (1) in the knowledge aspect, the average *pretest* and *posttest* scores of the experimental class were 76 and 86, while the control class was 71 and 79. The *t*-test results showed a significant difference ( $\text{sig} < 0.05$ ), with an N-Gain value of 0.41 (high) in the experimental class and 0.32 (high) in the control class; (2) in the attitude aspect, the average value of the experimental class was higher (87) than the control class (82), with a significance value of  $0.001 < 0.05$ ; and (3) in the skills aspect, the experimental class obtained an average score of 86 compared to the control class 81, with a significance value of  $0.001 < 0.05$ . It can be concluded that Canva learning media is proven to be more effective than *PowerPoint* in improving student learning outcomes in the aspects of knowledge, attitude, and skills.

**Keywords:** learning media, canva, *powerpoint*, learning outcomes, SMK

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka secara maksimal. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan, dan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu kemajuan teknologi yang diterapkan dalam bidang pendidikan adalah munculnya alat pembelajaran yang selalu mengalami pembaharuan Binongko dkk., (2024).

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman materi, serta mendorong pencapaian hasil belajar yang optimal. Salah satu media pembelajaran inovatif yang banyak digunakan adalah Canva. Aplikasi ini juga membuat proses merancang poster, brosur, infografis, presentasi, dan desain kreatif lainnya menjadi lebih mudah. (Meylinda dkk., 2024). Canva dinilai mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyiapkan materi serta membantu peserta didik dalam memahami konten secara visual dan interaktif.

*PowerPoint* telah lama menjadi media presentasi yang populer karena kemudahan penggunaannya. *PowerPoint* merupakan salah satu perangkat lunak yang dikembangkan oleh Microsoft, bersamaan dengan Microsoft Word dan Microsoft Excel, yang telah dikenal oleh banyak orang (Rahmadanti & Rahman P, 2023). Media ini memungkinkan penyampaian materi secara sistematis dan visual, meskipun tidak selalu interaktif. Menggunakan media Canva maupun *PowerPoint* memiliki keunggulan masing-masing dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai lembaga pendidikan vokasi, menghadapi tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Mata pelajaran Dasar Program Keahlian di SMK menjadi fondasi utama bagi peserta didik untuk melanjutkan ke tahap pembelajaran yang lebih kompleks. Namun, pembelajaran pada mata pelajaran ini sering kali kurang menarik karena minimnya penggunaan media digital yang inovatif.

SMK Negeri 1 Sidoarjo sebagai sekolah pelaksana Kurikulum Merdeka telah mengintegrasikan pendekatan berbasis proyek dan penggunaan media digital dalam pembelajarannya. Berdasarkan pengalaman peneliti saat praktik mengajar di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), ditemukan bahwa media pembelajaran

digital masih belum dimanfaatkan secara maksimal, terutama dalam menyampaikan materi Dasar Program Keahlian. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi pemahaman materi secara lebih menarik dan interaktif.

Penggunaan media Canva dan *PowerPoint* sebagai media ajar berpotensi meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa platform digital sangat berpengaruh dalam mendorong semangat belajar peserta didik. Meskipun demikian, pembelajaran yang membahas perbedaan antara Canva dan *PowerPoint*, terutama di lingkungan SMK, masih cukup jarang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul media pembelajaran Canva dan *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X TITL pada mata pelajaran dasar program keahlian di SMK Negeri 1 Sidoarjo.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas X teknik instalasi tenaga listrik di SMKN 1 Sidoarjo, yang melibatkan dua kelas sebagai kelompok perlakuan. Masing-masing berjumlah 38 peserta didik. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest Posttest*

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

(Sumber: Sugiyono, 2017:116)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Hasil *pretest* kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil *posttest* kelas eksperimen
- X<sub>1</sub> : Perlakuan kelas eksperimen dengan media pembelajaran Canva
- X<sub>2</sub> : Perlakuan kelas kontrol dengan media pembelajaran *PowerPoint*
- O<sub>3</sub> : Hasil *pretest* kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Hasil *posttest* kelas kontrol

Instrumen penelitian mencakup uji hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) untuk mengukur aspek pengetahuan, lembar observasi sikap untuk menilai aspek sikap, dan lembar observasi keterampilan untuk menilai aspek keterampilan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Variabel bebas dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran Canva dan *PowerPoint*, sedangkan variabel terikat adalah hasil

belajar peserta didik. Variabel kontrol adalah mata pelajaran Dasar Program Keahlian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes tertulis, yang dilaksanakan dalam dua pertemuan. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji *independent sample t-test* dan uji N-Gain dengan bantuan software SPSS versi 27. Untuk menjamin kualitas instrumen, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Validitas diuji melalui penilaian ahli menggunakan skala penilaian kuantitatif, dengan kriteria penelitiannya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validitas Instrumen

Skor	Penilaian Kuantitatif	Penilaian Kualitatif
4	82%-100%	Sangat valid
3	63%-81%	Valid
2	44%-62%	Tidak valid
1	25%-43%	Sangat tidak valid

(Sumber: Widoyoko, 2014:110)

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas suatu tes pada umumnya diekspresikan secara numerik dalam bentuk koefisien. Kriteria penafsiran mengenai indeks korelasi (r) dengan menggunakan *Alfa Cronbach* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Penafsiran Mengenai Indeks Korelasi (r)

Koefisien Korelasi (r)	Keputusan
0,800 – 1000	Sangat Reliabel
0,600 – 0,799	Reliabel
0,400 – 0,599	Cukup Reliabel
0,200 – 0,399	Agak Reliabel
0,000 – 0,199	Tidak Reliabel

(Sumber: Sugiyono, 2014:192)

Analisis data diawali dengan uji coba prasyarat statistik, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Jika nilai sig > 0,05, data dianggap normal. Selain itu, Uji *Levene* dipakai untuk uji homogenitas, dan nilai sig > 0,05. Hipotesis diuji dengan membandingkan pengetahuan, sikap, dan hasil perolehan keterampilan. Tingkat signifikansi uji hipotesis adalah 0,05. Selanjutnya ada uji N-Gain digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar dengan rumus:

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest} \quad (1)$$

(Sumber: Sukarelawan, Indratno, & Ayu, 2024)

Hasil perhitungan N-Gain diperoleh dari selisih antara skor *posttest* dan *pretest*, kemudian dibandingkan dengan selisih antara skor

maksimum dan skor *pretest*. Nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam kategori tertentu untuk mempermudah penilaian efektivitas. Interpretasi hasil N-Gain disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Interpretasi N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
G > 0.7	Tinggi
0.7 > g > 0.3	Sedang
G < 0.3	Rendah

(Sumber: Sugiyono, 2017)

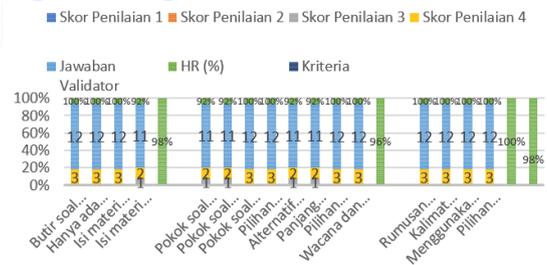
Nilai N-Gain diklasifikasikan ke dalam tiga kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Jika nilai N-Gain lebih dari 0,7 maka peningkatan hasil belajar dikategorikan tinggi. Apabila nilai N-Gain berada di antara 0,3 hingga 0,7, maka peningkatannya termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, jika nilai N-Gain kurang dari 0,3, maka peningkatan hasil belajar tergolong rendah. Klasifikasi ini mengacu pada pendapat Sugiyono (2017) dan digunakan untuk menilai efektivitas perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mencakup data validasi soal *pretest posttest*, validasi lembar observasi aspek sikap, serta validasi lembar observasi aspek keterampilan. Selain itu, analisis juga dilakukan terhadap kemampuan yang diperoleh peserta didik dari segi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### 1. Hasil Validasi

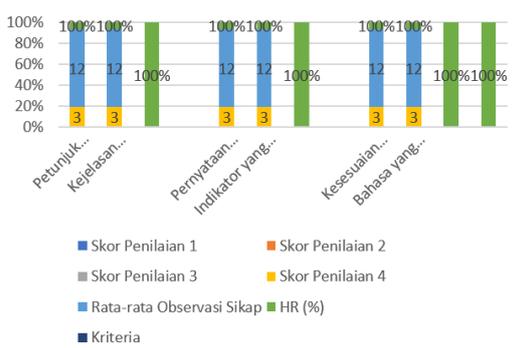
Hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian telah diperoleh. Validasi tersebut dilakukan oleh tiga orang validator. Para validator terdiri atas satu dosen Teknik Elektro dan dua guru dari SMK Negeri 1 Sidoarjo.



Gambar 1. Hasil Validasi Butir Soal *Pretest Posttest*

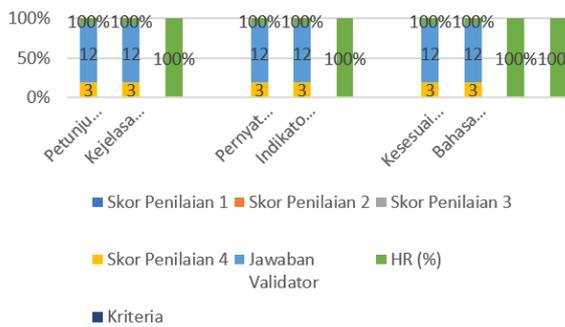
Validasi butir soal *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 98%. Penilaian mencakup aspek materi, konstruksi,

dan bahasa dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, soal *pretest* dan *posttest* dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.



Gambar 2. Hasil Validasi Lembar Observasi Sikap

Validasi ini memperoleh nilai sebesar 100%. Penilaian mencakup aspek aktivitas belajar, isi, dan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil tersebut, instrumen dinyatakan sangat valid.



Gambar 3. Hasil Validasi Lembar Observasi Keterampilan

Validasi lembar pengamatan keterampilan memperoleh nilai 100%. Penilaian tersebut mencakup aktivitas belajar, isi, dan penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil tersebut, lembar pengamatan keterampilan termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Analisis Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas untuk menilai kelayakan perangkat penelitian sebelum diterapkan pada responden sesungguhnya agar instrumen yang digunakan bersifat valid dan reliabel. Uji validitas dilakukan terhadap instrumen *pretest-posttest*, lembar observasi sikap, dan keterampilan. Uji validitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Validitas

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Pengetahuan	1.42	Valid
Sikap	1.42	Valid
Keterampilan	1.38	Valid

Setelah dilakukan uji validitas terhadap instrumen penelitian, langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal dari setiap butir pernyataan dalam instrumen. Uji reliabilitas dapat dilihat pada Tabel 6.

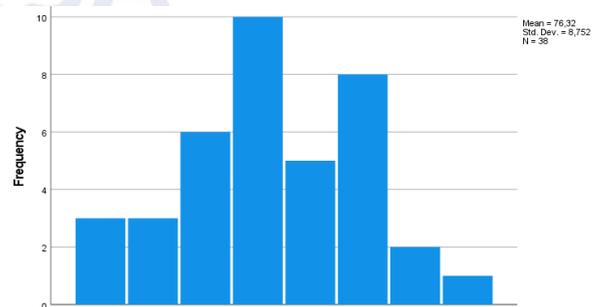
Tabel 6. Uji Reliabilitas

Aspek	Cronbach's Alpha
Pengetahuan	0.836
Sikap	0.808
Keterampilan	0.712

Hasil analisis keseluruhan dinyatakan valid dengan nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel (0,329). Hasil diatas menunjukkan bahwa seluruh instrumen layak digunakan dalam penelitian karena memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas sehingga semua instrumen memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas, sehingga cocok digunakan dalam penelitian.

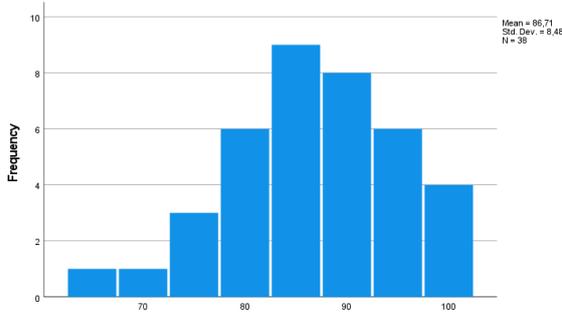
3. Data Hasil Belajar Peserta Didik

Data hasil belajar peserta didik yang terkumpul berasal dari kelas X TITL SMKN 1 Sidoarjo. Data tersebut berupa skor hasil belajar mata pelajaran Dasar Program Keahlian yang diperoleh dari dua kelas berbeda. Kelas X TITL 1 menggunakan media pembelajaran Canva, sedangkan kelas X TITL 2 menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.



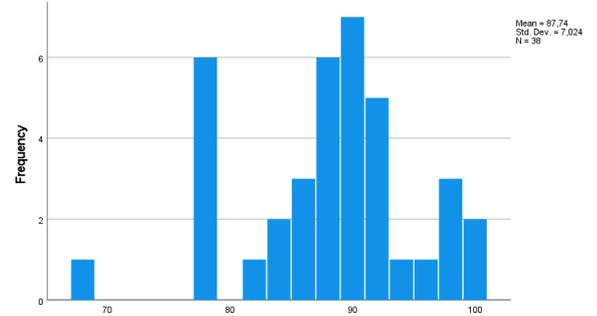
Gambar 4. Hasil Belajar *Pretest* Menggunakan Media Pembelajaran Canva

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 95 dan terendah 60. Adapun skor median ( $Me = 75$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 76,32$ ), simpangan baku ( $S = 8,752$ ).



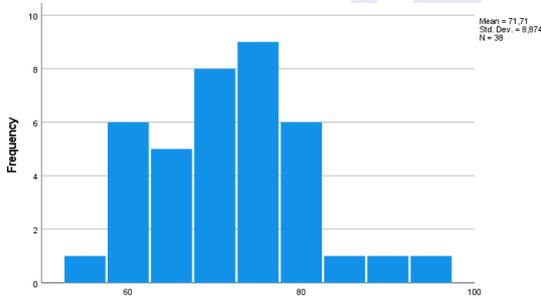
Gambar 5. Hasil Belajar *Posttest* Menggunakan Media Pembelajaran Canva

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 100 dan terendah 65. Adapun skor median ( $Me = 85$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 86,71$ ), simpangan baku ( $S = 8,485$ ).



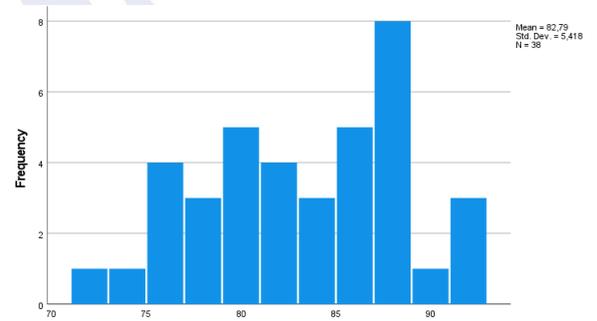
Gambar 8. Hasil Belajar Aspek Sikap Kelas Eksperimen

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 100 dan terendah 68. Adapun skor median ( $Me = 89$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 87,74$ ), simpangan baku ( $S = 7,024$ ).



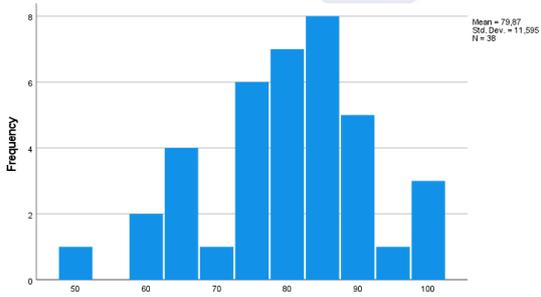
Gambar 6. Hasil Belajar *Pretest* dengan Media Pembelajaran *PowerPoint*

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 95 dan terendah 55. Adapun skor median ( $Me = 70$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 71,71$ ), simpangan baku ( $S = 8,874$ ).



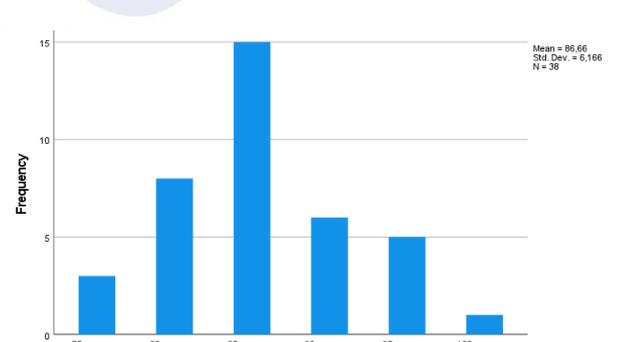
Gambar 9. Hasil Belajar Aspek Sikap Kelas Kontrol

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 92 dan terendah 72. Adapun skor median ( $Me = 83$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 82,79$ ), simpangan baku ( $S = 5,418$ ).



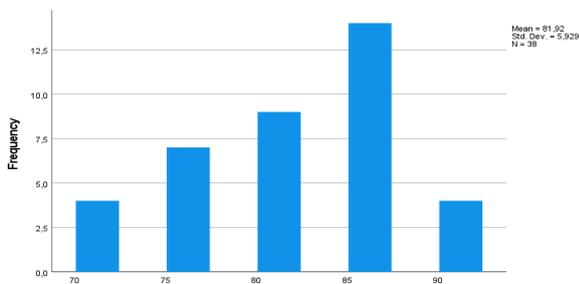
Gambar 7. Hasil Belajar *Posttest* dengan Media Pembelajaran *PowerPoint*

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 100 dan terendah 50. Adapun skor median ( $Me = 80$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 79,87$ ), simpangan baku ( $S = 11,595$ ).



Gambar 10. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Kelas Eksperimen

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 100 dan terendah 75. Adapun skor median ( $Me = 85$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 86,66$ ), simpangan baku ( $S = 6,166$ ).



Gambar 11. Hasil Belajar Aspek Keterampilan Kelas Kontrol

Skor tertinggi dalam kelompok ini adalah 92 dan terendah 70. Adapun skor median ( $Me = 82$ ). Rata-rata ( $\bar{x} = 81,92$ ), simpangan baku ( $S = 5,929$ ).

#### 4. Analisis Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data sampel yang didapatkan. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* melalui SPSS versi 27. Dalam uji normalitas, hipotesis  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,05$  dan ditolak jika  $< 0,05$ . Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan di kedua kelompok memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$ , sehingga data berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians antara 2 sampel yang diambil homogen (sama). Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat sebelum melakukan uji hipotesis. Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test* menunjukkan bahwa seluruh variabel yang diuji pada aspek pengetahuan, sikap, keterampilan pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki signifikansi  $> 0,05$ . Artinya data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, asumsi uji-t terpenuhi.

#### 5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dapat dilakukan ketika data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mendapatkan jawaban dari tiga hipotesis penelitian, yaitu (1) apakah terdapat perbedaan media pembelajaran Canva dan *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar dari aspek pengetahuan peserta didik, (2) apakah terdapat perbedaan media pembelajaran Canva dan *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar dari aspek sikap peserta didik dan (3) apakah terdapat perbedaan media pembelajaran Canva

dan *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar dari aspek keterampilan peserta didik.

Hasil *independent sample t-test* pada aspek pengetahuan menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan signifikan hasil belajar aspek pengetahuan antara peserta didik yang menggunakan media Canva dan *PowerPoint*. Canva terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, karena kemampuannya menyajikan materi secara visual dan menarik (Fauziyyah & Ulfah, 2023). Hasil *independent sample t-test* pada aspek sikap nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar aspek sikap. Peserta didik pada kelas Canva menunjukkan sikap belajar yang lebih positif seperti partisipasi aktif dan kerjasama, dibandingkan kelas *PowerPoint* yang cenderung pasif (Zakaria & Kusmiyati, 2024). Hasil *independent sample t-test* pada aspek keterampilan menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam penguasaan keterampilan antara kedua kelas. Canva mendorong eksplorasi kreatif dan keterampilan teknis lebih baik dibanding *PowerPoint* (Rahmayanti & Jaya, 2020).

#### 6. Uji N-Gain

Hasil dari analisis N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 0,417 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol mendapatkan rata-rata 0,324 (kategori sedang, hampir masuk kategori rendah). Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Canva mampu memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap pemahaman materi oleh peserta didik.

#### 7. Pembahasan

Perbedaan media Canva dan *Powerpoint* pada aspek pengetahuan pada *pretest* menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen (Canva) sebesar 76 dan kelas kontrol (*PowerPoint*) sebesar 71, sedangkan *posttest* masing-masing 86 dan 79. Uji normalitas dan homogenitas data berdistribusi normal dan homogen ( $\text{sig} > 0,05$ ), sehingga digunakan uji *Independent Sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  (0.004 dan 0.005), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua media pembelajaran. Hasil N-Gain menunjukkan adanya peningkatan yang lebih signifikan pada kelas Canva (0.41 - kategori tinggi)

dibandingkan *PowerPoint* (0.32 - kategori sedang). Dengan demikian, media Canva lebih efektif dalam meningkatkan aspek pengetahuan peserta didik.

Perbedaan media Canva dan *PowerPoint* terhadap hasil belajar aspek sikap dapat dilihat dari nilai rata-rata observasi sikap peserta didik di kelas Canva sebesar 87, sedangkan *PowerPoint* sebesar 82. Uji normalitas dan homogenitas menunjukkan data normal dan homogen ( $\text{sig} > 0.05$ ). Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan signifikansi sebesar 0.001 menandakan terdapat perbedaan signifikansi. Hasil uji menyatakan bahwa penggunaan media Canva yang bersifat visual dan interaktif lebih mampu membentuk sikap belajar lebih positif dibandingkan *PowerPoint*.

Perbedaan media Canva dan *PowerPoint* terhadap hasil belajar aspek keterampilan dapat dilihat dari rata-rata observasi keterampilan peserta didik kelas Canva sebesar 86 dan kelas *PowerPoint* sebesar 81. Data berdistribusi normal dan homogen yang menunjukkan nilai ( $\text{sig} > 0,05$ ). Hasil uji *Independent Sample t-test* menghasilkan nilai sig ( $0,001 < 0,05$ ). Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kedua kelompok. Artinya media Canva terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui hasil praktikum kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian dari media pembelajaran Canva dan *PowerPoint* menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: (1) Dari segi aspek pengetahuan, media pembelajaran Canva memberikan perbedaan yang lebih signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan media pembelajaran *PowerPoint*. Rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan media Canva adalah 76 dan meningkat menjadi 86 pada nilai *posttest*, sedangkan rata-rata nilai *pretest* peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan media *PowerPoint* adalah 71 dan meningkat menjadi 79 pada nilai *posttest*. Uji statistik menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen ( $\text{sig} > 0.05$ ), serta hasil *independent sample t-test* menunjukkan perbedaan signifikan dengan nilai signifikansi *posttest* kelas eksperimen  $0.004 < 0.05$  dan nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol  $0.005 < 0.05$ . Nilai N-Gain kelas eksperimen (0.41) termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol (0.32) kategori sedang. (2) Dari segi aspek sikap, media Canva memberikan perbedaan positif terhadap

sikap peserta didik. Rata-rata nilai sikap kelas eksperimen 87 lebih tinggi dibanding kelas kontrol 82, dengan hasil uji t menunjukkan signifikansi  $0.001 < 0.05$ . Media yang bersifat visual dan interaktif seperti Canva terbukti lebih efektif dalam membentuk sikap positif selama proses pembelajaran. (3) Dari segi aspek keterampilan, media Canva memberikan perbedaan positif terhadap peningkatan keterampilan peserta didik. Rata-rata nilai observasi keterampilan di kelas eksperimen adalah 86 dan kelas kontrol 81. Data berdistribusi normal dan homogen, serta uji *independent sample t-test* menunjukkan hasil signifikan ( $\text{sig} = 0.001 < 0.05$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Canva mengalami perbedaan secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik, khususnya dalam pelaksanaan praktikum. Dengan demikian, media pembelajaran Canva lebih efektif dibandingkan *PowerPoint* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

### Saran

Peneliti memiliki saran yaitu: (1) Dari aspek pengetahuan guru disarankan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Canva yaitu menambahkan elemen interaktif seperti kuis, animasi, dan latihan visual, serta memberikan penguatan melalui diskusi agar pemahaman materi lebih mendalam. (2) Dari aspek sikap guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis proyek dengan Canva dan memberikan apresiasi atas sikap baik peserta didik guna meningkatkan partisipasi aktif selama pembelajaran. (3) Dari aspek keterampilan guru perlu menyajikan panduan praktikum dalam bentuk visual interaktif di Canva dan memberikan tugas keterampilan terarah, agar peserta didik lebih mudah memahami serta menerapkan materi praktik secara optimal.

### DAFTAR PUSTAKA

- Binongko, W. S., Rufaida, S., & Fiskawarni, T. H. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.46918/karst.v7i1.2202>
- Fauziyyah, N., & Ulfah, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Survei di SMKN 7 Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5762>
- Meylinda, M., Putri, D. H., & Risdianto, E. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Fisika Di

- SMA. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(2), 196–203.  
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i2.17871>
- Rahmadanti, S., & Rahman P, C. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA PGRI 2 Bekasi. *Journal of Social Studies*, 4(2), 129–133.  
<https://doi.org/10.37010/fcs.v4i2.1291>
- Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 8(4), 107.  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. (2024). *Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahaya.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Zakaria, A. B., & Kusmiyati. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Siswa Dalam Mendesain Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 164–173.  
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2095>

